

**KREATIVITAS PRODUK KALUNG ORIGAMI TEKSTIL KARYA  
SISWA LEMBAGA PENDIDIKAN KETERAMPILAN  
“ADANA” YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelara Sarjana Pendidikan Teknik**



**Disusun Oleh :  
Nur Laila Latifah  
05513241019**

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

**2012**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Karya Siswa Lembaga Keterampilan Adana Yogyakarta” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 2 April 2012

Pembimbing



Enny Zuhni Khayati, M. Kes

NIP. 19600427 198503 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

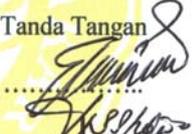
SKRIPSI

“KREATIVITAS PRODUK KALUNG ORIGAMI TEKSTIL KARYA  
SISWA LEMBAGA PENDIDIKAN KETERAMPILAN  
ADANA YOGYAKARTA”

Disusun Oleh :  
**NUR LAILA LATIFAH**  
**05513241019**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada tanggal 5 April 2012 dan dinyatakan telah memenuhi syarat  
Guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknik Busana

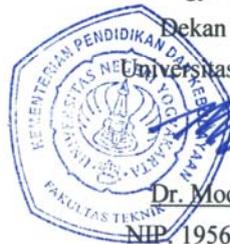
Susunan Panitia Penguji :

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Enny Zuhni Khayati, M. Kes	Ketua Penguji		7-05-2012
Kapti Asiatun, M. Pd	Sekretaris Penguji		7-05-2012
Sri Wisdiati, M. Pd	Penguji Utama		7-05-2012

Yogyakarta, 2 Mei 2012

Dekan Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 003

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Laila Latifah

NIM : 05513241019

Prodi : Pendidikan Teknik Busana

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Judul Skripsi :

**“ Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Karya Siswa  
Lembaga Pendidikan Adana Yogyakarta”.**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 2 April 2012

Yang Menyatakan



Nur Laila Latifah

NIM. 05513241019

## MOTTO

- ✚ *Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh (Confusius)*
- ✚ *Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah (Thomas Alva Edison)*
- ✚ *Belajarliah dari kesalahan orang lain. Anda tak dapat hidup cukup lama untuk melakukan semua kesalahan itu sendiri (Martin Vanbee)*
- ✚ *Sebetulnya hidup ini sangat sederhana: tetapi kita rumitkannya dengan rencana yang tidak kita laksanakan, dengan janji yang tidak kita penuhi, dengan kewajiban yang kita lalaikan, dan dengan larangan yang kita langgar (Mario teguh)*
- ✚ *Jangan takut untuk mengambil keputusan. Dan bila sudah mengambil keputusan, maka hadapilah dan bertanggungjawablah (Michael D. Ruslim)*
- ✚ *Sukses adalah kemampuan untuk pergi dari kegagalan tanpa kehilangan antusias anda. Success is ability to go from failure without losing your enthusiasm (Winston Churchill)*
- ✚ *Jika anda ingin menjadi orang yang sukses maka belajarliah untuk menjadi orang yang kreatif*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah penuh rasa syukur dan sujud pada\_Nya, ku persembahkan karya kecil ini sebagai wujud bakti dan sayangku untuk:*

- *Kedua orang tua ku yang selalu menyayangi, mendo'akanku dan tak henti-hentinya memberikan dukungan moril dan materi. Terimakasih atas dukungannya*
- *Adek serta keluarga besar ku yang selalu memberikan semangat, motivasi, harapan dan do'anya.*
- *Teman-teman yang memberikan bantuan dan semangat*
- *AlmamaterKu Universitas Negeri Yogyakarta*

**ABSTRAK**

**KREATIVITAS PRODUK KALUNG ORIGAMI TEKSTIL KARYA  
SISWA LEMBAGA PENDIDIKAN KETERAMPILAN  
ADANA YOGYAKARTA**

**Oleh:**  
**Nur Laila Latifah**  
**05513241019**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, mengungkap dan menganalisis gambaran kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa jurusan *fashion design* Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa jurusan *fashion design* Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana yang berjumlah 14 orang. Teknik pengambilan data menggunakan lembar unjuk kerja kreativitas produk dengan analisis obyektif pada produk kreatif dan pertimbangan subyektif oleh ahli yang pengukurannya menggunakan indikator *Creativity Product Analysis Matrix* dengan skala likert. Uji validitas instrumen menggunakan validitas konstruk dengan *judgment expert*, dan reliabilitas instrumen menggunakan antar-rater. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis diskriptif dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa Lembaga Pendidikan Adana dengan rerata (M) 79,82. Siswa yang masuk pada klasifikasi katagori sangat kreatif dengan interval nilai (81-100) sebanyak 7 siswa (50%). Sedangkan Siswa yang masuk pada klasifikasi katagori kreatif dengan interval nilai (62-80) sebanyak 7 siswa (50%). Dengan demikian dapat diartikan bahwa kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta termasuk pada katagori yang kreatif dalam aspek kebaruan (*novelty*), pemecahan masalah (*resolution*) dan elaboratif. Artinya desain yang diciptakan siswa tergolong menarik dalam hal teknik pembuatan, kombinasi bahan, kombinasi warna dan detail yang berbeda dengan yang lain. Produk kalung yang diciptakan aman, nyaman, sesuai dengan tema, kesempatan pakai dan dibuat sesuai batas waktu yang telah ditentukan. Produk kalung dapat berfungsi sebagai bros, gelang, jepit rambut dan ikat pinggang sehingga sangat fungsional.

**Kata kunci: Kreativitas, Kalung, Lembaga Pendidikan Keterampilan “Adana”**

**ABSTRACT**  
**THE CREATIVITY OF TEXTILE ORIGAMI NECKLACE PRODUCTS**  
**BY STUDENT OF EDUCATION SKILLS**  
**"ADANA" YOGYAKARTA**

**By:**  
**Nur Laila Latifah**  
**05513241019**

This research aims to identify, expose and analyze the creativity of textile origami necklace products by the student majoring in fashion design of Education Skills "Adana" Yogyakarta.

This research is a descriptive research. Populations and samples in this research were all students majoring in fashion design class of Education Skills "Adana" Yogyakarta, amounting to 14 people. The data collection techniques uses a creativity product performance sheet with an objective analysis on the creative product and subjective judgment by experts that the measurement using indicators Creativity Product Analysis Matrix with a Likert scale. The validity test using a construct validity of the instrument with judgment expert and reliability of the instrument using inter-rater. Analysis technique used descriptive analysis technique with a percentage.

The results showed that The creativity of textile origami necklace products by the student of Education Skills "Adana" Yogyakarta with a mean (M) 79.82. Students who are in the category of classification is very creative with the interval of values (81-100) were 7 students (50%). While students who are in the creative category of the classification with interval values (62-80) were 7 students (50%). Thus it can be interpreted that the creativity of textile origami necklace products by the student of Education Skills "Adana" Yogyakarta included in the category of the creative in the aspect of novelty, solving the problem (resolution) and elaborative. This means that the design created by students classified as interesting in terms of manufacturing techniques, the combination of ingredients, the combination of color and detail that is different from the others. Products created necklace is safe, comfortable, fit with the theme, occasion wear and made to limit the time allowed. Products can serve as a brooch necklace, bracelets, hair clips and belts so it is very functional.

**Keywords: Creativity, Necklace, Education Skills "Adana"**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan segala Rahmat dan Ridho-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Karya Siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta”. Selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini telah banyak pihak yang memberikan dukungan dan bantuan, maka dari itu dengan segala kerendahan hati penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rachmat Wahab, M.A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Noor Fitrihana, M. Eng., selaku ketua jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Kapti Asiatun, M. Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Sri Emy Yuli S, M. Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik S1 2005.
6. Enny Zuhni Khayati, M. Kes., selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang dengan sabar memberikan bimbingan, pengarahan, nasehat, dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
7. Sri Wisdiati, M. Pd., selaku dosen penguji skripsi.

8. Triyanto, M.A selaku ahli materi yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk membantu penyusun dalam memberikan validasi.
9. H. Adikarang Samawi, S. Psi., selaku kepala Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta dan sebagai validator instrumen penelitian.
10. Ir. Ari Sudewo selaku ahli materi yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk membantu penyusun dalam memberikan validasi.
11. Indra Gunawan, S. Pd., selaku ahli materi yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk membantu penyusun dalam memberikan validasi.
12. Keluarga besar Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta yang bersedia menjadi objek penelitian.
13. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Penyusun menyadari proposal tugas akhir skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penyusun mengharapkan kritik dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin

Yogyakarta, 5 April 2012

Penyusun

Nur Laila Latifah

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPRAN</b> .....	xiii
 <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
 <b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi Teori.....	11
1. Kreativitas.....	11
a. Pengertian kreativitas.....	11
b. Pendekatan kreativitas.....	12
c. Kriteria Produk kreatif.....	18
d. Pengukuran kreativitas.....	20
e. Faktor – faktor yang mempengaruhi kreativitas.....	26
2. Kurikulum Lembaga Pendidikan Keterampilan.....	29
a. Kurikulum.....	29
b. Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana.....	30
c. Mata Pelajaran fashion design.....	33

d. Materi Aksesoris.....	34
e. Kalung Origami Tekstil.....	44
B. Penelitian yang Relevan.....	55
C. Kerangka Berpikir.....	56
D. Pertanyaan Penelitian.....	58
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian.....	59
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	60
C. Definisi Operasional Variabel.....	60
D. Variabel Penelitian.....	61
E. Populasi dan Sampel penelitian.....	62
F. Metode Pengumpulan data.....	62
G. Instrumen penelitian.....	63
H. Validitas dan Reliabilitas.....	66
I. Analisis Data.....	70
<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Umum Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana.....	74
B. Deskripsi data penelitian.....	76
C. Pembahasan.....	89
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>96</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
<b>Tabel 1.</b> Pembobotan skor.....	65
<b>Tabel 2.</b> Kisi-kisi instrument.....	66
<b>Tabel 3.</b> Interpretasi penilaian kreativitas produk kalung rigami tekstil.....	67
<b>Tabel 4.</b> Hasil uji validitas instrument unjuk kerja.....	69
<b>Tabel 5.</b> Katagori kreativitas produk kalung origami tekstil.....	73
<b>Tabel 6.</b> Katagori kreativitas produk kalung origami aspek kebaruan.....	73
<b>Tabel 7.</b> kreativitas produk kalung origami tekstil aspek pemecahan masalah.....	73
<b>Tabel 8.</b> Katagori kreativitas produk kalung origami tekstil aspek elaboratif....	73
<b>Tabel 9.</b> Tabel distribusi frekuensi kreativitas produk kalung origami tekstil.....	76
<b>Tabel 10.</b> Katagori kreativitas produk kalung origami tekstil .....	77
<b>Tabel 11.</b> Tabel distribusi frekuensi kreativitas produk kalung origami tekstil aspek kebaruan.....	79
<b>Tabel 12.</b> Katagori kreativitas produk kalung origami tekstil aspek kebaruan.....	80
<b>Tabel 13.</b> Tabel distribusi frekuensi kreativitas produk kalung origami tekstil aspek pemecahan masalah.....	82
<b>Tabel 14.</b> Katagori kreativitas produk kalung origami tekstil aspek pemecahan masalah.....	83
<b>Tabel 15.</b> Tabel distribusi frekuensi kreativitas produk kalung origami tekstil aspek elaboratif.....	84
<b>Tabel 16.</b> Katagori kreativitas produk kalung origami tekstil aspek elaboratif.....	85

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
<b>Gambar 1.</b> Nilai Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Karya Siswa.....	76
<b>Gambar 2.</b> Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Karya Siswa.....	77
<b>Gambar 3.</b> Nilai Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Aspek Kebaruan	78
<b>Gambar 4.</b> Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Aspek Kebaruan.....	79
<b>Gambar 5.</b> Nilai Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Aspek Pemecahan Masalah.....	81
<b>Gambar 6.</b> Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Aspek Pemecahan Masalah.....	82
<b>Gambar 7.</b> Nilai Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Aspek Elaboratif	52
<b>Gambar 8.</b> Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Aspek elaboratif.....	84

**DAFTAR LAMPIRAN**

	<b>Halaman</b>
<b>Lampiran 1.</b> Perangkat Pembelajaran.....	101
<b>Lampiran 2.</b> Instrumen penelitian.....	120
<b>Lampiran 3.</b> Validitas dan reliabilitas.....	123
<b>Lampiran 4.</b> Hasil penelitian.....	134
<b>Lampiran 5.</b> Surat ijin penelitian.....	139
<b>Lampiran 6.</b> Dokumentasi penelitian.....	143

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Menghadapi era pasar bebas yang semakin sulit, dunia kerjapun semakin sempit dan semakin ketat dalam persaingan. Bahkan gelar kesarjanaan pun tidak dapat dijadikan skala prioritas utama yang dapat diandalkan untuk menembus dunia kerja. Menghadapi kendala tersebut, sangat dibutuhkan suatu keterampilan dan penguasaan bidang tertentu diluar pendidikan formal, untuk menjadi unggul disaat para kompetitor tumbuh dan berkembang menggeluti bisnis dalam dunia kerja.

Pendidikan non formal saat ini menjadi alternatif dalam menghadapi era globalisasi. Karena dalam pola pengelolaannya, pendidikan tidak hanya berupa pendidikan formal saja, pendidikan formal dan non formal mempunyai tujuan yang sama. Seperti yang tertulis pada Undang-Undang RI Nomor 2 Tahun 1989 tentang satuan pendidikan nasional yang menegaskan bahwa satuan pendidikan non formal dan formal berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia dalam rangka mewujudkan tujuan nasional. Pendidikan non-formal juga berfungsi sebagai *supplement* dan *complement* pendidikan formal, yaitu sebagai penambah dan pelengkap pengetahuan dan keterampilan yang masih kurang didapatkan dari pendidikan di sekolah (pendidikan formal).

Pendidikan Non Formal meliputi pendidikan kecakapan hidup (PKH), pendidikan usia dini (PAUD), Lembaga Pendidikan Keterampilan (LPK), bimbingan studi, training dan pelatihan kerja. Kursus dan lembaga pelatihan diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup dan sikap untuk mengembangkan diri, mengembangkan profesi, bekerja, usaha mandiri dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Akan tetapi, Pendidikan Non Formal masih dipandang sebelah mata dan dianggap hanya pendidikan “kelas dua” setelah Pendidikan Formal. Hal itu dikarenakan pendidikan jalur formal yang diakui pemerintah dan keformalannya (ijazahnya) memiliki nilai jual yang tinggi. Padahal pendidikan non formal mempunyai kemampuan untuk menembus seluruh lapisan masyarakat. Pendidikan Non Formal juga berperan serta dalam peningkatan keterampilan dan kecakapan hidup (*life skill*) yang mampu meningkatkan kesejahteraan hidup warga belajarnya yang menginginkan untuk mendapatkan pekerjaan dan usaha mandiri maupun kelompok.

Lembaga Pendidikan Keterampilan (LPK) Adana adalah salah satu lembaga kursus di Yogyakarta yang bergerak dibidang *fashion*. Sebagai Lembaga Pendidikan, Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana memiliki visi dan misi yaitu mempersiapkan anak didiknya menjadi tenaga kerja yang professional, kreatif, dan mencetak lulusan yang mampu bersaing di dunia kerja. Karena untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, tidak

hanya dipandang melalui kecerdasan intelektual, namun kreativitas juga salah satu aspek penting.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Kreativitas ditandai dengan adanya produk kreatif, baik berupa barang ataupun jasa. Produk kreatif diciptakan oleh siswa yang kreatif melalui serangkaian proses kreatif dengan didukung oleh lingkungan yang kreatif. Oleh karena itu, kreativitas menjadi aspek penting yang perlu dikembangkan dalam diri siswa.

Beberapa program keterampilan yang diajarkan di Lembaga Pendidikan Adana yaitu *fashion design illustration*, *fashion design fabric*, menjahit, dan *modelling*. materi-materi yang diberikan dalam mata pelajaran *fashion design fabric* diantaranya adalah teori warna, pengetahuan tekstil, batik, jumputan, sulam payet, *decorative fabric*, *draping*, *accessories*, *computer design*. dan *fashion research*.

Aksesoris merupakan salah satu materi pelajaran di Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana. Aksesoris adalah segala sesuatu yang ditambahkan untuk melengkapi penampilan dalam berbusana yang mempunyai fungsi sebagai pelindung, wadah, penunjuk identitas dan juga berfungsi sebagai hiasan yaitu kalung, gelang, anting-anting dan lain-lain. Membuat produk kalung adalah tugas yang diberikan kepada siswa dalam materi aksesoris di Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana.

Aksesoris adalah salah satu materi dalam mata pelajaran *fashion design fabric*. Tugas yang diberikan dalam materi ini adalah membuat kalung. Berdasarkan observasi yang dilakukan di Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana, hasil karya siswa dalam membuat kalung masih cenderung standar. Bahan-bahan yang biasa digunakan pun masih monoton seperti mutiara, batu-batuan, manik-manik, rantai, ring, dan lain-lain. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak merasa tertantang, dan bersemangat dalam mengerjakan tugas. Hal itu disebabkan karena materi pembuatan produk kalung yang diberikan di Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana kurang menarik. Di samping itu bahan-bahan untuk membuat aksesoris cenderung mahal dan harus dibeli dalam jumlah banyak. Oleh karena itu karya siswa kurang tertarik dan belum ada keberanian dan untuk membuat karya kalung yang kreatif.

Hal tersebut tentu bertolak belakang dengan misi Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana untuk mencetak siswa yang kreatif dan mampu bersaing di dunia kerja. Mengingat saat ini, perkembangan fashion di bidang perhiasan atau aksesoris wanita semakin pesat, seiring dengan berkembangnya gaya hidup yang dinamis, modern dan modis. Sedangkan untuk memenangkan persaingan produk aksesoris, perlu diproduksi aksesoris yang sesuai dengan tuntutan kualitas dari konsumen. Oleh karena itu produk aksesoris yang kreatif menjadi sangat penting untuk dipelajari sebagai bekal di era globalisasi.

Menghadapi kendala tersebut, seharusnya Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana sebagai lembaga pendidikan yang berupaya untuk meningkatkan keterampilan dan kecakapan hidup (*life skill*) lebih fokus untuk membekali siswa dengan materi yang lebih *up to date*, dan inovatif. Dengan meberikan alternatif-alternatif materi akan mendukung misi dari Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana untuk mencetak lulusan yang kreatif.

Sebagai bekal siswa LPK Adana untuk membuat produk kalung yang kreatif, dapat dilakukan dengan cara memberikan alternatif bahan dan teknik pembuatan. Alternatif bahan yang digunakan adalah yang lebih terjangkau. Misalnya kain perca. Sedangkan salah satu alternatif teknik yang digunakan adalah dengan mengolah bahan perca menjadi origami tekstil yang kemudian di aplikasikan dalam bentuk kalung.

Produk kreatif kalung origami tekstil menjadi alternatif desain kalung yang diharapkan memiliki daya tarik tersendiri karena karakteristiknya yang unik, fariatif dan merangsang siswa untuk kreatif dan inovatif. Disamping itu, dalam pembelajarannya siswa harus terus dimotivasi agar lebih imajinatif dan kreatif. Karena untuk bekal memasuki dunia kekayaan, siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana diharapkan memiliki kreativitas yang tinggi supaya kualitas produk keterampilan yang di hasilkan dapat terjaga dengan baik. Untuk itu perlu adanya dorongan dari berbagai pihak karena agar siswa mampu mencipta dan membuat aksesoris origami tekstil dengan baik dan menarik.

Belum diketahuinya informasi tentang produk kreatif siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana, mendorong penyusun untuk melakukan penelitian, sehingga akan diperoleh informasi yang akurat tentang Sumber Daya Manusia dan produk-produk kreatif untuk mendukung pengembangan produk-produk kreatif di Yogyakarta. Pengembangan produk kreatif di Yogyakarta sangat penting mengingat Yogyakarta merupakan salah satu tempat tujuan wisata. Sehubungan dengan hal itu, maka produk aksesoris dengan sentuhan gaya origami tekstil yang memanfaatkan limbah perca batik dan lurik diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif cendera mata dari Yogyakarta.

Dari masalah-masalah yang diuraikan di atas nampaknya siswa Adana dituntut untuk memberikan alternatif kalung yang kreatif, agar dapat memenuhi kebutuhan masyarakat khususnya remaja. Oleh karena itu penting untuk melakukan penelitian tentang “Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Karya Siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang maka dalam penelitian ini dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Masih rendahnya kesadaran masyarakat akan fungsi Pendidikan Non Formal.
2. Kurangnya minat siswa untuk mempelajari aksesoris sehingga mempengaruhi kreativitas produk yang dihasilkan.

3. Kurangnya keberanian dan keinginan siswa untuk membuat karya kalung yang kreatif.
4. Belum diberikan alternatif-alternatif materi yang mendukung misi dari LPK untuk mencetak lulusan yang kreatif.
5. Belum tersedianya kalung dengan sentuhan origami tekstil dari bahan perca batik dan lurik yang beredar di pasaran.
6. Belum diketahui diskripsi kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta.

### **C. Batasan Masalah**

Banyak masalah-masalah yang terkait dengan penelitian ini. Agar penelitian dan pembahasan masalah dalam penelitian ini lebih terarah dan terfokus sesuai tujuan penelitian, maka penelitian ini dibatasi pada: (1) Subyek penelitian dibatasi pada siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta jurusan *fashion design fabric*. (2) Karena adanya beragam definisi dan pendekatan dalam kreativitas yaitu dilihat dari segi *person, press, process* dan *product*. Produk kreatif lahir dari pribadi yang kreatif melalui serangkaian proses kreatif dan didorong oleh lingkungan yang kreatif. Dalam penelitian ini dibatasi dan hanya akan di ungkap pada segi *product*-nya karena produk kreatif merupakan puncak dari kreativitas yang lebih dapat diamati (3) Penilaian produk kreatif dalam penelitian ini menggunakan pendekatan analisis obyektif terhadap produk kreatif dan pertimbangan subyektif oleh ahli. (4) Kriteria produk kreatif yang digunakan dalam penelitian kreativitas ini menggunakan model *Creative*

*Product Analysis Matrix* atau CPAM oleh Besemer dan Treffinger. Model ini terdiri dari 3 katagori yaitu kebaruan (*novelty*), pemecahan masalah (*resolution*) dan katagori keterperincian (*elaboratie*) dengan menggunakan unjuk kerja untuk pengambilan datanya. (5) Produk kalung origami tekstil yang dibuat dibatasi pada jenis *opera necklace*, menggunakan bahan tradisional yaitu batik atau lurik, dengan tema “etnomodern”, waktu pembuatan 5 kali pertemuan, masing-masing 2 jam.

#### **D. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah dapat dirumuskan masalah:

Bagaimana gambaran tingkat kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan kegiatan penelitian ini adalah untuk:

Dapat mengungkap dan menganalisis kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Bagi Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman yang sangat berharga sebagai bekal untuk menjadi seorang guru keterampilan.

### 2. Bagi Lembaga Pendidikan

Dapat memberikan informasi bagi Lembaga Pendidikan Keterampilan (LPK) Adana Yogyakarta dan lembaga pendidikan yang lain, sebagai bahan masukan untuk penyempurnaan pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas agar selalu bisa bersaing baik tingkat regional atau nasional.

### 3. Bagi Prodi Pendidikan Teknik Busana

Hasil penelitian ini dapat dipergunakan untuk pengembangan materi bahan pengajaran yang terkait.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Kreativitas

Kreativitas merupakan istilah yang tidak asing lagi, akan tetapi mempunyai beragam pengertian dan pembahasan. Kreativitas merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multidimensional yang mengandung berbagai tafsiran yang beragam.

##### a. Pengertian Kreativitas

Kata kreativitas memiliki arti yang sangat beragam. Sedemikian beragam definisi itu, sehingga pengertian kreativitas bergantung pada bagaimana pandangan orang yang mendefinisikannya. Arti kreativitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah daya, cipta, atau kemajuan mencipta (W.J.S. Poerwadarminta, 1976 : 526). Menurut Robert W. Olson (1996:11) kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta atau berkreasi. Dedi Supriadi (1994: 7) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Sedangkan menurut Utami Munandar (1992: 47), kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada.

Dari beberapa pendapat di atas, terdapat kesamaan dalam penekanan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk membuat suatu karya nyata yang relative baru atau berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

#### **b. Pendekatan Kreativitas**

Pada dasarnya kreativitas mencakup aktifitas yang bersifat produktif dan nampak pada diri seseorang. Pendapat Rhodes yang dikutip Dedi Supriadi (1994) kreativitas dibedakan menjadi 4 dimensi yaitu *person, process, product* dan *press* yang disebut “*the Four P’s of Creativity*.” Sedangkan pendapat Utami Munandar (1999) pendekatan atau strategi 4 P yang berhubungan dengan kreativitas siswa yaitu aspek pribadi, pendorong, proses dan produk. Tahapan kreativitas dimulai dari pribadi yang memiliki potensi kreatif, dikembangkan dengan kekuatan pendorong baik dari dalam maupun dari luar individu sehingga terjadi proses kreatif dan menghasilkan produk kreatif.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat 4 aspek yang di gunakan dalam pendekatan kreativitas yang disebut dengan *the Four P’s Creativity*, meliputi *person, process, product* dan *press*.

#### **a. Pribadi Kreatif**

Pribadi Kreatif merupakan salah satu aspek kreativitas didukung dengan definisi kreativitas menurut Utami Munandar (1999) bahwa kreativitas merupakan ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Hulbeck (1945, dikutip oleh Utami Munandar, 1980) *creativity*

*action is an imposing of one's own whole personality on the environment in a unique and characteristic way.*

Berdasarkan kedua pendapat di atas, fokus pada aspek pribadi jelas dapat disimpulkan dalam definisi tersebut. Pribadi kreatif sangat erat kaitannya dengan ciri-ciri pribadi kreatif.

Ciri-ciri pribadi kreatif menurut Dedi Supriyadi (1994:55) dapat dibedakan menjadi dua yaitu ciri kognitif dan non kognitif. Dalam ciri kognitif termasuk empat cara berpikir kreatif yaitu orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Sedangkan dalam non kognitif termasuk motivasi, sikap, dan kepribadian kreatif. Menurut Utami Munandar (1992: 51), ciri-ciri kreativitas seseorang meliputi:

a) Ciri-ciri kognitif (Kemampuan Berpikir)

(1) Kelancaran

Yaitu mampu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, menyelesaikan masalah atau pertanyaan dan dapat memberikan berbagai cara dalam memberikan jawaban.

(2) Luwes (Fleksibilitas)

Yaitu kemampuan dalam menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda dan mampu mencari banyak alternatif.

(3) Orisinalitas

Yaitu kemampuan dalam melahirkan ungkapan baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim, mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari berbagai bagian atau unsur-unsur.

(4) Elaborasi atau perincian

Yaitu kemampuan mengembangkan gagasan atau produk, menambahkan atau memperinci detail-detail suatu obyek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik

## b) Ciri-Ciri Afektif

- (1) Motivasi  
Yaitu kemauan dan semangat dalam menyelesaikan segala sesuatu.
- (2) Rasa ingin tahu  
Yaitu kemampuan untuk banyak mengetahui hal-hal yang baru.
- (3) Tertarik pada tantangan  
Yaitu kemampuan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang tidak lazim dan tertantang untuk menyelesaikan tugas-tugas yang berat.
- (4) Berani mengambil resiko untuk membuat kesalahan atau untuk dikritik oleh orang lain.
- (5) Menghargai keindahan  
Kemampuan untuk menyukai dan menghargai segala keindahan.
- (6) Ingin mencari pengalaman-pengalaman baru  
Kemampuan untuk mencari pengalaman-pengalaman yang baru yang belum pernah ada.
- (7) Dapat menghargai baik diri sendiri maupun orang lain.

Sedangkan menurut Conny Semiawan (1987: 11), pada penelitian yang telah dilakukan di Indonesia terhadap sejumlah ahli psikolog mengenai pendapat mereka tentang ciri-ciri yang paling mencerminkan kepribadian yang kreatif diperoleh uraian seperti berikut:

- a) Mempunyai daya imajinasi yang kuat
- b) Mempunyai inisiatif
- c) Mempunyai minat yang luas
- d) Bebas dalam berpikir (tidak kaku atau terhambat)
- e) Bersifat ingin tahu
- f) Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru
- g) Percaya pada diri sendiri
- h) Penuh semangat(*energetic*)
- i) Berani mengambil resiko (tidak takut membuat kesalahan)
- j) Berani dalam pendapat dan keyakinan (tidak ragu-ragu dalam menyatakan pendapat meskipun mendapat kritik dan berani mempertahankan pendapat yang menjadi keyakinannya)

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas yang ditinjau dari aspek pribadi erat kaitannya dengan ciri-ciri pribadi kreatif,

diantaranya mencakup ciri-ciri kognitif (kemampuan berpikir) yang terdiri dari kelancaran, luwes (fleksibilitas), orisinalitas dan elaborasi atau perincian. dan mencakup ciri-ciri Afektif (kemampuan sikap dan perasaan) meliputi: motivasi, bersifat ingin tahu, peka terhadap masalah, bersifat terbuka, menghargai keindahan, tertarik pada tantangan, mampu beradaptasi, mempunyai imajinasi yang kuat, percaya pada diri sendiri dan berani dalam mengambil resiko.

#### **b. Proses Kreatif**

Kreativitas bukan sekedar kemampuan menciptakan hal yang baru. Kreativitas dipandang sebagai suatu proses pemikiran berbagai gagasan dalam menghadapi suatu masalah. Proses berpikir dalam aktivitas melibatkan cara berpikir yang konvergen dan berpikir divergen. Hal itu sejalan dengan teori Guilford yang terdapat pada buku karangan Dedi Supriadi (1994) bahwa dalam proses kreatif, Guilford menekankan perbedaan antara berpikir divergen (disebut juga berpikir kreatif) dan berpikir konvergen.

Dalam teori Goleman (Hembing, 2000:125) disebutkan ada 4 tahapan dalam proses kreatif yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Sedangkan model proses kreatif versi Wallas dan Smith tersebut terdiri atas empat tahap (Utami Munandar, 1983):

- a) Persiapan (*preparation*), tahap pengumpulan informasi atau data yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah.
- b) Pengendapan (*incubation*), tahap di mana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar, melainkan mengeramnya di alam bawah sadar.

- c) Iluminasi (*illumination*), saat timbulnya inspirasi (*insight*) atau gagasan baru.
- d) Pengujian (*verification*), tahap di mana ide baru yang diperoleh itu diuji terhadap realitas.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa proses kreatif adalah proses berpikir, melibatkan cara berpikir konvergen dan cara berpikir divergen yang terdiri dari 4 tahap yaitu, persiapan, pengendapan, iluminasi dan pengujian.

### c. Pendorong Kreatif

Faktor pendorong kreativitas ada dua macam, yaitu pendorong internal (*press*) dan pendorong eksternal (*environment*). Salah satu bentuk pendorong internal adalah motivasi. Mengenai dorongan eksternal atau lingkungan, Utami Munandar (1999) menjelaskan bahwa ada lingkungan yang tidak menghargai imajinasi dan fantasi, dan ada lingkungan yang menekankan kreativitas dan inovasi. Kreativitas tidak akan berkembang dalam kebudayaan yang terlalu menekankan konformitas dan tradisi, serta kurang terbuka terhadap perubahan atau perkembangan baru.

Berdasarkan uraian di atas, *press* atau pendorong kreativitas yaitu faktor internal berasal dari dalam diri yang meliputi motivasi dan faktor eksternal yang berasal dari luar meliputi dorongan dari lingkungan dan lain sebagainya.

#### **d. Produk Kreatif**

Kamus Lengkap Psikologi susunan J.P. Chaplin (2004) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru. Sementara menurut Barron (dalam Utami Munandar, 1999), Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru.

Dua definisi di atas menyebutkan sifat baru sebagai kriteria utama dan satu-satunya bagi suatu produk kreatif. Kesimpulan yang dari definisi di atas, bahwa produk kreatif adalah salah satu aspek yang dapat dinilai untuk menentukan kreativitas seseorang dengan mengacu pada kriteria-kriteria produk kreatif yang sesuai, salah satunya adalah kebaruan atau orisinalitas suatu produk.

Berdasarkan kajian tentang kreativitas di atas, penyusun lebih terfokus pada penilaian kreativitas produk kreatif. Karena produk kreatif merupakan puncak kreativitas yang lebih dapat diamati, dan apapun fokus kreativitas pada akhirnya penilaian terhadap seseorang tentang kreativitas adalah produk orang tersebut, apakah orang tersebut dapat membuat produk kreatif atau tidak. Tanpa produk tertentu, tidak mungkin seseorang dikatakan kreatif. Produk kreatif tersebut dapat berupa benda, sistem, prosedur atau cara untuk melakukan atau menghasilkan sesuatu.

### c. Kriteria Produk Kreatif

Suatu produk dikatakan kreatif apabila memenuhi kriteria-kriteria produk kreatif yang telah ditentukan. Kriteria-kriteria tersebut sangat penting karena untuk menentukan nilai dan arti suatu kajian atau penelitian kreativitas.

Kriteria produk kreatif itu sendiri menunjuk pada hasil perbuatan, kinerja atau karya seseorang dalam bentuk barang atau gagasan. Menurut Dedi Supriyadi (1994: 14) kriteria ini dipandang sebagai yang paling eksplisit untuk menentukan kreatifitas seseorang sehingga disebut kriteria puncak (*the ultimate kriteria*) bagi kreativitas (Amabile, 1983; Shapiro, 1973).

Ada beberapa kriteria produk kreatif menurut beberapa pakar. Bassemer dan Treffinger (1981) yang dikutip oleh Utami munandar (1999: 62) dalam model CPAM (*Creative Product Analysis Matrix*), produk kreatif dapat digolongkan menjadi tiga katagori, yaitu (1) kebaruan (*novelty*), (2) pemecahan masalah (*resolution*), dan (3) keterperincian (*elaborative*).

Menurut Rogers (Utami Munandar, 1999) menerangkan kriteria produk kreatif itu ada tiga, yaitu:

- 1) Produk itu harus nyata (*observable*)
- 2) Produk itu harus baru
- 3) Produk itu adalah hasil dari kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sedangkan menurut Stein (Utami Munandar, 1983), karya kreatif harus memiliki makna sosial, dalam arti bermanfaat bagi dan dapat dinikmati oleh masyarakat. Menurut Prof Hembing (2000:124) seseorang dikatakan kreatif bila memenuhi beberapa kriteria produk kreatif, yakni berbeda dari yang telah ada, dalam arti lebih baik dan berguna bagi orang banyak. Produk tersebut bisa berbentuk benda, sistem, prosedur atau cara untuk melakukan atau menghasilkan sesuatu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa suatu produk dapat dikatakan kreatif jika memenuhi kriteria produk kreatif. Kriteria produk kreatif para ahli tersebut tercakup dalam pendapat Bassemer dan Treffinger dalam model CPAM (*Creative Product Analysis Matrix*), yang digolongkan menjadi tiga katagori, yaitu (1) kebaruan (*novelty*), (2) pemecahan masalah (*resolution*), dan (3) keterperincian (*elaborative*).

Dalam penelitian ini penyusun menggunakan CPAM (*Creative Product Analysis Matrix*) sebagai dasar acuan dalam menilai produk kreatif dimana masing-masing katagori tersebut di atas meliputi sejumlah atribut. Katagori kebaruan adalah sejauh mana produk itu baru, dalam hal jumlah dan luas proses yang baru, teknik baru, bahan baru, atau konsep baru. Produk harus orisinal dalam arti sangat langka diantara produk yang lain dengan pelatihan yang sama, dapat menimbulkan kejutan (*surprising*) dan produk itu *germinal* yaitu dapat menimbulkan gagasan produk orisinal lainnya.

Kategori pemecahan meliputi kebermaknaan (*valuable*) karena memenuhi kebutuhan; harus logis, dengan mengikuti aturan yang ditentukan dalam bidang tertentu; dan harus berguna, yaitu dapat diterapkan dengan praktis.

Sedangkan kategori terakhir yaitu elaborasi. Dimensi ini merujuk pada derajat sejauh mana produk itu menggabungkan unsur-unsur yang tidak sama/ serupa menjadi keseluruhan yang canggih dan koheren. Lima kriteria untuk menilai hal ini adalah produk harus organis yaitu mempunyai arti; elegan yaitu canggih, mempunyai nilai lebih dari yang tampak; kompleks yaitu menggabungkan berbagai unsur; dapat dipahami, karena tampil secara jelas; menunjukkan keterampilan atau keahlian yang baik dan dikerjakan secara seksama.

#### **d. Pengukuran Kreativitas**

Pengukuran yang dipergunakan untuk mengukur kreativitas ada berbagai macam. Supriadi (1994) berpendapat bahwa ada lima pendekatan yang digunakan untuk menilai kreativitas seseorang. Kelima pendekatan itu adalah: analisis obyektif terhadap produk kreatif, pertimbangan subyektif, inventori kepribadian, inventori biografis, dan tes kreativitas.

##### **a. Analisis obyektif**

Pendekatan ini dimaksudkan untuk menilai secara langsung kreativitas suatu produk berupa benda atau karya-karya kreatif lain yang dapat diobservasi wujud fisiknya. Pendekatan ini pertama kali dikemukakan oleh Ghiselin (1963). Kelebihan analisis obyektif ialah

metode ini secara langsung menilai kreativitas yang melekat pada obyeknya, yaitu karya kreatif. Kelemahannya ialah metode ini hanya digunakan terbatas pada produk-produk yang dapat di ukur kualitas intrinsiknya, secara statistik dan tidak mudah melukiskan kreativitas dalam produk berdasarkan rincian yang benar-benar bebas dan subyektif.

b. Pertimbangan subyektif

Pertimbangan subyektif lebih di arahkan kepada orang atau produk kreatif. Pertimbangan subyektif ini digunakan dengan cara meminta sekelompok pakar untuk menilai kreativitas orang-orang tertentu yang sesuai dengan bidangnya. Kelebihan pertimbangan subyektif ialah, metode ini praktis penggunaannya, dapat diterapkan pada berbagai bidang kegiatan kreatif, dapat menjangkau orang-orang atau produk-produk yang sesuai dengan kriteria kreativitas yang ditentukan oleh pengukur, dan sesuai dengan prinsip bahwa pada akhirnya kreativitas sesuatu atau seseorang ditentukan oleh apresiasi pengamat yang ahli. Kelemahannya adalah setiap penimbang mungkin mempunyai persepsi yang berbeda-beda terhadap apa yang disebut “kreatif” itu, dan pertimbangan yang diberikan dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar konteks kreativitas yang dinilai.

c. Inventori kepribadian

Pendekatan ini ditujukan untuk mengetahui kecenderungan-kecenderungan kepribadian kreatif seseorang atau keterkaitan kepribadian yang berhubungan dengan kreativitas. Kepribadian kreatif

meliputi: sikap, motivasi, minat, gaya berpikir, dan kebiasaan-kebiasaan dalam berperilaku. Item-item alat ukur inventori kepribadian pada umumnya berbentuk *forced choice* (ya-tidak) atau skala likert (setuju sekali, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju)

d. Inventori biografis

Inventori biografis digunakan untuk mengungkap berbagai aspek kehidupan orang-orang kreatif, meliputi identitas pribadi, lingkungan, dan pengalaman-pengalaman hidupnya. Dengan memperhatikan biografis seseorang, maka dapat dilihat tingkat kreativitas orang tersebut. Inventori biografis digunakan dalam berbagai bidang kegiatan kreatif, khususnya ilmu dan seni, untuk mengetahui profil orang-orang kreatif dengan beragam aspek kehidupannya.

e. Tes Kreativitas

Tes kreativitas digunakan untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif yang ditunjukkan oleh kemampuan dalam berpikir kreatif. Hasil tes ini berbentuk skor yang kemudian dikonversikan ke dalam skala tertentu yang menghasilkan *Creativity Quotient* (CQ) yang mirip dengan *Intelligence Quotient* (IQ). Beberapa bentuk tes kreativitas antara lain: *Test of Divergent thinking*, *Creativity test for Children*, *Torrance Test of Creative Thinking*, *Creative Assessment Package*, Tes kreativitas verbal dari Utami Munandar. Tes kreativitas berbeda dengan tes intelegensi, Tes Intelegensi menguji kemampuan berpikir

konvergen, karena itu jawaban yang disediakan benar dan salah. Sedangkan tes kreativitas mengukur kemampuan berpikir divergen, tidak ada jawaban benar atau salah. Kualitas respon seseorang diukur dari sejauh manakah memiliki keunikan dan berbeda dari kebanyakan orang. Makin unik dan orisinal, makin tinggi skornya. Selain itu yang menjadi kriteria penskoran adalah keluwesan, kelancaran, dan kerincian jawaban.

Kelebihan tes kreativitas ialah mampu mengungkap sebanyak mungkin informasi mengenai apa yang ingin diketahui, dapat diberlakukan untuk jumlah subyek yang besar dalam waktu yang singkat, indikator-indikator kreativitas lebih operasional, spesifik dan terukur: dan memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi secara lebih spesifik korelat-korelat biografis dan lingkungan dari kreativitas. Kelemahannya adalah berbagai jenis tes kreativitas bertolak dari definisi, konstruk, dan indikator-indikator yang berbeda-beda tentang kreativitas; skor tes kreativitas yang tinggi belum menjadi jaminan bahwa seseorang mampu menampilkan prestasi kreatif yang tinggi dalam kehidupannya sehari-hari; apa yang diungkap oleh tes sangat peka terhadap pengaruh hasil belajar; system penyekoran yang obyektif pada dasarnya adalah subyektif karena sangat tergantung dengan pertimbangan penyekor.

Sedangkan menurut Utami Munandar (1999) tes yang digunakan untuk mengukur kreativitas antara lain: tes berpikir kreatif dari Torrance, tes berpikir verbal, tes berpikir figural, skala sikap kreatif.

1) Tes Berpikir Kreatif dari Torrance

Tes berpikir kreatif dari Torrance disebut dengan *The Torrance Test of Creativity Thinking* (TTCT). Melalui tes ini, terdapat empat indikator berpikir kreatif yaitu; orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi (Dedi Supriadi, 1994). Tes ini dapat dipergunakan mulai tingkat TK sampai Perguruan Tinggi yang terdiri dari tes verbal dan tes gambar (figural).

2) Tes Kreativitas Verbal

Secara operasional tes kreativitas verbal dirumuskan sebagai suatu proses yang tercermin dari kelancaran, keluwesan, dan orisinal dalam berpikir (Utami Munandar 1999: 95). Tes kreativitas verbal terdiri dari enam sub-tes yang semuanya mengukur dimensi berpikir divergen secara verbal namun menghasilkan produk yang berbeda dalam masing-masing sub-tes. Keenam sub-tes tersebut adalah permulaan kata, menyusun kata, membentuk kalimat tiga kata, sifat-sifat yang sama, macam-macam penggunaan dan akibatnya.

3) Tes Kreativitas Figural

Tes kreativitas figural merupakan adaptasi dari *circle test* dari Torrance (Utami Munandar, 1999:69). Adapun perbedaan penilaian tes kreativitas figural dengan tes kreativitas verbal yaitu selain mengukur aspek kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas, dalam tes kreativitas figural juga mengukur aspek elaborasi yaitu menambahkan, melengkapi dan mengembangkan suatu bentuk agar menjadi lebih variatif dan menarik melalui coretan-coretan yang berupa gambar.

4) Skala Sikap Kreatif

Menurut Utami Munandar (1999:98) skala sikap kreatif merupakan tes yang mengukur berdasarkan aspek sikap kreatif yang tercermin dari ciri-ciri pribadi kreatif yaitu keterbukaan terhadap pengalaman baru, kelenturan dalam berpikir, kebebasan dalam mengungkapkan diri, menghargai fantasi, minat terhadap kegiatan kreatif, kepercayaan terhadap gagasan sendiri dan kemandirian dalam memberi pertimbangan. Tes ini diadaptasi dari “*Creative Attitude Survey*” yang disusun oleh Scaefel untuk siswa SD dan SMP melalui waktu 15 menit dengan pilihan jawaban ya atau tidak.

5) Penilaian Unjuk Kerja

Kreativitas siswa dapat dilihat melalui unjuk kerja siswa dalam menghasilkan suatu karya nyata yang tentunya berdasarkan pada aspek-aspek penilaian pada indikator-indikator dalam berpikir kreatif yaitu kelancaran, keluwesan, orisinal dan elaborasi (Utami Munandar: 1999). Menurut Djemari Mardapi (2008:56) penilaian unjuk kerja merupakan proses pengumpulan data yang banyak digunakan untuk menentukan kecakapan atau keterampilan seseorang. Sehingga penilaian unjuk kerja adalah penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam melakukan suatu tugas. Depdiknas (2006: 95) mengemukakan bahwa penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu.

Penilaian unjuk kerja mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

- a) Langkah-langkah kinerja yang diharapkan
- b) Kelengkapan dan ketepatan aspek yang akan dinilai
- c) Upayakan kemampuan yang dinilai tidak terlalu banyak sehingga semuanya dapat diamati
- d) Kemampuan yang dinilai diurutkan berdasarkan urutan yang diamati

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikemukakan bahwa terdapat berbagai macam pendekatan dan cara yang dilakukan untuk mengukur kreativitas diantaranya dengan pendekatan analisis obyektif, pertimbangan subjektif, inventory kepribadian, inventory biografis dan tes kreativitas. Sedangkan untuk mengukur kreativitas dapat digunakan tes berpikir kreatif dari Torrance, tes kreativitas verbal, tes kreativitas visual, skala sikap kreatif. Dari beberapa tes kreativitas di atas masing-masing dapat diukur sesuai indikator yang sesuai dengan beberapa jenis tes kreativitas, apakah tes akan digunakan untuk mengukur cara berpikir atau dari sikap kreatif.

Dari kajian tentang pendekatan dan cara menilai kreativitas, dalam penelitian ini, penyusun menggunakan penilaian unjuk kerja dengan pendekatan analisis obyektif terhadap produk dan pertimbangan subjektif oleh peneliti atau panel ahli melalui tes berdasarkan kriteria-kriteria produk kreatif CPAM (*Creative product Analysis Matrix*).

#### **e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas**

Menurut Utami Munandar (1992: 52) Setiap orang memiliki potensi kreatif walaupun kadarnya berbeda-beda. Kreativitas secara potensial ada dalam tiap diri manusia. Tidak ada seorang pun yang tidak memiliki

potensi ini, hanya saja ada yang memiliki potensi kreatif yang besar dan ada pula yang cenderung kecil. Oleh karena itu potensi tersebut perlu dipupuk sejak dini agar dapat diwujudkan. Maka, untuk mewujudkan kreativitas dibutuhkan suatu dorongan, baik dari luar maupun dari dalam individu yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Suatu kreativitas tidak dapat dipaksakan namun kreativitas harus ditumbuhkan. Upaya untuk memunculkan kreativitas sangat baik dilakukan dimulai sedini mungkin sejak anak memasuki usia pra sekolah.

Menurut Utami Munandar (1988) beberapa hal yang mempengaruhi tingkat kreativitas seseorang yaitu: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan kerja, lingkungan masyarakat. Orang tua sebagai pendidik dalam keluarga sangat besar peranannya dalam menumbuhkan sikap kreatif anak. Kondisi lingkungan yang dapat memupuk bakat kreativitasnya ini masih perlu dorongan lain berupa upaya agar anak menyenangkan dan menikmati kegiatan kreatif. Beberapa kondisi dan sikap yang perlu dipupuk untuk menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas pada anak adalah:

- 1) Kesempatan menyendiri

Menyendiri bukan berarti menarik diri dari pergaulan dengan orang lain, namun kesempatan seseorang untuk berada sendiri dalam jangka waktu tertentu tanpa adanya tekanan-tekanan. Kesendirian memungkinkan seseorang menemukan ide-ide baru dan mengembangkan imajinasinya.

2) Waktu

Diperlukan waktu untuk menumbuhkan kreativitas. Kegiatan anak yang terlalu diatur menyebabkan sedikitnya waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan gagasan-gagasannya.

3) Dorongan

Anak harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik terutama kritik yang diberikan terhadap gagasan-gagasan tahap awal. Hal ini dapat menghambat proses berpikir kreatif, memudarkan spontanitas dan keberanian menyampaikan pendapat.

4) Sarana

Tersedianya sarana sangat diperlukan untuk merangsang dorongan eksperimental dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari kreativitas.

5) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Kreatif tidak muncul dalam kehampaan. Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh anak semakin baik dasar untuk mencapai kreativitas.

6) Cara mendidik anak

Mendidik anak secara demokratis dapat meningkatkan kreativitas anak. Sedangkan mendidik anak secara otoriter akan memadamkannya. Orang tua hendaknya juga mendidik anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.

## 7) Kesiagaan dan disiplin

Ada yang mengira disiplin akan menghambat kreativitas, ini tidak benar. Untuk menghasilkan karya kreatif yang bermakna yang diperlukan tidak hanya kualitas-kualitas seperti imajinasi, inspirasi, firasat dan bakat saja tetapi juga disiplin, kesiagaan, kerja keras dan pengikatan diri pada tujuan.

Menurut Rogers (Munandar, 1999) faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah motivasi dan kondisi eksternal. Motivasi, pada setiap orang ada kecenderungan atau dorongan untuk mewujudkan potensinya dan mewujudkan dirinya. Kondisi eksternal, siswa memerlukan kondisi yang memupuk dan memungkinkan bibit itu mengembangkan sendiri potensinya.

Berdasarkan pendapat di atas, ada beberapa kondisi dan sikap yang perlu dipupuk untuk menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas pada anak yaitu kesempatan menyendiri, waktu, dorongan, sarana, kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, cara mendidik anak, kesiagaan, disiplin dan kondisi eksternal.

## **2. Kurikulum Lembaga Pendidikan Keterampilan (LPK)**

### **a. Kurikulum**

Kurikulum adalah program pendidikan yang disediakan oleh lembaga pendidikan bagi siswa (Oemar Hamalik, 2006: 10). Munir (2008: 28) mengkatagorikan kurikulum ke dalam tiga pengertian yaitu (1) kurikulum sebagai rencana belajar peserta didik (2) kurikulum

sebagai rencana pembelajaran (3) kurikulum sebagai pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik. Menurut Dakir (2004: 3) kurikulum adalah suatu program pendidikan yang berisikan berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar yang diprogramkan, direncanakan, dirancang secara sistemik atas dasar norma-norma yang berlaku yang dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran bagi tenaga kependidikan dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dari uraian di atas, dapat dijelaskan bahwa kurikulum adalah seperangkat program pendidikan yang memuat berbagai mata pelajaran, bahan ajar, pengetahuan ilmiah, pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

**b. Lembaga Pendidikan Keterampilan (LPK) Adana**

**a. Pengertian Lembaga Pendidikan Keterampilan (LPK)**

LPK (Lembaga Pendidikan Keterampilan) merupakan pelayanan pendidikan yang diberikan kepada masyarakat yang tidak dapat terlayani pendidikannya melalui jalur sekolah. Program pembelajaran Lembaga Pendidikan Keterampilan (LPK) lebih berorientasi pada pasar dan hasil belajar dapat dirasakan langsung oleh masyarakat atau peserta didik sendiri (H.D. Sudjana, 2004:94).

Menurut Soelaiman Joesoef (2004: 138) Kursus merupakan salah satu bentuk Pendidikan Masyarakat yang paling tua, yang memberi pelajaran baik umum maupun khusus.

Kursus dibagi menjadi dua macam, yaitu kursus dengan waktu penuh dan waktu tidak penuh dan biasanya diakhiri dengan memberi surat keterangan atau ijazah. Lembaga Pendidikan Keterampilan (LPK) bersifat non formal, dalam arti tidak menggunakan struktur persekolahan dan kurikulum yang ketat (<http://www.dutaharapanbangsa.com>).

Sasarannya adalah terbentuknya kemandirian masyarakat baik sekedar untuk memenuhi kebutuhan hidupnya maupun untuk meningkatkan taraf hidup yang lebih baik. Untuk mencapai sasaran, maka metode pembelajaran di Lembaga Pendidikan Keterampilan (LPK) dibuat dengan memadukan unsur keilmuan dan wirausaha. Unsur keilmuan berfungsi sebagai penambah wawasan dan pengetahuan, sedangkan unsur kewirausahaan dapat membentuk jiwa *entrepreneur* siswa. Perpaduan kedua unsur tersebut diharapkan mampu menciptakan masyarakat yang tidak hanya memiliki kemampuan secara akademi tetapi juga mampu untuk melihat berbagai kemungkinan yang ada.

Menurut Nur Shobah (<http://kurtekdik06.blogspot.com/>) berdasarkan fungsinya, jenis-jenis lembaga kursus itu dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu: pertama, sejenis bimbingan tes, kedua adalah kursus-kursus keterampilan, ketiga adalah pengembangan profesi. Pertama, sejenis Bimbingan Tes yang bertujuan meningkatkan kemampuan belajar melalui pelajaran tambahan untuk bidang-bidang tertentu seperti IPA, matematika, bahasa Inggris, dan lain-lain dengan sasaran untuk semua pelajar SD-SMTA. Tapi ada yang khusus untuk pelajar pada tingkat tertentu saja, misalnya kelas III SMTA yang akan mengikuti tes UMPTN.

Jenis kedua adalah kursus-kursus keterampilan yang bertujuan memberikan atau meningkatkan keterampilan mengetik, kecantikan, bahasa asing, akuntansi, montir, menjahit, sablon, *babysitter*, dan lain-lain. Sasaran lembaga ini mayoritas adalah para lulusan SMP dan SMA yang memerlukan sertifikat keterampilan untuk mencari kerja.

Jenis ketiga adalah Pengembangan Profesi, seperti kursus sekretaris atau humas perusahaan, akuntan publik, kepribadian, dan lain-lainnya. Sasarannya tamatan SMA sampai perguruan tinggi, dari yang belum bekerja sampai yang sudah bekerja, namun ingin meningkatkan profesionalismenya. Jenis ketiga ini lebih ke arah pembentukan image dalam masyarakat, bukan hanya sekadar memberikan keterampilan teknis saja. Karena itu dari segi waktu pelaksanaan kursus lebih panjang (antara enam bulan sampai dua tahun).

Berdasarkan uraian di atas, Lembaga Pendidikan Keterampilan (LPK) adalah lembaga pendidikan non formal yang di peruntukkan kepada masyarakat yang berorientasi pada pasar dan hasil belajar dengan metode pembelajaran memadukan unsur keimuan dan wirausaha yang berfungsi sebagai penambah wawasan dan membentuk jiwa *enterprenour*.

**b. Lembaga Pendidikan Keterampilan (LPK) Adana**

Akademik Design Indonesia atau dinamakan ADANA merupakan Lembaga Pendidikan Keterampilan (LPK) dalam bidang mode. Lembaga Pendidikan Keterampilan (LPK) ADANA yang beralamat di jl. Mawar no.5 Baciro Yogyakarta, secara resmi didirikan pada tanggal 14 Maret 2005 dibawah pimpinan H. Adikarang Samawi, S. Psi dengan program *fashion*

*design*, menjahit, dan *modelling*. Lama pendidikan untuk program *modelling* selama 6 bulan, untuk *fashion design* selama 6 bulan.

Lembaga Pendidikan Keterampilan (LPK) ADANA Yogyakarta adalah salah satu Lembaga Pendidikan Kursus yang memberikan prioritas praktek dan didukung dengan adanya pendidik yang professional dibidangnya. Dengan fasilitas yang mendukung untuk kegiatan praktek dapat memberikan kenyamanan dalam kegiatan belajar mengajar. Biaya pendidikan terjangkau dan dapat diangsur sehingga memberikan kemudahan dalam mengikuti kegiatan pendidikan yang fleksibel.

Fasilitas Lembaga Pendidikan Keterampilan (LPK) ADANA Yogyakarta terdiri dari ruang kelas teori, laboratorium desain, laboratorium menjahit, laboratorium batik, ruang *modelling*, mushola, ruang kantor, ruang tunggu tamu, ruang pengajar, ruang staf administrasi dan butik.

**c. Mata Pelajaran *Fashion Design***

Salah satu jurusan di Lembaga Pendidikan Keterampilan (LPK) Adana adalah *Fashion Design Plus*. Jurusan tersebut dibagi dalam 2 mata pelajaran yaitu *Fashion Design* dan Menjahit. Dalam satu angkatan, mata pelajaran *Fashion design* ditempuh selama 6 bulan terdiri dari 42 kali pertemuan dengan masing-masing pertemuan selama 2 jam pelajaran.

Mata pelajaran *fashion design* dibagi menjadi 2 yaitu *fashion design illustration* dan *fashion design fabric*. Materi dalam *fashion design fabric* yaitu Teori warna, pengetahuan tekstil, batik, sulam payet, *decorative fabric*, *draping*, *accessories*, *computer design*, dan *fashion research*.

**d. Materi Aksesoris**

**1) Pengertian Aksesoris**

Menurut Z.D. Enna Tammini dkk (1982) pelengkap busana adalah segala sesuatu yang ditambahkan pada pakaian yang sedang dipakai yang mempunyai fungsi kegunaan dan keindahan. Sedangkan menurut Wasia Rusbani (1985) pelengkap busana atau *accessories* kelompok benda-benda yang biasa dikenakan untuk melengkapi penampilan yang dapat berfungsi sebagai pelindung, wadah, hiasan, maupun penunjuk identitas. *Those extra items such as purses, handbags, gloves, hat, flowers, and jewelry are called accessories* (Wanda Draper: 1970). Pelengkap busana adalah sesuatu yang dipakai untuk melengkapi dalam berbusana, baik bersifat praktis atau untuk menambah keindahan saja (Prapti Karomah, 1990 : 1). *Any of number of articles that are worn with clothing, such as hats, handbags, belts, gloves, ties, scarves or jewelry* (Carleen Hoyt Crowley, 1987:128).

Menurut uraian di atas aksesoris atau pelengkap busana adalah segala sesuatu yang ditambahkan untuk melengkapi penampilan dalam berbusana yang mempunyai fungsi kegunaan yaitu pelindung, wadah, penunjuk identitas dan juga fungsi hiasan yang dapat berupa tas, sarung tangan, topi, sepatu, payung, perhiasan dan lain-lain.

## 2) Penggolongan Aksesoris

Menurut Sri Widarwati (1993: 33) ditinjau dari fungsinya, pelengkap busana dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu: 1) pelengkap busana praktis dan 2) pelengkap busana estetis.

### a) Pelengkap busana praktis / milineris

Pelengkap busana milineris yaitu benda yang melengkapi berbusana dan berguna langsung bagi pemakainya (Chodijah dan Wisri A. Mamdy 1982: 186). Pelengkap busana milineris adalah semua benda yang selain sebagai pelengkap busana untuk menambah keindahan mempunyai fungsi yang lain bagi pemakainya (Yulaila Pahma, 1985: 24).

### b) Pelengkap busana estetis / tambahan

Menurut Yulaila Pahma (1985: 25) pelengkap busana estetis adalah pelengkap yang hanya berfungsi untuk menambahkan keindahan berbusana saja. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993: 33) pelengkap busana estetis hanya memenuhi fungsi memperindah busana yang dikenakan. Menurut Wasia Rusbani (1985) yang termasuk dalam pelengkap busana estetis diantaranya adalah; gelang, kalung, liontin, cincin, peniti hias atau bros, clips, anting dan subang.

Berdasarkan uraian di atas pelengkap busana praktis/ milineris adalah kelompok benda yang dikenakan untuk melengkapi busana, yang dapat memperindah penampilan dan berguna langsung bagi pemakainya. Macam-macam pelengkap busana praktis/ milineris diantaranya adalah payung, topi, kaca mata, scarf, syal, tas, sarung tangan, jam tangan, sapu

tangan, kipas, ikat pinggang, alas kaki, kaus kaki, dan lain sebagainya. Sedangkan pelengkap busana estetik/ tambahan adalah pelengkap busana yang hanya memenuhi fungsi memperindah busana saja yang berupa gelang, kalung, liontin, cincin, peniti hias atau bros, clips, anting dan subang.

### 3) **Proses Membuat Aksesoris**

Tahap-tahap pembuatan aksesoris meliputi pembuatan desain dan pembuatan aksesoris.

#### a) **Membuat desain aksesoris**

Dalam membuat aksesoris, hal yang paling mendasar yaitu membuat atau menentukan desain aksesoris. Desain sendiri memiliki beragam pengertian. Menurut Widagdo (2005: 8a) desain adalah jenis kegiatan perancangan yang menghasilkan wujud benda untuk memenuhi kebutuhan manusia. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000) desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Pendapat lain dikemukakan oleh Heri Suhersono (2004: 11) bahwa desain adalah penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna dan figure yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan. *Shapes, forms, colors and textures all combine to become a unified whole which is commonly called "a design"* (Dorothea C. Malcolm, 1972: 7). Menurut Marwanti (2000: 3), desain adalah suatu konsep pemikiran untuk menciptakan sesuatu dari tahap perencanaan hingga terwujudnya barang jadi.

Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa desain adalah jenis kegiatan perancangan suatu konsep pemikiran untuk menciptakan suatu karya berupa gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan penataan atau penyusunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan.

Untuk menciptakan desain yang bagus diperlukan unsur-unsur desain yang disusun dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain agar desain yang dihasilkan sesuai dengan kegunaan.

#### (1) Unsur – Unsur Desain

Unsur disebut juga elemen desain yang diperlukan dalam pembuatan desain. Menurut Sri Widarwati (1993: 7) unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyusun suatu rancangan. Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986: 35) unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang disusun untuk mendapatkan desain. Atisah Sipahelut dan Petrussumadi berpendapat bahwa unsur desain adalah unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain itu.

Menurut uraian di atas, unsur adalah elemen-elemen yang dipergunakan dalam penyusunan suatu rancangan untuk mendapatkan desain yang baik. Adapun unsur-unsur desain adalah garis, arah, bentuk, ukuran, nilai gelap terang, warna dan tekstur.

(a) Garis

Garis adalah himpunan dari titik-titik yang ditarik dari titik satu dengan titik yang lain yang dapat digunakan untuk mengungkapkan perasaan ataupun emosi seseorang.

(b) Arah

Arah adalah sesuatu yang dipergunakan untuk mengubah sifat dari garis yang berupa arah mendatar (horisontal), tegak lurus (vertikal), dan miring (diagonal).

(c) Bentuk

Bentuk adalah suatu bidang yang dibatasi oleh garis atau permukaan yang dapat berupa bentuk geometris dan bentuk bebas.

(d) Ukuran

Ukuran adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk membedakan panjang pendek dan besar kecil benda dan dapat mengatur keseimbangan suatu benda.

(e) Nilai gelap terang

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan tingkatan warna dari warna tergelap (mengandung warna hitam) sampai warna terang (mengandung warna putih).

(f) Warna

Warna adalah suatu fenomena yang terjadi karena adanya cahaya obyek dan observer yang berupa mata yang dapat memperkuat kesan atau tujuan dari suatu karya desain.

(g) Tekstur

Tekstur adalah permukaan suatu benda yang berupa permukaan dari suatu garis, bidang maupun bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan.

(2) Prinsip – Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 2000 : 15). Prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu (Widjiningsih, 1982 :9).

Menurut uraian di atas prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu. Adapun prinsip-prinsip desain adalah sebagai berikut :

(a) Harmoni (keselarasan)

Keselarasn adalah kesatuan antara unsur-unsur desain melalui susunan obyek dan ide-ide yang diwujudkan dalam garis, bentuk, warna dan tekstur.

(b) Perbandingan atau proporsi

Proporsi adalah hubungan antara bagian satu dengan bagian lain yang digunakan untuk menampakkan besar kecil benda dalam suatu susunan sehingga tercapai keselarasan.

(c) Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan atau balance adalah pengaturan unsur-unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras pada pemakainya.

(d) Irama

Irama adalah suatu bentuk pergerakan yang teratur yang dapat mengalihkan pandangan mata dari bagian satu ke bagian yang lainnya.

(e) Pusat Perhatian

Pusat perhatian adalah bagian busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya yang berupa warna, garis, bentuk, ukuran yang kontras dan pemberian hiasan

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dijelaskan bahwa prinsip-prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengkombinasian unsur-unsur desain sehingga diperoleh rancangan yang harmonis, proporsional, seimbang dan memiliki aksen serta *center of interest* dalam desain yang dibuat.

**b) Teknik Membuat Aksesoris**

Dalam membuat aksesoris, teknik-teknik yang digunakan menurut Lina Purnawanti (2011) meliputi teknik menjahit, menyulam, menganyam, macramé dan meronce.

**(1) Menjahit**

Menurut Lina Purnawanti (2011: 17) menjahit adalah suatu aktivitas yang bertujuan untuk menyambung atau menyatukan kain, bulu, kulit binatang, dan bahan-bahan lain yang dapat dilewati jarum jahit serta benang.

Pada awalnya, produk hasil jahitan mungkin hanya berupa pakaian. Namun, seiring perkembangan keahlian dan kreativitas manusia, produk hasil jahitan semakin bervariasi, diantaranya tirai, selimut, taplak, kasur. Bahkan, kini berkembang berbagai produk aksesoris yang dihasilkan. Misalnya, berbagai aksesoris dari kain flanel dan kain perca.

**(2) Menyulam**

Seni sulam adalah salah satu cara untuk menjadikan penampilan permukaan suatu kain menjadi lebih indah. Kegiatan menyulam dapat dilakukan secara manual menggunakan tangan. Dalam proses menyulam, biasanya digunakan teknik tikam jejak, teknik *stem*, teknik *straight*, teknik pagar dan silang. Seiring perkembangan jaman dan teknologi menyulam dapat menggunakan alat menyulam seperti mesin bordir.

### (3) Menganyam

Menganyam bertujuan menjangkakan atau menyilangkan bahan-bahan yang berasal dari tumbuh-tumbuhan untuk dijadikan satu rumpun kuat sehingga dapat digunakan. Menganyam merupakan salah satu bentuk kerajinan yang sejak lama telah dikenal masyarakat. Dalam perkembangannya, kerajinan menganyam muncul dalam berbagai benda hiasan. Benda yang dihasilkan dari anyaman dapat berbentuk lembaran datar atau dua dimensi.

Bahan yang dapat digunakan terdiri dari bahan alam dan bahan buatan. Bahan baku anyaman dari alam diantaranya bambu, rotan, pandan dan enceng gondok dan bahan lain yang memiliki sifat lentur dan kuat. Sedangkan bahan buatan yang digunakan yaitu kertas dan plastik. Motif anyaman yang paling dikenal diantaranya motif keping, mata walik, mata itik, pasung dan sebagainya.

### (4) Makrame

Kata macramé berasal dari bahasa Turki, yaitu *makra'ma* atau *miqramah*. Dengan kata lain, macramé berarti suatu bentuk kerajinan yang berkaitan dengan kegiatan simpul-menyimpul dengan menggunakan serangkaian benang atau tali pada awal atau akhir suatu hasil tenunan. Macramé bertujuan untuk membuat berbagai simpul pada rantai benang tersebut sehingga terbentuk aneka rumbai dan jumbai. Dari teknik makrame dapat dihasilkan tali ikat pinggang, gelang tangan, kalung, tas tangan, hiasan dinding dan lain sebagainya.

Berbagai simpul yang digunakan dalam teknik macramé adalah simpul kepala, rantai, mati, tunggal, ganda, dan simpul gordin.

#### **(5) Meronce**

Meronce merupakan kegiatan menggabungkan sesuatu dengan seutas tali. Kegiatan meronce dilakukan untuk membuat kalung, atau benda lain yang sejenis. Bahan yang digunakan untuk membuat aksesoris dengan teknik meronce sangat bervariasi. Bahan-bahan tersebut diantaranya mutiara, batu-batuan dan mute.

#### **4) Bahan Dasar Aksesoris**

##### **a) Kain**

Kain merupakan salah satu bahan dasar aksesoris. Beberapa jenis aksesoris yang dapat dibuat dari kain diantaranya adalah tas, dompet, dan kalung. Menurut pendapat Lina Purwanti (2011) bahan kain yang dibuat sebagai bahan aksesoris terdiri dari dua katagori yaitu kain flannel dan kain perca.

Kain flannel atau *felt* merupakan salah satu jenis kain khusus untuk kerajinan tangan karena bentuknya halus dan tebal. Sedangkan kain perca adalah kain sisa. Beragam kerajinan dari kain perca adalah *patchwork*, *quilting*, *appliqué* dan *textile origami*.

##### **b) Mute**

Mute digunakan sebagai bahan aksesoris. Mute memiliki jenis yang cukup banyak dan dibuat dari bebatuan alam, batu masakan, kristal, akrilik dan plastik. Menurut Lina Purwanti (2011) beberapa jenis mute yang biasa digunakan dalam pembuatan aksesoris

diantaranya adalah: pasiran, patahan, kristal, mutiara, manik-manik, ramboci, bola-bola, air mata dan lain-lain.

**c) Tali**

Tali sangat identik dengan kegiatan ikat mengikat. Perkembangan tali-temali semakin mengakrabi dunia aksesoris. Tali yang digunakan untuk membuat aksesoris memiliki sifat lentur sehingga mudah dibentuk atau dipakai untuk mengikat. Beberapa jenis tali yang sering digunakan untuk membuat aksesoris adalah tali kur, tali rami, tali senar, tali serat, tali wol, tali kulit, tali benang katun dan lain sebagainya.

**e. Kalung Origami Tekstil**

**1) Pengertian Kalung**

Menurut Lina Purnawanti kalung adalah sebuah perhiasan berlingkar yang dikaitkan pada leher seseorang (2011: 9). Kalung adalah perhiasan yang dipakai melingkar di leher yang pada dasarnya dibuat dengan bahan-bahan berantai dan sebagian besar disertakan bersama liontin. Kalung juga bisa dibuat secara bervariasi dari batu, berlian, mutiara, kaca, kerang, kayu, dengan bentuk dan ukuran yang berbeda (<http://www.rumahoutlet.com/>). *A necklace is an article of jewellery which is worn around the neck. Necklaces are frequently formed from a metal jewellery chain, often attached to a locket or pendant. Necklaces can also be manufactured with cloth, and they sometimes contain rocks*

(particularly gems), wood, and/or shells with different shapes and sizes (<http://en.wikipedia.org/wiki/Necklace>).

Berdasarkan uraian di atas, kalung adalah salah satu jenis aksesoris estetik berupa perhiasan yang dikenakan melingkar di leher yang biasanya terbuat dari variasi rantai atau logam, batu, berlian, kayu, kerang, mutiara, kaca, kayu dengan berbagai bentuk dan ukuran.

## 2) **Penggolongan Kalung**

Bentuk dan ukuran kalung bermacam-macam, ada yang erat melingkar dileher, ada yang longgar dan ada pula yang panjang. Ada yang seuntai, bersusun 2, 3 atau lebih. Ada berbagai tipe kalung berdasarkan panjangnya. Semakin panjang kalung akan memberi penekanan pada bagian dada, dan semakin pendek kalung anda akan memberi penekanan pada keindahan leher anda. Jenis kalung berdasarkan panjang dan padanan busana. (Mia Yusmita Gofar, 2007:28).

### a) *Collar Necklace*

*Collar* adalah kalung yang panjangnya antara 30-35 cm. Biasanya terbuat dari 2 tali atau lebih yang dipakai mengikat bagian tengah leher. (Mia Yusmita Gofar, 2007: 29). Model gaun *straples* cocok mengenakan kalung jenis *collar* yang memiliki panjang 30-35 cm (Mia Yusmita Gofar, 2006: 29).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *collar* adalah salah satu jenis kalung yang mengikat bagian tengah leher dan memiliki panjang antara 30-35 cm yang terbuat dari 2 tali atau lebih. Kalung tipe ini cocok dikenakan dengan baju berpotongan leher V atau baju-baju yang memperlihatkan bagian bahu, dan umumnya dikenakan untuk acara-acara istimewa.

*b) Choker Necklace*

*Choker* adalah kalung yang panjangnya antara 36-40 cm yang merupakan kalung satu tali atau lebih dikenakan lepas didasar leher. *Choker* satu tali cocok dikenakan untuk segala tipe busana (Mia Yusmita Gofar, 2007: 29). Seuntai kalung atau *choker* mutiara (36-40) cocok dikenakan dengan gaun berpotongan garis leher bulat ataupun Sabrina (Mia Yusmita Gofar, 2006: 28). *35 centimetres (14 in) to 43 centimetres (17 in) long and sits high on the neck* (<http://en.wikipedia.org/wiki>).

Berdasarkan uraian di atas, *choker* merupakan kalung satu tali atau lebih dikenakan lepas didasar leher yang panjangnya antara 36-43 cm yang. Panjang jenis ini merupakan model yang cocok dikenakan untuk segala tipe busana, khususnya gaun berpotongan garis leher bulat ataupun Sabrina dan untuk kalung anak.

*c) Princess/ Graduated Necklace*

*Princess Necklace* adalah kalung yang panjangnya antara 43-50 cm dikenakan menggantung di atas tulang leher dan merupakan panjang yang paling umum. Paling cocok dikenakan baju berleher tegak ataupun

baju-baju dengan potongan leher tinggi. (Mia Yusmita Gofar, 2007:29). Panjang umum untuk princess necklace ini adalah 43-50 cm cocok dikenakan untuk semua jenis potongan leher (Mia Yusmita Gofar, 2006: 28). *A princess necklace is 45 centimetres (18 in) to 50 centimetres (20 in) long. It is between choker and matinee length* (<http://en.wikipedia.org/wiki/Necklace>).

Berdasarkan uraian di atas, *Princess necklace* adalah kalung yang panjangnya di antara *choker* dan *matinee*, yaitu 43-50 cm dikenakan menggantung di atas tulang leher dengan bandul ataupun tidak yang cocok dikenakan pada segala potongan busana ataupun tipe garis leher, khususnya baju berleher tegak ataupun baju-baju dengan potongan leher tinggi.

#### d) *Matinee Necklace*

*Matinee necklace* adalah kalung yang memiliki panjang 50-60 cm yang umumnya posisi kalung menggantung di atas belahan dada. (Mia Yusmita Gofar, 2007:29). *A matinee length necklace is 56 centimetres (22 in) to 58 centimetres (23 in) long, typically a single strand that rests at the top of the cleavage* (<http://en.wikipedia.org/wiki/Necklace>).

Berdasarkan uraian di atas, *Matinee necklace* adalah Sebuah kalung dengan panjang adalah 56-58 cm, dengan posisi kalung menggantung di atas belahan dada. Kalung ini merupakan pilihan yang tepat untuk busana casual atau busana bisnis dan dapat dikenakan di atas kemeja ataupun gaun

e) *Opera Necklace*

*Opera necklace* adalah kalung yang memiliki panjang, 70-90 cm dengan posisi kalung berada di atas tulang dada. Di Eropa orang menggunakan kalung jenis ini untuk menghadiri acara *opera* (Mia Yusmita Gofar, 2007:29). *An opera necklace is 75 centimetres (30 in) to 90 centimetres (35 in) long and sits at the breastbone* (<http://en.wikipedia.org/wiki/Necklace>).

Berdasarkan uraian di atas *opera necklace* adalah sebuah kalung dengan panjang adalah 75-90 cm, yang jatuh pas di dada. Opera dapat dikenakan sebagai kalung satu tali ataupun dikenakan dengan melilitkan sebagai *choker* 2 tali. Cocok dikenakan untuk busana berkerah atau berpotongan leher tinggi dan biasa dikenakan untuk acara resmi malam hari.

f) *Rope Necklace*

*Rope necklace* adalah kalung yang memiliki panjang 115-127 cm dikenakan lepas menggantung dari bahu hingga kepinggang. Diabad 19 kalung jenis ini dikenal menggantung dari satu bahu ke arah pinggang sisi lain. (Mia Yusmita Gofar, 2007: 29). *A sautoir or rope necklace is any necklace longer than opera length* (<http://en.wikipedia.org/>).

Berdasarkan uraian di atas *Rope necklace* adalah Sebuah kalung yang lebih panjang dari panjang kalung opera, yaitu dengan panjang 115-127 cm yang biasanya dikenakan pada acara resmi malam hari ataupun acara formal. Kalung jenis ini sangat elegan dan seksi dikenal menggantung dari satu bahu ke arah pinggang sisi lain

pada abad 19. *Clasp* (penutup kalung diletakkan dilokasi2 strategis yang memungkinkan kalung jenis ini dipecah2 menjadi beberapa kalung dan gelang.

### 3) **Pertimbangan dalam Memilih Kalung**

Dalam mengenakan dan memilih kalung, terdapat beragam hal yang harus dipertimbangkan agar kalung tersebut cocok dan sesuai untuk dikenakan. Hal- hal tersebut sebagaimana dikutip dari [www.ehow.com](http://www.ehow.com) diantaranya adalah:

#### a) Pertimbangkan kesempatan.

- (1) Untuk penggunaan pada kesempatan formal, hindari kalung yang unik dan mencolok, cukuoo gunakan kalung yang sederhana ([mahanigallery.wordpress.com](http://mahanigallery.wordpress.com)).
- (2) Untuk kesempatan non formal dapat mengenakan jenis kalung apa saja sesuai dengan keinginan ([mahanigallery.wordpress.com](http://mahanigallery.wordpress.com)).

#### b) Pertimbangkan bentuk tubuh.

- (1) Untuk bentuk leher pendek sebaiknya menghindari kalung choker dan mengenakan kalung yag sedikit menjuntai dengan lilitan yang tidak terlalu banyak ([mahanigallery.wordpress.com](http://mahanigallery.wordpress.com)).
- (2) Untuk leher jenjang lebih bebas mengenakan kalung apa saja, dapat mengenakan dua atau tiga lilitan dengan bandul besar sebagai aksen ([mahanigallery.wordpress.com](http://mahanigallery.wordpress.com)).

- (3) Untuk bentuk muka oval dapat mengenakan segala tipe kalung (Mia Yusmita Ghofar, 2007).
  - (4) Untuk pinggang panjang dan tinggi, gunakan kalung yang lebih pendek seperti choker, princess dan graduated.
  - (5) Untuk pinggang pendek sebaiknya mengenakan kalung panjang model mateene atau lariat (Mia Yusmita Ghofar, 2007).
  - (6) Untuk bentuk muka bulat atau kotak lebih baik mengenakan kalung dengan panjang menengah hingga panjang dan hindari kalung choker atau kalung pendek (Mia Yusmita Ghofar, 2007).
- c) Pertimbangkan kerah atau gatis leher busana yang di kenakan.
- (1) Untuk kerah kemeja sebaiknya menggunakan kalung dengan ukuran yang tidak terlalu besar dengan lilitan tunggal dan banduk mungil (mahanigallery.wordpress.com).
  - (2) Untuk kerah bulat dapat mengenakan kalung panjang (mahanigallery.wordpress.com).
  - (3) Untuk kemben dapat mengenakan kalung yang melilit di leher dengan material yang mewah (mahanigallery.wordpress.com)

#### **4) Origami Tekstil**

##### **a) Pengertian Origami**

*Origami is the Japanese art or process of folding squares of paper into representational shapes ([www.merriam-webster.com](http://www.merriam-webster.com)).*

Menurut Emma Kristin (2010) origami merupakan sebuah seni lipat terkenal yang berasal dari Jepang, bahan untuk melipat origami terbuat dari kertas maupun dari kain dan biasanya berbentuk persegi. Origami adalah sebuah seni lipat yang berasal dari [Jepang](#). Bahan yang digunakan adalah [kertas](#) atau [kain](#) yang biasanya berbentuk persegi. Sebuah hasil origami merupakan suatu hasil pekerjaan tangan ([id.wikipedia.org/wiki/Origami](http://id.wikipedia.org/wiki/Origami)). *Origami is the art or process, originating in Japan, of folding paper into shapes representing flowers and birds, for example* ([www.thefreedictionary.com](http://www.thefreedictionary.com)).

Berdasarkan uraian di atas, pengertian origami adalah sebuah seni lipat dari [Jepang](#), yang menggunakan bahan [kertas](#) atau [kain](#) berbentuk persegi, dikerjakan dengan tangan menjadi bentuk-bentuk bunga, burung dan lain-lain.

#### **b) Jenis-jenis Origami**

Dua jenis model origami yakni model tradisional dan model orisinal ([www.sanggar-origami.com/](http://www.sanggar-origami.com/)). *There are two types of Japanese folds: figures used in ceremonial etiquette, and objects such as animals, flowers, furniture, and human figures* ([encyclopedia2.thefreedictionary.com/origami](http://encyclopedia2.thefreedictionary.com/origami)). Pada umumnya, model- model dalam origami adalah binatang, obyek fisik seperti manusia, wajah, tumbuh-tumbuhan, bunga, alat transportasi,

tulisan/huruf, alat rumah tangga, bangunan dan lain-lain ([www.sanggar-origami.com/](http://www.sanggar-origami.com/)).

Berdasarkan uraian di atas, origami dibagi menjadi dua model yakni model tradisional dan model orisinal. Model tradisional merupakan model umum yang tak dikenal lagi siapa yang mendesain pertama kalinya. Sedangkan model orisinal, merupakan karya kontemporer buatan para pelipat dan dicantumkan namanya sebagai hak cipta mereka. Macam-macam model origami yang digemari diantaranya adalah objek seperti binatang, tumbuh-tumbuhan, bunga, dan obyek fisik, wajah, alat transportasi, tulisan/huruf, perabotan rumah tangga, bangunan dan lain-lain.

### c) **Origami Tekstil**

Origami merupakan seni yang berkembang yang dapat pula menggunakan bahan dasar kain. Seni tersebut disebut dengan *origami textile, fabric origami dan fabrigami*.

*Fabrigami is a relatively new art using origami techniques and fabric as the medium. Making folded creations of fabric bonded to origami paper is another style of fabrigami* ([www.wisegeek.com/what-is-origami-paper.htm](http://www.wisegeek.com/what-is-origami-paper.htm)). *Fabrigami The folding of origami models using stiffened fabric or fabric bonded to paper* ([www.britishorigami.info/](http://www.britishorigami.info/)). Menurut Retna W. Tamblin dan Carla Lydra (2008) origami tekstil adalah seni melipat dan

menjahit dengan menggunakan kain perca bermotif maupun perca polos sehingga menghasilkan suatu kerajinan yang indah.

Berdasarkan uraian di atas, origami tekstille/ fabric origami/ fabrigami adalah seni baru membuat kreasi melipat kain dengan teknik origami menggunakan kain perca bermotif maupun perca polos sehingga menghasilkan suatu kerajinan yang indah. Desain-desain origami tekstille yang sedang berkembang masih banyak bertema bunga atau tumbuh-tumbuhan.

Macam-macam jenis origami tekstil diantaranya adalah: origami bunga semanggi, bunga gladiol, bunga matahari, *spring daffodil*, mawar jepang, kamboja, dahlia, bunga kincir, *blooming poppy*, bunga berkelopak lima, *berry flower*, *evening primrose*, bunga lampion, *glorius flower*, burung tsuru, dan lain-lain.

#### **d) Penerapan Origami Tekstil**

*Origami tekstille/ fabric origami/ fabrigami* dapat diterapkan dalam asesoris, lenan rumah tangga dan berbagai desain busana. Dalam asesoris misalnya: kalung, anting-anting, jepit rambut, bros, tas, dan sebagainya. Dalam lenan rumah tangga dapat dikreasikan dalam berbagai sarung bantal hias dan juga tempat tisu. *Origami tekstille/ fabric origami/ fabrigami* dapat digunakan untuk memperindah karya busana baik dalam busana pesta maupun casual.

## 5) Alat dan Bahan Membuat Kalung Origami Tekstil

Untuk membuat aksesoris kalung, ada beberapa alat dan bahan yang dipersiapkan, yaitu:

### a) Peralatan

- (1) *Flat nose plier* adalah tang yang berujung rata.
- (2) *Round nose plier* adalah tang yang berujung bulat dan mengecil.
- (3) *Wire cutter* adalah tang pemotong kawat.
- (4) *Bent nose plier* adalah mempunyai fungsi yang sama dengan flat nose plier.
- (5) *Crimping plier* adalah tang untuk memipihkan crimp bead)
- (6) *Memory wire share* adalah tang untuk memotong memory wire.
- (7) Jarum, pinset, lem, tape, pensil, penggaris.
- (8) *Trimmer*, gunting dan gunting kuku.

### b) Bahan perangkai

- (1) Rantai
- (2) *Memory wire*
- (3) Macam-macam tali
- (4) Macam-macam pita
- (5) Macam-macam kawat

c) Material pelengkap

(1) *Clasp* yaitu penghubung kedua ujung aksesoris. *Clasp* ada beberapa macam, yaitu: *toggle clasp*, sambungan s, *lobster clasp*, *ring clasp*.

(2) *Bead tips* adalah bola pensembunyi ikatan pada tali.

(3) *Head pin dan eye pin* (tongkat kawat lurus untuk bandul atau membentuk rantai)

(4) *Jump ring* dan *split ring* yaitu lingkaran kawat yang digunakan untuk menghubungkan dua bagian atau lebih dalam satu rangkaian aksesoris.

(5) Plat untuk bandul dan *chandeller*

d) Bahan origami tekstil

(1) Kertas pola

(2) Benang

(3) Kain perca

## B. Penelitian yang Relevan

Kajian dalam penelitian ini tidak hanya terbatas pada deskripsi teoritis saja, tetapi juga perlu mengkaji hasil penelitian yang relevan agar dapat dijadikan bahan perbandingan dan masukan, walaupun hasil penelitian tersebut tidak berasal dari bidang keahlian yang sama.

Dalam penelitian skripsi oleh Dianita Anggar Kusumawati (2011) yang berjudul “Kreativitas Membuat Kerajinan Tangan Pada Pembelajaran Ekstrakurikuler Tata Busana di SMP Negeri 1 Ampel Boyolali” mengatakan

bahwa kreativitas merupakan aspek penting yang harus ditumbuhkan pada diri siswa agar siswa mampu menuangkan ide, gagasan, imajinasinya dalam mencipta produk kreatif sebagai bekal *life skill* siswa SMP.

Pada pembahasan hasil skripsi yang dilakukan oleh Dianita Anggar Kusuma (2011) tentang kreativitas dalam membuat bros, sebagian besar siswa dikatakan kreatif. Dengan perolehan 96 % siswa pada katagori kreatif dan 4% siswa pada katagori tidak kreatif. Beberapa siswa dikatakan kurang kreatif karena siswa kurang mempunyai banyak gagasan untuk menyelesaikan masalah. Oleh karena itu perlu memberikan dorongan atau motivasi kepada siswa agar dapat menciptakan produk-produk kreatif. Pelaksanaan pembelajaran dan pemilihan materi sangat mempengaruhi kreativitas siswa. Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dijelaskan bahwa pembelajaran yang kreatif dan alternatif – alternatif materi yang kreatif sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar.

Walaupun sudah didapatkan hasil penelitian tentang kreativitas, namun penilaian kreatifitas yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah mengacu pada aspek-aspek berpikir kreatif yang terdiri dari aspek kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan elaborasi. Sehingga penelitian tentang tentang kreativitas produk belum diketahui. Oleh sebab itu pada penelitian ini akan mengangkat judul “Kreativitas produk Kalung Origami Tekstil Karya Siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta”.

### **C. Kerangka Berpikir**

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk membuat suatu karya nyata yang relative baru atau berbeda dengan apa yang telah ada

sebelumnya. Kreativitas sangat penting untuk ditumbuhkan dalam diri siswa baik dalam berpikir maupun menghasilkan suatu karya. Di Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana, kreativitas menjadi visi dan misi yang penting untuk ditumbuhkan pada siswa agar anak didiknya menjadi tenaga kerja yang profesional dan mampu bersaing di dunia kerja.

Hasil karya siswa dalam pembuatan kalung masih kurang memuaskan apabila dibandingkan dengan karya dalam materi pelajaran yang lain. Hal ini disebabkan oleh siswa yang kurang tertarik dengan materi aksesoris yang masih menggunakan bahan dan teknik pembuatan yang monoton. Hasil karya siswa yang kurang menarik tentu bertolak belakang dengan misi Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana untuk mencetak siswa yang kreatif dan mampu bersaing di dunia kerja.

Melihat situasi tersebut, perlu diberikan alternatif materi yang sesuai dengan perkembangan *trend* agar dapat membekali siswa agar mampu bersaing di dunia kerja. Alternatif yang diberikan untuk membuat produk kalung yang kreatif, yaitu dengan alternatif bahan dan teknik pembuatan. Dengan memanfaatkan limbah dari kain perca dengan alternatif teknik origami tekstil yang di aplikasikan dalam bentuk kalung. Kalung origami tekstil menjadi alternatif desain kalung yang diharapkan memiliki daya tarik tersendiri karena karakteristiknya yang unik, fariatif dan merangsang siswa untuk kreatif dan inovatif.

Dengan memberikan alternatif materi dalam mata pelajaran fashion design fabric diharapkan dapat merangsang kreativitas siswa. Kreativitas

siswa satu dengan yang lain dalam membuat kalung origami tekstil akan berbeda dan berfariasi. Gambaran tentang fariasi kreativitas produk kalung origami tekstil yang dibuat oleh siswa LPK Adana Yogyakarta akan dapat memberikan informasi yang sangat penting untuk pengembangan kurikulum dan sebagai bahan masukan untuk penyempurnaan pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas LPK yang bergerak dibidang busana (*fashion*).

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana gambaran kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta?

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian tentang kreativitas ini termasuk jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono 2007: 11).

Dalam penelitian ini, penyusun ingin mengungkap dan menganalisis gambaran tentang kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan (LPK) Adana.

Penilaian kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa menggunakan pendekatan produk kreatif dengan menunjuk pada hasil kinerja atau karya siswa. Pendekatan ini dipandang sebagai pendekatan yang paling eksplisit untuk menentukan kreativitas siswa, sehingga disebut sebagai kriteria puncak dari kreatifitas. Dalam operasi penilaiannya, proses identifikasi kreativitas dilakukan melalui pendekatan analisis obyektif terhadap produk dan pertimbangan subyektif oleh ahli dan melalui tes. Produk kreatif siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan (LPK) Adana yang berupa kalung origami tekstil, diteliti berdasarkan kriteria produk kreatif dari Besemer dan Treffinger dengan model *Creative Product Analysis Matrix* atau CPAM.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian ini dilaksanakan di Lembaga Pendidikan Keterampilan (LPK) Adana yang beralamat di Jl. Mawar no.5 Baciro Yogyakarta. Pemilihan tempat tersebut berdasarkan pertimbangan bahwa di Lembaga Pendidikan Keterampilan (LPK) Adana jurusan *fashion design fabric* terdapat mata pelajaran *accessories* dan *decorative fabric* yang memuat materi origami tekstil. Sedangkan waktu penelitian ini dilaksanakan mulai bulan November sampai Desember.

## **C. Definisi Operasional Variabel**

Untuk menghindari adanya salah tafsir pengertian dalam penelitian ini maka diketahui bahwa definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Dedi Supriadi, 1994: 7).

### 2. Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana

Lembaga Pendidikan Keterampilan (LPK) Adana Yogyakarta adalah salah satu lembaga pendidikan kursus dengan program *fashion design fabric*.

### 3. Produk Kalung

Kalung adalah sebuah perhiasan berlingkar yang dikaitkan pada leher seseorang (Lina Purnawanti, 2011: 9)

### 4. Origami Tekstil

Origami tekstil adalah seni melipat dan menjahit dengan menggunakan kain perca bermotif maupun perca polos sehingga menghasilkan suatu kerajinan yang indah (Retna W. Tamblin dan Carla Lydra, 2008 ).

Berdasarkan definisi-definisi tersebut di atas dapat dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan judul penelitian “Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Karya Siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta” adalah untuk mengungkap dan menganalisis kreativitas siswa jurusan *fashion design fabric* dalam menghasilkan suatu karya berupa kalung origami tekstil. Produk siswa yang dikatakan kreatif adalah produk kalung origami tekstil yang mempunyai kriteria pada kebaruan produk (*novelty*), pemecahan masalah (*resolution*), dan elaborasi.

## D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009: 61). Dalam penelitian ini terdiri dari satu variabel yaitu kreativitas dalam membuat produk kalung origami tekstil karya siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana.

## **E. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2005:108). Populasi dapat diidentifikasi sebagai jumlah individu atau produk yang memiliki sifat sama. Jadi populasi adalah keseluruhan individu yang menjadi sasaran penelitian (Sutrisno Hadi, 2001: 100) Populasi dalam penelitian ini adalah peserta kursus *fashion design* yang berjumlah 14 orang.

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel adalah sebagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2004: 56). Sampel merupakan sebagian dari populasi terjangkau yang memiliki sifat yang sama dengan populasi (Nana Sudjana dan Ibrahim, 2004: 85).

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *sampling* jenuh atau sensus, yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan bila jumlah populasi relative kecil kurang dari 30 orang (Sugiyono, 2001:78). Jadi sampel pada penelitian ini adalah seluruh peserta kursus program *fashion design* di LPK ADANA Yogyakarta yang berjumlah 14 orang.

## **F. Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data adalah pencatatan peristiwa-peristiwa atau hal-hal atau keterangan-keterangan, atau karakteristik sebagian atau seluruh elemen populasi yang akan menunjang atau mendukung penelitian (M. Iqbal Hasan,

2002: 83). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan penilaian unjuk kerja.

Pengukuran kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa menggunakan penilaian unjuk kerja. Penilaian unjuk kerja merupakan penilaian berdasarkan hasil pengamatan untuk menilai perbuatan atau praktek kerja siswa. Pada penilaian unjuk kerja menggunakan skala bertingkat atau *rating scale* sesuai dengan acuan kriteria produk kreatif dari Besemer dan Treffinger dengan model *Creatif Product Analysis Matrix* (CPAM).

#### **G. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian mempunyai kegunaan untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sudah menginjak pada langkah pengumpulan informasi di lapangan (Sukardi, 2003: 75) Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik yaitu lebih cermat, lengkap dan sistimatis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen penelitian mempunyai kegunaan untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sudah menginjak pada langkah pengumpulan informasi di lapangan. Pada penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif yaitu data yang dikumpulkan selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah penilaian unjuk kerja. Penilaian adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar siswa. Lembar ini digunakan untuk menilai hasil unjuk kerja siswa dan untuk

mengetahui kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa LPK Adana. Aspek-aspek dinilai berdasarkan beberapa indikator penilaian kreativitas antara lain: 1) kebaruan (*novelty*), 2) pemecahan masalah (*resolution*), 3) *elaborative*.

Instrument penelitian merupakan alat yang digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data yang akurat, sehingga untuk mengukurnya diperlukan skala pengukuran. Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada pada alat ukur sehingga dapat menghasilkan data yang kuantitatif (Sugiyono, 2008:133). Berdasarkan variable yang diteliti, maka dalam penelitian ini skala pengukuran yang digunakan adalah skala likert. Di bawah ini adalah pembobotan skor yang menggunakan skala likert.

**Tabel 1. Pembobotan skor**

Skor	Kategori
4	Sangat Kreatif
3	Kreatif
2	Cukup Kreatif
1	Tidak Kreatif

Di bawah ini tabel kisi-kisi instrument penilaian produk kreatif kalung origami tekstil, yaitu:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Kreativitas Siswa dalam Membuat Produk Kalung Origami

Variabel	Indikator	Sub indikator	Item
Kreativitas siswa dalam membuat produk kalung origami tekstil	Kebaruan ( <i>novelty</i> ) 40%	Produk baru	1) Produk kalung origami tekstil yang dihasilkan menggunakan teknik yang baru.
			2) Produk kalung origami tekstil yang dihasilkan menggunakan kombinasi bahan dan warna yang baru.
			3) Desain kalung origami tekstil yang dihasilkan orisinal.
		<i>Surprising</i>	1) Tampilan keseluruhan produk kalung origami tekstil yang dihasilkan menimbulkan kejutan.
	Pemecahan Masalah ( <i>resolution</i> ) 30%	Produk bermakna ( <i>valuable</i> ),	1) Produk kalung origami tekstil yang dihasilkan mampu memperindah penampilan berbusana pemakainya
			2) Produk kalung origami tekstil nyaman dikenakan
			3) Produk kalung origami tekstil aman dikenakan
			4) Produk kalung origami tekstil dapat digunakan dengan praktis
			5) Produk kalung mempunyai fungsi yang lain
		Produk logis,	1) Produk kalung sesuai dengan kesempatan pesta
			2) Produk kalung sesuai dengan tema "etnomodern"
			3) Ukuran produk kalung sesuai dengan ketentuan <i>opera necklace</i> yaitu 75-90 cm
	Elaboratif 30%	Produk elegan	1) Desain produk kalung origami tekstil memiliki citra yang mempesona
			2) Tampilan produk kalung origami tekstil berkesan anggun
			3) Produk kalung origami tekstil harmonis dengan susunan unsure desain yaitu garis, arah, bentuk dan ukuran yang proporsional dan harmonis
Produk kompleks		1) Penyusunan produk kalung origami tekstil mampu menggabungkan beberapa teknik, detail, warna dan bahan	
		2) Produk kalung mempunyai fungsi yang lain	
Produk dapat dipahami		1) Produk kalung origami tekstil tampil secara jelas dan dapat dipahami	
Menunjukkan keterampilan baik		1) Produk kalung origami tekstil dibuat dengan rapi dan seksama	

Rumus yang digunakan untuk menghitung jumlah skor instrument unjuk kerja adalah sebagai berikut:

$$\text{I. } \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 40\% =$$

$$\text{II. } \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 30\% =$$

$$\text{III. } \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 30\% =$$

Di dalam uji coba instrument yang dilakukan adalah mengetahui validitas dan reabilitas instrumen. Uji coba dilakukan dengan cara mengambil subyek di luar anggota populasi yang mempunyai banyak persamaan dengan subyek penelitian. Sebelum angket dikirimkan kepada responden maka dilaku

## H. Validitas dan Reliabilitas

### 1. Validitas

validitas adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurannya (Saifuddin Azwar, 2001: 5). Suatu instrument yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang valid berarti mempunyai validitas rendah. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak di ukur (Sugiyono, 2007: 348)

Dalam penelitian ini, untuk menguji kevalidan instrumen akan digunakan validitas konstruk. Validitas konstruk menunjuk kepada

asumsi, bahwa alat ukur yang dipakai mengandung suatu definisi operasional yang tepat, dari suatu konsep teoritis (S. Margono, 1997: 187). Sehubungan dengan validasi alat ukur, untuk menguji validitas suatu instrumen dapat dilakukan dengan menguji validitas konstruk yaitu instrumen disusun berdasarkan teori tertentu, selanjutnya dikonsultasikan kepada para ahli (*judgment experts*). Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun, kemudian para ahli memberikan keputusan: instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin juga dirombak total. Jumlah tenaga ahli yang digunakan minimal 3 orang yang telah ahli dalam lingkup yang diteliti. Para ahli yang diminta pendapatnya adalah Ahli aksesoris.

Di bawah ini merupakan hasil uji validitas instrumen kreativitas mendisain busana dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini:

**Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen kreativitas mendisain busana dan penilaian unjuk kerja**

No.	Ahli Aksesoris	Hasil Uji Kelayakan Instrumen	Catatan/ Saran
1.	Ahli 1	Ahli menyatakan sudah valid dengan catatan	- Rentang skor disamakan - Cari teori yang sesuai dengan kreativitas produk
2.	Ahli 2	Ahli menyatakan sudah valid	
3.	Ahli 3	Ahli menyatakan sudah valid dengan catatan	- Rentang skor dibuat pada kolom sendiri agar mempermudah

			penilaian.
--	--	--	------------

Berdasarkan uji validitas data pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa untuk instrument penilaian kreativitas produk kalung origami tekstil dua orang ahli menyatakan layak atau valid dengan catatan dan satu orang ahli menyatakan layak dan valid sehingga instrumen unjuk kerja dalam penelitian ini sudah valid untuk digunakan.

## 2. Reliabilitas

Suatu instrumen dikatakan mantap/dapat diandalkan apabila dalam mengukur sesuatu berulang kali, dengan syarat kondisi saat pengukuran tidak berubah, instrumen tersebut memberikan hasil yang sama (S. Margono, 1997). Reliabilitas memberikan konsistensi yang membuat terpenuhinya syarat utama yaitu validnya suatu hasil skor instrumen (Sukardi, 2008: 43). Reliabilitas adalah derajat ketepatan dan ketelitian atau akurasi yang ditunjukkan oleh instrumen pengukur (Consuelo G. Sevilla dkk, 1993: 175).

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 atau ketetapanannya. 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 aksesoris. Reliabilitas *antar rater* dipakai untuk menilai konsistensi beberapa *rater* (ahli)

dalam menilai suatu obyek melalui *checklist* yang menghasilkan data nominal, semakin banyak kemiripan hasil penilaian suatu *antar rater* dengan *rater* lainnya maka koefisiensi yang dihasilkan akan tinggi (Wahyu Widhiarso, 2009: 13)

Untuk menghitung reliabilitas antar rater menurut (Saifuddin Azwar, 2010), Rumus yang digunakan untuk menghitung reliabilitas rata-rata rating dari ketiga orang rater adalah sebagai berikut:

$$r_{xx'} = (s_s^2 - s_e^2) / s_s^2 \quad \dots \quad (1)$$

Rumus untuk menghitung  $s_s^2$  dan  $s_e^2$  digunakan rumus sebagai berikut:

$$s_e^2 = \frac{\sum i^2 - (\sum R^2)/n - (\sum T^2)/k + (\sum i)^2 / nk}{(n-1)(k-1)} \quad \dots \quad (2)$$

$$s_s^2 = \frac{(\sum T^2)/k - (\sum i)^2 / nk}{n-k} \quad \dots \quad (3)$$

Keterangan:

- i : angka rating yang diberikan oleh seorang rater kepada seorang subjek
- T : jumlah angka rating yang diterima oleh seorang subjek dari semua rater
- R : jumlah angka rating yang diberika oleh seorang rater pada semua subjek
- n : banyaknya subjek
- k : banyaknya rater

Berikut adalah hasil rating oleh tiga rater terhadap 14 orang subjek disertai penghitungan-penghitungan yang diperlukan guna komputasi koefisien reliabilitasnya.

$$s_e^2 = \frac{277.002,3 - 3.856.816,72/14 - 829.479,125/3 + 3400,55^2/(14)(3)}{(14-1)(3-1)} = 13,461$$

$$s_s^2 = \frac{829.479,125/3 - 3.400,55^2/(14)(3)}{14-3} = \frac{978,33}{30} = 105,99$$

Dengan demikian, reliabilitas rata-rata rating dari ketiga orang rater tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

$$r_{xx'} = \frac{105,99 - 13,641}{105,99} = \frac{92,529}{105,99} = 0,85$$

Untuk mengetahui tinggi rendahnya reliabilitas instrumen digunakan katagori sebagai berikut:

- |                  |                 |
|------------------|-----------------|
| a. 0,800 – 1,000 | : sangat tinggi |
| b. 0,600 – 0,799 | : tinggi        |
| c. 0,400 – 0,599 | : cukup         |
| d. 0,200 – 0,399 | : rendah        |
| e. 0,000 - 0,199 | : sangat rendah |
- (Sutrisno Hadi, 2004:216)

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas yang dihitung dengan rumus dan bantuan kumputer seri program SPSS diperoleh hasil 0,85 sehingga reliabilitas instrumen dapat dikatakan sangat tinggi.

## I. Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah seluruh data dari responden terkumpul. Setelah data terkumpul maka selanjutnya data dianalisis. Analisis data diarahkan untuk menjawab rumusan masalah yang

diajukan. Sesuai dengan sifat dan jenis data yang diperlukan. Teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif dengan persentase. Analisis deskriptif adalah analisis yang dipergunakan dengan cara mengidentifikasi atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2008: 207). Teknik analisis deskriptif dengan persentase adalah suatu cara untuk mengidentifikasi kecenderungan sebaran data dari subyek atau obyek dalam penelitian dalam bentuk persen.

Menyusun angka-angka hasil analisis data kedalam tabulasi data dimaksudkan untuk mempermudah melihat nilai responden. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui besarnya skor (mean), median (Me), modus (Mo), simpangan baku (SD) dan hasilnya disajikan dalam bentuk presentase. Penyusunan katagorial ini diadaptasi dari pendapat sugiyono (2011:36) dalam pembuatan tabel distribusi frekuensi dimana:

1. Skor tertinggi diperoleh dari: jumlah item x skor tertinggi
2. Skor terendah diperoleh dari: jumlah item x skor terendah
3. Jumlah kelas interval dengan rumus Sturges  $K=1+3,3 \log n$
4. Rentang data menggunakan rumus  $R= \text{skor tertinggi}-\text{skor terendah}+1$
5. Panjang kelas menggunakan rumus  $R/K$
6. Jumlah klasifikasi berdasarkan kreatif dan tidak kreatif

Perhitungan kriteria kreatifitas menggunakan acuan rumus mean ideal dari pendapat Suharsimi Arikunto (2002):

1.  $M_i = \frac{1}{2}$  (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)
2.  $S_{di} = 1/6$  (skor tertinggi ideal – skor erendah ideal)
3. Sangat kreatif =  $X > M_i + 1,5 (S_{Di})$
4. Kreatif =  $M_i < X < M_i + ,5 (S_{Di})$
5. Cukup kreatif =  $M_i - 1,5 (S_{Di}) < X < M_i$
6. Kurang kreatif =  $X < M_i - 1,5 (S_{Di})$

Untuk melihat katagori kreativitas secara detail dapat disajikan dalam table berikut ini:

**Tabel 5. Katagori Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil**

Katagori	Interval Nilai
Sangat Kreatif	81-100
Kreatif	62 – 80
Cukup Kreatif	43 – 61
Tidak Kreatif	24 – 42

**Tabel 6. Katagori Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Aspek Kebaruan Produk ( *Novelty* )**

Katagori	Kelas interval
Sangat Baru	34 – 41
Baru	26 – 33
Cukup Baru	18 – 25
Tidak baru	10 – 17

**Tabel 7. Katagori Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Aspek Pemecahan Masalah ( *Resolution* )**

Katagori	Kelas interval
Sangat mampu memecahkan masalah	25 - 31

Mampu memecahkan masalah	19 – 24
Cukup mampu memecahkan masalah	13 – 18
Tidak mampu memecahkan masalah	7 - 12

**Tabel 8. Katagori Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Aspek Elaboratif**

Katagori	Kelas interval
Sangat elaboratif	25 - 31
Elaboratif	19 – 24
Cukup Elaboratif	13 – 18
Tidak elaboratif	7 - 12

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan hasil penelitian dan pembahasan mengenai kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian yang penilaian unjuk kerja untuk mengukur kreativitas produk siswa.

#### **A. Gambaran Umum Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta**

Penelitian ini dilaksanakan di Akademi Design Mode Indonesia yang disebut ADANA . Adana didirikan oleh H. Adikarang Samawi, S. Psi pada tahun 2005. Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana beralamat di Jalan Mawar No 5, Baciro, Yogyakarta. Lembaga ini terdiri dari 2 jurusan yaitu *modelling* dan *fashion design*.

Jurusan *modelling* dibagi menjadi dua yaitu *modelling* anak dan *modelling* remaja. Untuk *modelling* anak dibatasi dari usia 3 tahun sampai dengan 11 tahun. Sedangkan untuk *modelling* remaja dibatasi mulai dari usia 12 tahun sampai dengan 29 tahun. Lama kursus *modelling* di Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana adalah selama 6 bulan dengan 2 kali pertemuan setiap minggunya masing-masing 1 jam pelajaran untuk *modelling* anak. Sedangkan untuk *modelling* remaja kursus selama 6 bulan dengan 2 kali pertemuan setiap minggunya masing-masing 1,5 jam. Biaya pendidikan jurusan *modelling* anak dan remaja sebesar Rp 1.800.000,00 dengan angsuran

Rp 300.000,00 setiap bulannya. Jumlah pengajar dalam jurusan ini terdapat 2 orang yang professional di bidangnya. Fasilitas yang diberikan untuk jurusan *modelling* adalah ruang *cat walk* yang luas dan nyaman.

Jurusan *fashion design* di Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana terdiri dari 3 mata pelajaran yaitu menjahit, *fashion design illustration* dan *fashion design fabric*. Lama kursus untuk jurusan *fashion design* adalah 7 bulan dengan biaya kursus sebesar Rp 3.850.000,00 dengan angsuran Rp 550.000,00 setiap bulannya. Jumlah pertemuan untuk jurusan ini adalah 4 kali setiap minggunya, masing-masing selama 2 jam pelajaran. 2 kali pertemuan untuk mata pelajaran menjahit, 1 kali pertemuan untuk mata pelajaran *fashion illustration* dan 1 kali pertemuan untuk mata pelajaran *fashion design fabric*. Fasilitas di Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana berupa lab menjahit, lab membatik dan lab desain.

Materi yang diajarkan pada mata pelajaran menjahit diantaranya adalah teknik dasar menjahit, membuat rik, blus, kemeja, celana, busana anak, bustier, longdress dan jas. Sedangkan materi yang diberikan untuk mata pelajaran *fashion design illustration* diantaranya adalah membuat proporsi wajah, tubuh, pose, desain busana sesuai kesempatan, teknik pewarnaan kering, basah, pewarnaan bahan transparan, berkilau, bermotif dan pembuatan background. Kelas yang diambil untuk penelitian ini adalah jurusan *Fashion design*. Mata pelajaran yang diambil adalah *fashion design fabric*. Materi-materi yang diberikan dalam mata pelajaran *fashion design fabric* diantaranya adalah teori warna, pengetahuan tekstil, jumputan, batik, sulam payet, decorative fabric, draping, accessories, computer design dan fashion riset.

Pengajar untuk jurusan *fashion design* berjumlah 4 orang yang berasal dari lulusan Perguruan tinggi negeri dengan jurusan yang relevan dan lembaga ESMOD Jakarta. Siswa kursus Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana berasal dari berbagai tingkat pendidikan mulai dari lulusan SMA, SMK, maupun perguruan tinggi. Profesi siswa kursus sangat beragam diantaranya adalah ibu rumah tangga, pengusaha batik, pengusaha salon, pengusaha butik dan dokter. Usia siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana mulai dari 17 tahun hingga 35 tahun. Lulusan lembaga banyak yang sudah bekerja dalam bidang fashion baik itu yang berdiri mandiri maupun di perusahaan.

## **B. Deskripsi Data Penelitian**

Hasil penelitian yang dimaksud dalam penelitian ini adalah semua data yang diperoleh dalam masa penelitian. Sedangkan deskripsi data merupakan gambaran status data untuk menjelaskan mengenai hasil penelitian. Sebagaimana diketahui, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa Lembaga Pendidikan keterampilan Adana. Deskripsi data yang disajikan dalam penelitian ini meliputi frekuensi dan presentase serta distribusi frekuensi kreativitas siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pertimbangan subyektif dengan cara meminta para pakar yang sesuai bidang aksesoris untuk menilai kreativitas produk kalung ini.

Berdasarkan data empirik penilaian unjuk kerja 14 siswa oleh ahli 1, diperoleh nilai mean (M) 79.73, median (Me) sebesar 78.6850, modus (Mo) sebesar 65.71, skor minimal sebesar 65.71, skor maksimal sebesar 90.27 dan skor keseluruhan sebesar 1116.20.

Sedangkan data empiric penilaian unjuk kerja 14 siswa oleh ahli 2, diperoleh nilai mean (M) 81.28, median (Me) sebesar 79.89, modus (Mo) sebesar 72.86, skor minimal sebesar 69.91, skor maksimal sebesar 93.97 dan skor keseluruhan sebesar 1137.97.

Data empirik penilaian unjuk kerja 14 siswa oleh ahli 3, diperoleh nilai mean (M) 78.43, median (Me) sebesar 78.46, modus (Mo) sebesar 65.36, dan 74, skor minimal sebesar 65.36, skor maksimal sebesar 86.47 dan skor keseluruhan sebesar 1098.08.

Setelah diperoleh data empirik dari seluruh ahli aksesoris, maka dapat di hitung nilai rata-rata hasil kreativitas produk kalung origami tekstil karya 14 siswa LPK Adana. Nilai mean (M) yang diperoleh yaitu 79.82, median (Me) sebesar 80.26, modus (Mo) sebesar 84, skor minimal sebesar 66.99, skor maksimal sebesar 87.62 dan skor keseluruhan sebesar 1117.41. Sedangkan hasil perhitungan mean ideal adalah 62.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka dapat dikelompokkan pada tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

**Tabel 9. Tabel Distribusi Frekuensi Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil**

No.	Kelas interval	Frekuensi	Relative (%)
1.	67 – 72	1	7,1 %
2.	73 – 78	6	42,9 %
3.	79 – 84	5	35,7 %
4.	85 – 90	2	14,3 %
		14	100 %

Berdasarkan distribusi frekuensi di atas dapat dibuat histogram seperti gambar 1. Pada grafik tersebut menunjukkan frekuensi mutlak dan relatif tertinggi yaitu pada kelas interval 73 – 78 dengan frekuensi sebesar 6 dan frekuensi relatifnya sebesar 42,9%.

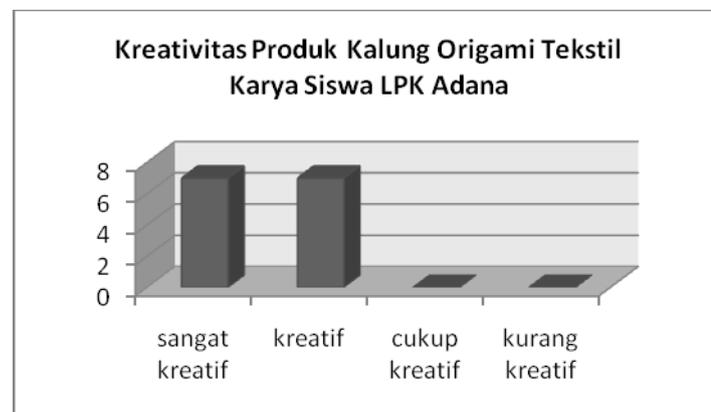
**Gambar 1. Nilai Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Karya Siswa**

Untuk mengidentifikasi kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa lembaga Pendidikan Keterampilan Adana, dikategorikan dalam 4 kategori yaitu sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif dan tidak kreatif. Untuk menggambarkan kreativitas siswa dapat digunakan nilai kreativitas kalung origami tekstil yang penggolongan nilainya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 10. Katagori Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil**

No.	Katagori	Rentang nilai	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Kreatif	$X > 81$	7	50 %
2.	Kreatif	$62 < X < 81$	7	50 %
3.	Cukup Kreatif	$43 < X < 62$	-	-
4.	Tidak Kreatif	$X < 43$	-	-
	Jumlah		14	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat dinyatakan bahwa kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta sebanyak 7 siswa (50 %) terdapat pada kategori sangat kreatif dan sebanyak 7 siswa (50 %) terdapat pada kategori kreatif. Dapat diambil kesimpulan bahwa hasil produk kalung origami tekstil karya siswa adalah kreatif. Hasil tersebut diperjelas dengan diagram batang berikut ini:

**Gambar 2. Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Karya Siswa**

Berikut akan disajikan deskripsi hasil penelitian kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa adana. Hal-hal yang akan diuraikan meliputi diskripsi kreativitas produk kalung origami tekstil ditinjau dari 1)

kebaruan (*novelty*), 2) pemecahan masalah (*resolution*), 3) *elaborative*.

Diskripsi data pada penelitian ini sebagai berikut :

### 1. Hasil dari Aspek Kebaruan (*Novelty*)

Pada aspek kebaruan (*novelty*) ini terdapat empat butir soal. Skor terendah adalah 10 dan skor tertinggi adalah 40. Bobot untuk mengukur aspek kebaruan (*novelty*) ini adalah 40%. Rumus yang digunakan untuk menghitung skor pada aspek kebaruan (*novelty*) ini adalah:

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 40\%$$

Nilai rata-rata penilaian oleh ahli 1 adalah 30.89%, nilai rata-rata oleh ahli 2 adalah 32.32%, dan nilai rata-rata oleh ahli 3 adalah 30%. Setelah terkumpul hasil penilaian dari ketiga ahli tersebut, dapat dihitung nilai rata-rata keseluruhan yaitu 31.07%. Sedangkan perolehan mean ideal adalah sebesar 25. Hasil nilai yang diperoleh dari ahli aksesoris dilihat dari aspek kebaruan produk disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi hasil kreativitas produk kalung origami tekstil dilihat pada aspek kebaruan (*novelty*) sebagai berikut ini.:

**Tabel 11. Tabel Distribusi Frekuensi Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Aspek Kebaruan (*Novelty*)**

No.	Kelas interval	Frekuensi	Relative (%)
1.	26 – 28	4	28,5 %
2.	29 – 31	2	14,3 %
3.	32 – 34	6	42,9 %
4.	35 – 37	2	14,3 %
		14	100 %

Berdasarkan distribusi frekuensi di atas dapat dibuat histogram seperti gambar 3. Pada grafik tersebut menunjukkan frekuensi mutlak dan relatif tertinggi yaitu pada kelas interval 32 -34 dengan frekuensi sebesar 6 dan frekuensi relatifnya sebesar 42,8 %.



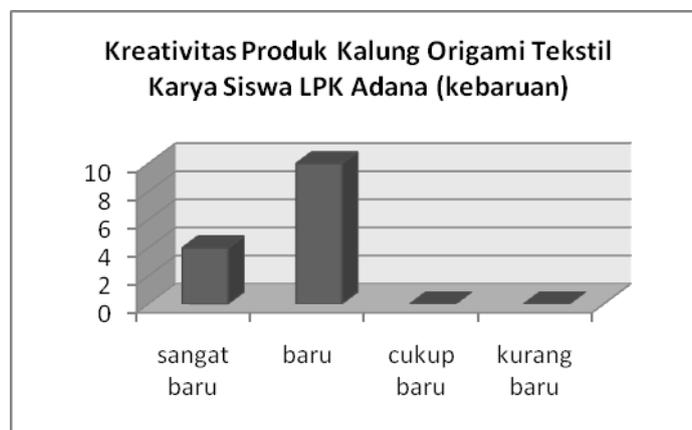
**Gambar 3. Nilai Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Karya Siswa Aspek Kebaruan (*novelty*)**

Disamping digolongkan berdasarkan kelas interval dan grafik distribusi frekuensi, maka untuk menggambarkan kreativitas siswa dapat digunakan nilai kreativitas kalung origami tekstil dilihat dari aspek kebaruan (*novelty*) yang penggolongan nilainya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 12. Katagori Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Aspek Kebaruan (*novelty*)**

No.	Katagori	Rentang nilai	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat baru	$X > 33$	4	29 %
2.	Baru	$25 < X < 33$	10	71 %
3.	Cukup baru	$18 < X < 25$	-	-
4.	Kurang baru	$X < 18$	-	-
	Jumlah		14	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat dinyatakan bahwa Kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta dilihat pada aspek kebaruan (*novelty*), yang terdapat pada kategori sangat baru sebanyak 4 siswa (29 %) dan yang terdapat pada katagori baru sebanyak 10 siswa (71 %). Dapat diambil kesimpulan bahwa hasil produk kalung origami tekstil karya siswa baru. Hasil tersebut diperjelas dengan diagram batang berikut ini:



**Gambar 4. Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Karya Siswa Aspek Kebaruan (*novelty*)**

Hasil diskripsi data dari penelitian ini dapat diartikan bahwa produk kalung origami tekstil karya siswa Lembaga Pendidikan Adana termasuk produk kreatif apabila ditinjau dari aspek kebaruan (*novelty*). Berdasarkan hasil tersebut dapat diuraikan bahwa siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana mampu untuk menciptakan desain kalung yang orisinal. Kebaruan teknik pembuatan, pengkombinasian bahan dan warna dapat dikatakan kreatif.

## 2. Hasil dari Aspek Pemecahan Masalah (*Resolution*)

Pada aspek pemecahan masalah ini terdapat 8 butir soal. Skor terendah adalah 7 dan skor tertinggi adalah 30. Bobot untuk mengukur aspek pemecahan masalah (*resolution*) ini adalah 30%. Rumus yang digunakan untuk menghitung skor pada aspek pemecahan masalah (*resolution*) ini adalah:

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 30\%$$

Nilai rata-rata penilaian oleh ahli 1 adalah 26.18%, nilai rata-rata oleh ahli 2 adalah 25.31%, dan nilai rata-rata oleh ahli 3 adalah 25.78%. Setelah terkumpul hasil penilaian dari ketiga ahli tersebut, dapat dihitung nilai rata-rata keseluruhan yaitu 25.76% dengan mean ideal sebesar 19. Berdasarkan penelitian di LPK adana, tabel distribusi frekuensi hasil kreativitas produk kalung origami tekstil dilihat pada aspek pemecahan masalah, disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

**Tabel 13. Tabel Distribusi Frekuensi Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Aspek Pemecahan Masalah (*Resolution*)**

No.	Kelas interval	Frekuensi	Relative (%)
1.	22 – 23	1	7,1 %
2.	24 – 25	4	28,6%
3.	26 – 27	6	42,9 %
4.	28 – 29	3	21,4 %
		14	100 %

Berdasarkan distribusi frekuensi di atas dapat dibuat histogram seperti gambar 5. Pada grafik tersebut menunjukkan frekuensi mutlak

dan relatif tertinggi yaitu pada kelas interval 26 - 27 dengan frekuensi sebesar 6 dan frekuensi relatifnya sebesar 42,9%.



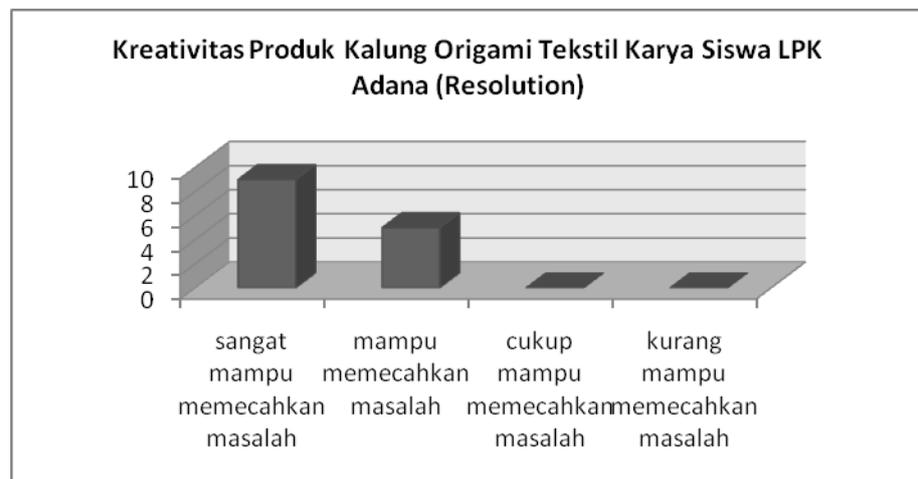
**Gambar 5. Nilai Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Karya Siswa Aspek Pemecahan Masalah (*Resolution*)**

Disamping digolongkan berdasarkan kelas interval dan grafik distribusi frekuensi, maka untuk menggambarkan kreativitas siswa dapat digunakan nilai kreativitas kalung origami tekstil dilihat dari aspek pemecahan masalah (*resolution*) yang penggolongan nilainya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 14. Katagori Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Aspek Pemecahan Masalah (*Resolution*)**

No.	Katagori	Rentang nilai	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat mampu memecahkan masalah	$X > 25$	9	64 %
2.	Mampu memecahkan masalah	$19 < X < 25$	5	36 %
3.	Cukup mampu memecakan masalah	$14 < X < 19$	-	-
4.	Kurang mampu memecahkan masalah	$X < 14$	-	-
	Jumlah		14	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat dinyatakan bahwa Kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta dilihat pada aspek pemecahan masalah terdapat pada kategori sangat mampu memecahkan masalah sebanyak 9 siswa (64 %) dan pada kategori mampu memecahkan masalah sebanyak 5 siswa (36 %). Dapat diambil kesimpulan bahwa hasil produk kalung origami tekstil karya siswa kreatif dalam hal pemecahan masalah. Hasil tersebut diperjelas dengan diagram batang berikut ini:



**Gambar 6. Nilai Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Karya Siswa Aspek Pemecahan Masalah (*Resolution*)**

Hasil diskripsi data dari penelitian ini dapat diartikan bahwa produk kalung origami tekstil karya siswa Lembaga Pendidikan Adana termasuk produk kreatif apabila ditinjau dari aspek pemecahan masalah (*resolution*). Berdasarkan hasil tersebut dapat diuraikan bahwa siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana mampu untuk menciptakan

desain kalung yang memenuhi kebutuhan, aman, nyaman, mengikuti aturan, berguna dan praktis dikenakan.

### 3. Hasil dari Aspek Elaborasi

Pada aspek elaborasi ini terdapat 7 butir soal. Skor terendah adalah 7 dan skor tertinggi adalah 30. Bobot untuk mengukur aspek elaborasi ini adalah 30%. Rumus yang digunakan untuk menghitung skor pada aspek elaborasi ini adalah:

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 30\%$$

Nilai rata-rata penilaian oleh ahli 1 adalah 22.65%, nilai rata-rata oleh ahli 2 adalah 23.65%, dan nilai rata-rata oleh ahli 3 adalah 22.65%. Setelah terkumpul hasil penilaian dari ketiga ahli tersebut, dapat dihitung nilai rata-rata keseluruhan yaitu 22.98% dengan mean ideal sebesar 18,5. Berdasarkan penelitian di LPK adana, distribusi frekuensi hasil kreativitas produk kalung origami tekstil, disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

**Tabel 15. Tabel Distribusi Frekuensi Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Aspek Elaboratif**

No.	Kelas interval	Frekuensi	Relative (%)
1.	19 – 20	1	7,1 %
2.	21 – 22	4	28,6 %
3.	23 – 24	4	28,6 %
4.	25 – 27	5	35,7 %
		14	100 %

Berdasarkan distribusi frekuensi di atas dapat dibuat histogram seperti gambar 7. Pada grafik tersebut menunjukkan frekuensi mutlak

dan relatif tertinggi yaitu pada kelas interval 25 -27 dengan frekuensi sebesar 5 dan frekuensi relatifnya sebesar 35,7%.



**Gambar 7. Nilai Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Karya Siswa Aspek Elaborative**

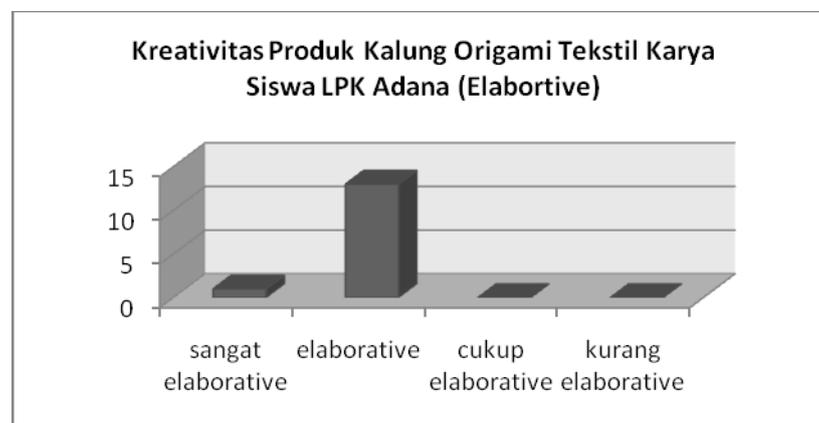
Disamping digolongkan berdasarkan kelas interval dan grafik distribusi frekuensi, maka untuk menggambarkan kreativitas siswa dapat digunakan nilai kreativitas kalung origami tekstil dilihat dari aspek kebaruan (novelty) yang penggolongan nilainya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 16. Katagori Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil**

**Aspek Elaborative**

No.	Katagori	Rentang nilai	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat elaboratif	$X > 24$	1	7 %
2.	Elaboratif	$19 < X < 24$	13	93 %
3.	Cukup elaboratif	$14 < X < 19$	-	-
4.	Kurang elaboratif	$X < 14$	-	-
	Jumlah		14	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat dinyatakan bahwa Kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta dilihat pada aspek sangat elaborative terdapat pada kategori sangat elaborative sebanyak 1 siswa (7 %) dan pada katagori elaborative sebanyak 13 siswa (93 %). Dapat diambil kesimpulan bahwa hasil produk kalung origami tekstil karya siswa elaborative. Hasil tersebut diperjelas dengan diagram batang berikut ini:



**Gambar 8. Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Karya Siswa Aspek Elaborative**

Hasil diskripsi data dari penelitian ini dapat diartikan bahwa produk kalung origami tekstil karya siswa Lembaga Pendidikan Adana termasuk produk kreatif apabila ditinjau dari aspek elaboratif. Berdasarkan hasil tersebut dapat diuraikan bahwa siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana mampu untuk menciptakan desain kalung yang elegan, jelas, rapi dan mampu menggabungkan beragam teknik.

### C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 14 siswa. Proses pengukuran kreativitas siswa menggunakan lembar penilaian kreativitas unjuk kerja. Siswa diberikan tugas untuk membuat aksesoris berupa kalung origami tekstil. Kreativitas produk kalung origami tekstil dinilai berdasarkan tiga indikator produk kreatif yaitu: kebaruan (*novelty*), pemecahan masalah (*resolution*) dan elaboratif.

Dalam penilaian ini menggunakan analisis obyektif dan pertimbangan subyektif oleh ahli. Analisis obyektif yaitu menilai secara langsung kreativitas suatu produk. Sedangkan pertimbangan subyektif yaitu penilaian dengan cara meminta sekelompok pakar yang sesuai dengan bidang aksesoris untuk menilai produk kreatif tersebut.

Berdasarkan skor total kreativitas produk kalung origami karya siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta diperoleh skor tertinggi, skor terendah, dan rerata. Dari jumlah sampel 14 siswa, sebanyak 7 siswa (50 %) termasuk pada katagori sangat kreatif dan sebanyak 7 siswa (50 %) termasuk pada ktagori kreatif. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan adana Yogyakarta masuk pada katagori kreatif.

Tiga aspek penilaian kreativitas produk kalung origami tekstil terdiri dari aspek kebaruan (*novelty*), pemecahan masalah dan elaboratif. Skor tertinggi terdapat pada aspek pemecahan masalah (*resolution*) hal ini

diartikan bahwa tingginya kreativitas produk kalung didominasi oleh pemecahan masalah. Pemecahan masalah dalam penelitian ini mencakup keamanan, kenyamanan, kepraktisan, dan fungsi kalung untuk memperindah penampilan berbusana. Pemecahan masalah juga mencakup aspek logis dimana kalung harus sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu: yaitu (1) kalung di desain untuk kesempatan pesta, (2) bahan yang digunakan adalah bahan tradisional yaitu batik ataupun tenun (3) kalung dibuat dalam kurun waktu 5 kali pertemuan yang masing-masing 2 jam. (4) kalung bertema “ethnomodern” yaitu perpaduan ethnic dan popular (5) kalung yang dibuat dalam jenis *opera necklace*.

Faktor-faktor yang mempengaruhi siswa dalam menciptakan produk kreatif antara lain: 1) semangat siswa (*energetic*) untuk menciptakan produk kreatif berupa kalung origami tekstil, 2) rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari teknik pembuatan kalung origami tekstil 3) daya imajinasi siswa yang cukup tinggi dalam mencipta desain kalung origami tekstil, 4) proses persiapan (*preparation*) yang matang sehingga hasil produk maksimal, 5) siswa mampu mengolah informasi secara mandiri sehingga baik sebagai dasar untuk mencapai kreativitas, 6) pendorong internal dan eksternal yang berupa motivasi dan lingkungan yang menekankan pada kreativitas dan inofasi, dan 7) media pembelajaran yang menarik.

Hal-hal yang masih harus ditingkatkan agar siswa dapat mencapai kreativitas yang maksimal antara lain adalah; 1) disiplin waktu pengerjaan dan pengumpulan tugas, 2) memberikan bimbingan kepada siswa untuk

belajar membuat desain yang menantang, 3) memupuk kepercayaan diri siswa, 4) memperbanyak media agar siswa semakin kreatif.

Dari uraian diatas dapat dijadikan pertimbangan oleh guru dalam membangkitkan semangat, minat dalam pembelajaran serta memunculkan kreativitas siswa, dan selalu memberikan kesempatan serta bimbingan kepada siswa untuk berkarya dengan hasil terbaik sesuai kemampuannya.

Berikut ini akan dijelaskan hasil kreativitas produk kalung origami tekstil ditinjau dari masing-masing aspek.

### **1. Aspek Kebaruan (*Novelty*)**

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan karya baru. Kebaruan (*novelty*) merupakan aspek yang paling besar pengaruhnya dalam penelitian kreativitas ini. Aspek kebaruan (*novelty*) adalah sejauh mana produk itu baru, teknik baru, bahan baru, atau konsep baru. Produk harus orisinal dalam arti sangat langka diantara produk yang lain, dapat menimbulkan kejutan (*surprising*) dan produk itu *germinal* yaitu dapat menimbulkan gagasan produk orisinal lainnya. Aspek kebaruan (*novelty*) dalam penilaian unjuk kerja kreativitas ini berbobot 40%.

Hasil penilaian para ahli, kreativitas produk kalung origami tekstil yang dibuat oleh siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana termasuk pada katagori baru. Hal tersebut ditunjukkan dengan perolehan data dari 14 siswa, 4 siswa pada katagori sangat baru dan 10 siswa pada katagori baru. Dengan begitu dapat diartikan bahwa produk

kalung origami tekstil karya siswa termasuk kreatif dengan nilai kebaruan (*novelty*) yang bagus.

Aspek kebaruan (*novelty*) yang dinilai dalam penelitian ini adalah kebaruan produk dan *surprising*. Kebaruan produk meliputi kebaruan teknik, kebaruan pengkombinasian bahan dan warna, keorisinilan desain. Sedangkan *surprising* merupakan kemampuan siswa untuk menciptakan desain yang menimbulkan kejutan.

Hasil produk kreatif kalung origami tekstil karya siswa ini termasuk produk yang baru. Dalam hal pengkombinasian bahan dan warna, siswa mampu untuk mengolah bahan-bahan yang berada disekitar. Diantaranya dengan memanfaatkan perca batik dan lurik, mengolah bahan seperti ijuk, serbuk kayu dan kayu yang dikombinasikan dengan material kalung modern. Pengkombinasian bahan-bahan yang tidak biasa menunjukkan kemampuan siswa untuk menciptakan karya yang kreatif.

## **2. Aspek Pemecahan Masalah**

Suatu karya dapat dikatakan kreatif apabila memiliki makna sosial, dalam arti bermanfaat bagi dan dapat dinikmati masyarakat. Oleh karena itu pemecahan masalah (*resolution*) menjadi aspek dalam penilaian produk kreatif. Aspek pemecahan masalah dalam penilaian kreativitas berbobot 30%. Pemecahan masalah (*resolution*) meliputi kebermaknaan (*valuable*) karena memenuhi kebutuhan; harus logis, dengan mengikuti aturan yang ditentukan dalam bidang tertentu; dan harus berguna, yaitu dapat diterapkan dengan praktis.

Hasil penilaian para ahli, produk kreatif kalung origami tekstil ditinjau dari aspek pemecahan masalah menunjukkan bahwa sebagian besar skor siswa berada pada katagori sangat mampu memecahkan masalah. Hal tersebut ditunjukkan dengan perolehan data dari 14 siswa, 9 siswa pada katagori sangat mampu memecahkan masalah dan 5 siswa pada katagori mampu memecahkan masalah. Dengan begitu dapat diartikan bahwa produk kalung origami tekstil karya siswa termasuk sudah mampu memecahkan masalah.

Aspek pemecahan masalah yang dinilai dalam penelitian ini adalah kebermaknaan produk (*valuable*) dan mengikuti aturan tertentu (*logis*). Kebermaknaan produk meliputi fungsi kalung sebagai aksesoris yang memperindah penampilan berbusana pemakainya, keamanan dan kenyamanan kalung. Sedangkan *logis* merupakan kemampuan siswa untuk menciptakan desain yang sesuai ketentuan yaitu (1) kalung di desain untuk kesempatan pesta, (2) bahan yang digunakan adalah bahan tradisional yaitu batik ataupun tenun (3) kalung dibuat dalam kurun waktu 5 kali pertemuan yang masing-masing 2 jam. (4) kalung bertema “ethnomodern” yaitu perpaduan ethnic dan popular (5) kalung yang dibuat dalam jenis *opera necklace*.

Hasil produk kreatif kalung origami tekstil karya siswa ini sebagian besar memenuhi aturan (*logis*) dalam hal tema, panjang kalung, kesesuaian dengan kesempatan dan waktu pembuatan. Kebermaknaan produk yang meliputi: keamanan, kenyamanan, fungsi, dan kepraktisan produk. juga memiliki nilai yang bagus.

### 3. Aspek Elaborasi

Aspek elaboratif menjadi aspek terakhir dalam penilaian produk kreatif penelitian ini. Aspek ini merujuk pada derajat sejauh mana produk itu menggabungkan unsur-unsur yang tidak sama/ serupa menjadi keseluruhan yang canggih dan koheren. Lima kriteria untuk menilai hal ini adalah produk harus organis yaitu mempunyai arti; elegan yaitu canggih, mempunyai nilai lebih dari yang tampak; kompleks yaitu menggabungkan berbagai unsur; dapat dipahami, karena tampil secara jelas; menunjukkan keterampilan atau keahlian yang baik, dikerjakan secara seksama.

Produk kreatif kalung origami tekstil ditinjau dari aspek elaborasi menunjukkan bahwa sebagian besar skor siswa berada pada katagori elaboratif. Hal tersebut ditunjukkan dengan perolehan data dari 14 jumlah sampel sebanyak 1 siswa masuk pada katagori sangat elaboratif dan 13 siswa masuk pada katagori elaboratif. Dengan begitu dapat diartikan bahwa prouk kalung origami tekstil karya siswa termasuk sudah baik dan elaboratif.

Aspek elaboratif yang dinilai dalam penelitian ini adalah elegan, kompleks, dapat dipahami dan menunjukkan keterampilan yang baik. Elegan meliputi keanggunan dan keharmonisan susunan unsur desain. Kompeks merupakan kemampuan siswa untuk menggabungkan beberapa teknik, detail, warna dan bahan. Sedangkan produk menunjukkan keterampilan yang baik yaitu siswa mampu membuat kalung origami tekstil dengan rapi.

Hasil produk kreatif kalung origami tekstil karya siswa ini memiliki nilai elaborasi yang bagus. Kreasi kalung origami tekstil yang diciptakan siswa tidak hanya rapi tetapi mampu menggabungkan berbagai teknik. Selain berfungsi sebagai kalung, produk kreatif karya siswa juga dapat berfungsi sebagai gelang, bros, ikat pinggang dan jepit rambut.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengumpulan data, diperoleh mean (M) sebesar 79,82. Klasifikasi katagori sangat kreatif dengan interval nilai (81 - 100) sebanyak 7 siswa (50%) dan katagori kreatif dengan interval nilai (62 - 80) sebanyak 7 siswa (50%). Hal ini dapat disimpulkan bahwa kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana masuk pada katagori kreatif. Dari tiga aspek penilaian kreativitas produk kalung origami tekstil terdiri dari kebaruan (*novelty*), pemecahan masalah (*resolution*) dan elaboratif, skor tertinggi terdapat pada aspek pemecahan masalah (*resolution*). Hal tersebut menunjukkan bahwa tingginya kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana didominasi oleh aspek pemecahan masalah.

Hasil penilaian kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta menunjukkan pada katagori kreatif. Dengan demikian dapat diartikan bahwa kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta termasuk pada katagori yang kreatif dalam aspek kebaruan (*novelty*), pemecahan masalah (*resolution*) dan elaboratif. Artinya desain yang diciptakan siswa tergolong menarik dalam hal teknik pembuatan, kombinasi bahan, kombinasi warna dan detail yang berbeda dengan yang lain. Produk kalung yang diciptakan aman, nyaman, sesuai dengan tema,

kesempatan pakai dan dibuat sesuai batas waktu yang telah ditentukan. Produk kalung dapat berfungsi sebagai bros, gelang, jepit rambut dan ikat pinggang sehingga sangat fungsional.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

### **a. Bagi guru**

1. Guru perlu menyadarkan siswa tentang pentingnya ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas. Caranya dengan selalu mengontrol proses pembuatan kalung setiap minggunya karena selain desain yang kreatif, ketepatan waktu juga merupakan hal penting untuk dapat menjamin kepuasan pelanggan.
2. Materi aksesoris dapat diberikan dengan mempertimbangkan alternatif-alternatif bahan dan teknik agar dapat menjadi bekal siswa untuk memasuki dunia kerja.
3. Materi aksesoris dapat dikemas dengan menarik agar siswa bersemangat untuk mengikuti pembelajaran.

### **b. Bagi Siswa**

Untuk terus berkarya mencipta produk kreatif sebagai bekal dalam persaingan produk, siswa harus selalu membaca dan mempelajari tentang fenomena masyarakat, mengasah kreativitas dan mnambah wawasan.

# LAMPIRAN

# LAMPIRAN

## 1

### **Perangkat Pembelajaran**

1. Silabus
2. Daftar Hadir Siswa
3. *Hand Out*

## SILABUS

**Nama Lembaga** : LPK ADANA Yogyakarta  
**Jurusan** : *Fashion Design Plus*  
**Mata Pelajaran** : *Fashion Design Fabric*  
**Alokasi Waktu** : 24 kali pertemuan @ 120 menit



No.	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
1.	Teori warna	Membuat lingkaran warna Membuat kombinasi warna	Hasil praktek	2 x 120 menit
2.	Pengetahuan tekstil	Mengenal berbagai jenis tekstil Menganalisis tekstil Mengunjungi toko tekstil	Observasi	1 x 120 menit
3.	Jumputan	Membuat pola Mengikat bahan Mencelup	Hasil praktek	2 x 120 menit
4.	Batik	Membuat pola Mencanting Mencelup Melorot	Hasil praktek	2 x 120 menit
5.	Sulam payet	Membuat jenis-jenis tusuk dasar Membuat jenis-jenis bunga Membuat jenis-jenis daun Membuat bentuk menjuntai Menempel lace, kain motif dll	Hasil praktek	4 x 120 menit
6.	<i>Decorative fabric</i>	Mengembangkan pola lingkaran Mengembangkan pola <i>circle</i> Membuat origami tekstil Membuat <i>patchwork</i>	Hasil praktek	4 x 120 menit
7.	<i>Draping</i>	Membuat pola system <i>draping</i> Membuat busana <i>draping</i>	Hasil praktek	2 x 120 menit
8.	<i>Accessories</i>	Membuat desain aksesoris Membuat aksesoris	Hasil praktek	5 x 120 menit
9.	<i>Computer design</i>	Membuat desain busana menggunakan	Hasil	4 x 120

		program <i>photoshop</i>	praktek	menit
10.	<i>Fashion riset</i>	Mengunjungi tempat-tempat produksi <i>fashion</i>	Observasi	1 x 120 menit

## SILABUS

**Nama Lembaga** : LPK ADANA Yogyakarta  
**Jurusan** : *Fashion Design Plus*  
**Mata Pelajaran** : *Fashion Design Illustration*  
**Alokasi Waktu** : 24 kali pertemuan @ 120 menit



No.	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
1.	Proporsi wajah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat proporsi wajah wanita</li> <li>Membuat proporsi wajah pria</li> </ul>	Hasil praktek	1x 120 menit
2.	Proporsi tubuh	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat proporsi tubuh wanita</li> <li>Membuat proporsi tubuh pria</li> </ul>	Hasil praktek	1x120 menit
3.	Pose	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat pose standart</li> <li>Membuat pose feminin</li> <li>Membuat pose maskulin</li> </ul>	Hasil praktek	1x120 menit
4.	Desain busana sesuai kesempatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat desain busana pesta</li> <li>Membuat desain busana kerja</li> <li>Membuat desain busana casual</li> </ul>	Hasil praktek	2x120 menit
5.	Teknik pewarnaan kering	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pewarnaan desain dengan pensil warna</li> </ul>	Hasil praktek	3x120 menit
6.	<i>Teknik pewarnaan basah</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pewarnaan desain dengan teknik aquarel</li> <li>Pewarnaan desain dengan teknik plakat</li> </ul>	Hasil praktek	3x120 menit
7.	<i>Pewarnaan bahan transparant</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pewarnaan bahan organdi</li> <li>Pewarnaan bahan sifon</li> </ul>	Hasil praktek	2x120 menit
8.	<i>Pewarnaan bahan berkilau</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pewarnaan bahan beledu</li> <li>Pewarnaan bahan satin</li> <li>Pewarnaan bahan sutera</li> </ul>	Hasil praktek	2 x120 menit

9.	<i>Pewarnaan bahan bermotif</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pewarnaan bahan motif geometris</li> <li>• Pewarnaan bahan motif abstrak</li> </ul>	Hasil praktek	2x120 menit
10.	<i>Background</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat backroun desain</li> </ul>	Hasil praktek	3
11.	<i>Lay out wisuda</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat lay out desain untuk wisuda</li> </ul>	Hasil praktek	4x420 menit

## SILABUS

**Nama Lembaga** : LPK ADANA Yogyakarta  
**Jurusan** : *Fashion Design Plus*  
**Mata Pelajaran** : *Menjahit*  
**Alokasi Waktu** : 48 kali pertemuan @ 120 menit



No.	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
1.	Teknik dasar menjahit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengoperasian mesin jahit</li> <li>• Membuat macam-macam kampuh</li> </ul>	Hasil praktek	1 x 120 menit
2.	Rok	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat pola dasar rok</li> <li>• Membuat pola macam-macam rok</li> <li>• Menjahit rok</li> </ul>	Hasil praktek	4 x120 menit
3.	Blus wanita	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat pola dasar badan wanita</li> <li>• Membuat pecah pola blus</li> <li>• Menjahit blus</li> </ul>	Hasil praktek	4 x120 menit
4.	Kemeja	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat pola dasar kemeja pria</li> <li>• Menjahit kemeja</li> </ul>	Hasil praktek	4 x120 menit
5.	Celana	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat pola dasar celana</li> <li>• Membuat pola kulot</li> <li>• Menjahit celana/kulot</li> </ul>	Hasil praktek	4 x120 menit
6.	Baju anak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat pola dasar anak</li> <li>• Membuat pecah pola busana anak</li> <li>• Menjahit busana anak</li> </ul>	Hasil praktek	5 x120 menit
7.	Bustier	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat pola dasar butier</li> </ul>	Hasil	5 x120

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjahit bustier</li> </ul>	praktek	menit
8.	Long dress	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat pola long dress</li> <li>• Membuat pecah polalong dress</li> <li>• Menjahit long dress</li> </ul>	Hasil praktek	5 x120 menit
9.	jas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat pola jas</li> <li>• Menjahit jas</li> </ul>	Hasil praktek	5 x120 menit
10.	wisuda	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempersiapkan busana untuk wisuda</li> </ul>	Hasil praktek	12 x120 menit

**DAFTAR HADIR SISWA FASHION DESIGN +  
LPK Adana YOGYAKARTA**

**Mata Pelajaran: Fashion Design (Fabric)**

**Bulan November – Desember 2011**

NO	NO. INDUK	NAMA SISWA	02 Nov 2011	09 Nov 2011	16 Nov 2011	23 Nov 2011	30 Nov 2011	07 Des 2011	14 Des 2011	21 Des 2011	28 Des 2011
1.	10.0117.03-FD	Triana Purnajati	√	√	√	√	-	√	√	√	-
2.	10.0117.04-FD	Only Setyana	√	√	√	-	-	√	√	√	√
3.	11.0118.02-FD	Ita Cahyawanti	√	√	√	√	√	√	√	-	√
4.	10.0117.05-FD	Justina Nunik Hidayat	√	√	√	√	√	√	√	√	√
5.	10.0117.06-FD	Aghna Ogan Fitria	-	-	-	√	√	√	√	-	-
6.	11.0118.03-FD	Rebecca Dhian Novita	√	√	-	-	-	-	√	√	-
7.	11.0118.04-FD	Trimei Wulandari	√	√	√	-	√	√	√	√	√
8.	10.0117.12-FD	Angelina Sutanto	-	√	√	√	-	√	√	√	-
9.	10.0117.14-FD	Umi Latifah	-	-	√	√	√	√	√	-	-
10.	10.0117.15-FD	Riyatun	√	-	√	-	√	√	√	√	-
11.	11.0118.06-FD	Jackline Chrisye H.	-	-	√	-	√	√	√	√	√
12.	11.0118.07-FD	Kartini	√	√	√	√	√	√	√	√	√
13.	11.0118.08-FD	Uun Agus Sasi	√	√	√	√	√	√	√	√	√
14.	11.0118.10-FD	Fitri Nur Hayati	√	√	-	-	-	-	√	√	√
Total Hadir Siswa			10	10	11	8	9	12	14	11	8



### Mengenal origami tekstil.

Origami tekstil disebut juga *textile origami*, *fabric origami* dan *fabrigami*. Origami tekstil/ *fabric origami*/ *fabrigami* adalah seni membuat kreasi melipat kain dengan teknik origami menggunakan kain perca bermotif maupun perca polos sehingga menghasilkan suatu kerajinan yang indah.

### Alat dan bahan untuk membuat origami tekstil

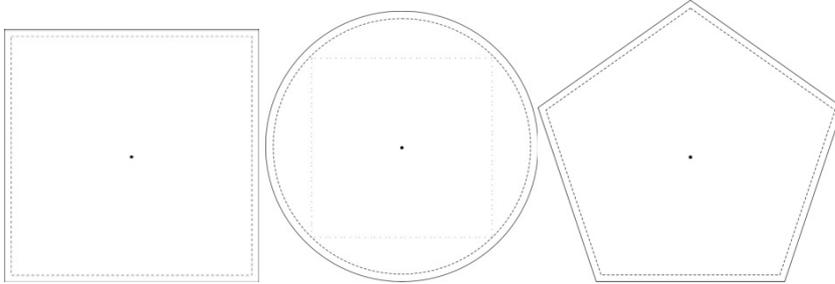
Untuk membuat origami tekstil, peralatan yang dipersiapkan meliputi peralatan tulis untuk membuat pola dan peralatan menjahit. Sedangkan bahan yang dipergunakan meliputi bahan untuk membuat pola dan bahan untuk membuat origami tekstil. Peralatan dan bahan yang dipergunakan diantaranya yaitu:

1. Pensil
2. Penggaris
3. Penghapus
4. Jangka
5. Lem
6. karton
7. Gunting kain
8. Gunting kertas
9. Mesin jahit
10. Kertas pola
11. Kain perca
12. Benang jahit
13. Busa



## Pola origami tekstil

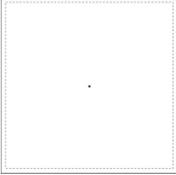
Pola yang dipergunakan dalam membuat origami tekstil terdiri dari 3 macam pola bangun datar yaitu: bujur sangkar, lingkaran, dan persegi 5.



## Cara membuat origami tekstil

Macam-macam jenis origami tekstil diantaranya adalah: origami bunga gladiol, bunga matahari, spring daffodil, mawar jepang, kamboja, dahlia, bunga kincir, blooming poppy, bunga berkelopak lima, berry flower, evening primrose, glorius flower, larasati, klenting kuning, roro mendut, pawon, roro jonggrang, bunga kemuning dan lain-lain.

Sebelum membuat origami tekstil, bahan dasar yang akan dipakai dirapikan terlebih dahulu seperti berikut ini:

1. Membuat pola sesuai jenis origami yang akan dibuat dengan dilebihkan 0,5 cm disetiap sisinya untuk kampuh jahitan.	
2. Memotong 2 lembar kain sesuai pola (masing-masing boleh polos, motif atau kombinasi polos dan motif) dan beri tanda kampuh.	
3. Tempelkan kedua kain dengan posisi bagian baik kain saling berhadapan.	

<p>4. Jahit pada tanda kampuh, sisakan sedikit bagian terbuka untuk membalik kain.</p>	
<p>5. Balik kain dan tusuk soom untuk menutup bagian yang terbuka kemudian setrika.</p>	

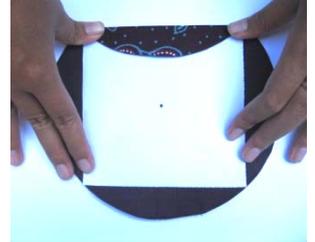
Setelah membentuk pola dasar pada kain, langkah selanjutnya adalah membentuk origami tekstil sesuai jenisnya. Berikut ini adalah cara membuat origami tekstil.

### 1. Bunga Gladiol

<p>a. Siapkan kain berbentuk bujur sangkar</p>	
<p>b. Lipat sisi kain ke arah tengah, biarkan kain bertumpuk pada setiap sudut. Tahan dengan jarum pentul</p>	
<p>c. Tarik setiap sudut pada kain</p>	

<p>d. Jahit titik pertemuan ruas kain</p>	
<p>e. Setelah dijahit, terbentuk 4 “kuping” pada setiap sudut. Kemudian pipihkan “kuping” sehingga membentuk segi empat kecil.</p>	
<p>f. Balik kain dan lipat keempat sudut sehingga bertemu pada titik tengah kain, kemudian jahit.</p>	
<p>g. Balikkan keluar setiap segi empat kecil hingga membentuk kelopak bunga</p>	
<p>h. Jadilah bunga gladiolus</p>	

**2. Bunga Matahari**

<p>a. Siapkan kain berbentuk lingkaran dan pola bujur sangkar.</p>	
--	---

<p>b. Lipat sisi kain sehingga membentuk persegi empat kemudian tahan dengan jarum pentul.</p>	
<p>c. Balik kain, lipat setiap sudut hingga bertemu dititik tengah. Slesaikan dengan jahitan jangan menembus bagian bawah kain.</p>	
<p>d. Jadilah bunga matahari</p>	

### 3. Bunga Kamboja

<p>a. Siapkan kain berbentuk pentagon</p>	
<p>b. Lipat setiap sudut hingga bertemu dititik tengah, satukan dengan jahitan.</p>	

<p>c. Buka setiap sudut hingga membentuk kelopak bunga.</p>	
<p>d. Jadilah bunga kamboja.</p>	

**4. Evening Primrose**

<p>a. Siapkan kain berbentuk lingkaran</p>	
<p>b. Lipat setiap sisi lingkaran ke arah tengah sehingga membentuk persegi empat.</p>	
<p>c. Buka setiap ruas hingga membentuk seperti "kuning".</p>	
<p>d. Bukalah setiap kuning untuk memperlihatkan kain berwarna lain.</p>	

e. Jadilah evening primrose.



### 5. Glorius Flower

a. Siapkan kain berbentuk lingkaran

b. Buat pola heksagon pada tengah kain



c. Lipat setiap sisi mengikuti bentuk heksagon. Tahan dengan jarum pentul.

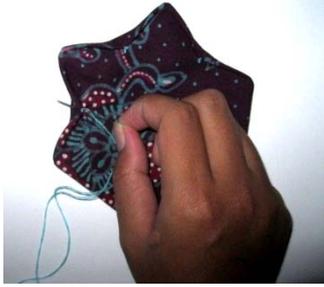


d. Keluarkan setiap ruas pertemuan heksagon. Tahan dengan jahitan pada titik pertemuan tiap ruas.

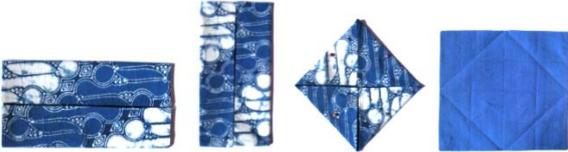


e. Ratakan setiap "kuning" heksagon, tahan dengan jahitan.



<p>f. Balik kain, setiap ruas heksagon, lipat selebar 1 cm, tahan dengan jahitan.</p>	
<p>g. Jadilah glorious flower.</p>	

## 6. Bunga Semanggi

<p>a. Siapkan kain berbentuk bujur sangkar</p>	
<p>b. Pertemuan titik pertengahan sisi. Tahan dengan jahitan</p>	
<p>c. Tekan kuping untuk membuat segi empat kecil.</p>	

<p>d. Ambil kedua sisi yang terbuka, balikkan keluar sehingga membentuk seperti kelopak bunga, jahit untuk menahan bentuknya.</p>	
<p>e. Jadilah bunga semanggi.</p>	

## 7. Bunga Larasati

<p>a. Siapkan kain berbentuk lingkaran</p>	
<p>b. Siapkan pita panjang kemudian kerut pada salah satu bagian sisinya.</p>	
<p>c. Letakkan pita di tengah lingkaran.</p>	

<p>d. Lipat ke atas namun masukkan sedikit pada bagian samping</p>	
<p>e. Lipat kebawah bagian bibir bunga dan tahan dengan jahitan.</p>	
<p>f. Jadilah larasati.</p>	

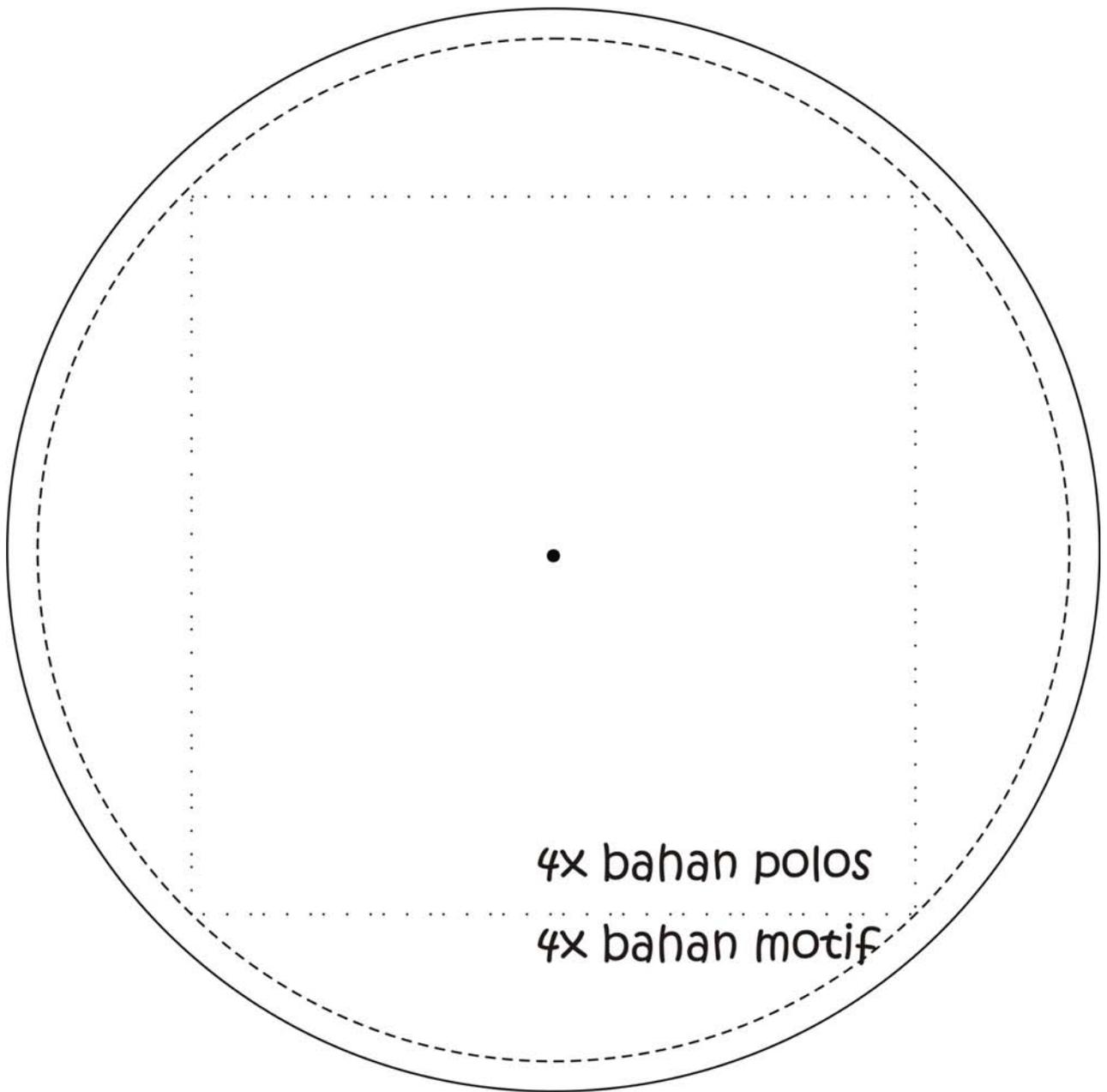
**8. Roro jonggrang**

<p>a. Siapkan kain berbentuk bujur sangkar</p>	
<p>b. Lipat semua sudut 4 cm kearah tengah.</p>	

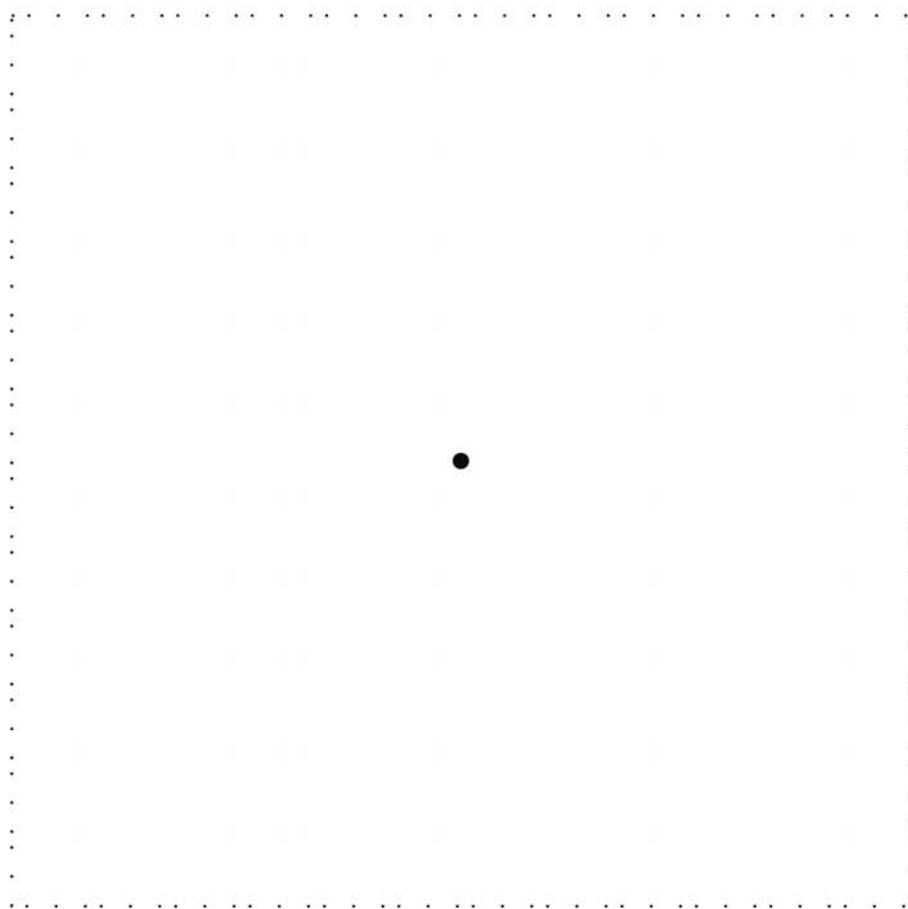
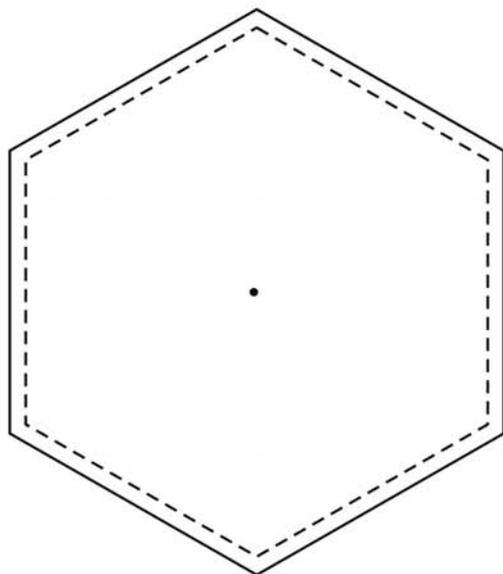
<p>c. Lipat lagi ke empat sisi hingga menjadi persegi empat, tahan dengan jarum pentul.</p>	
<p>d. Balik kain dan lipat sudut ke arah tengah persegi.</p>	
<p>e. Tiap segi empat kecil yang terbentuk dilipatkan lagi kedua sisinya hingga bertemu pada garis diagonal, kemudian jahit pada titik pertemuannya.</p>	
<p>f. Jadilah roro jonggrang</p>	

# POLA ORIGAMI TEKSTIL

*lingkaran*

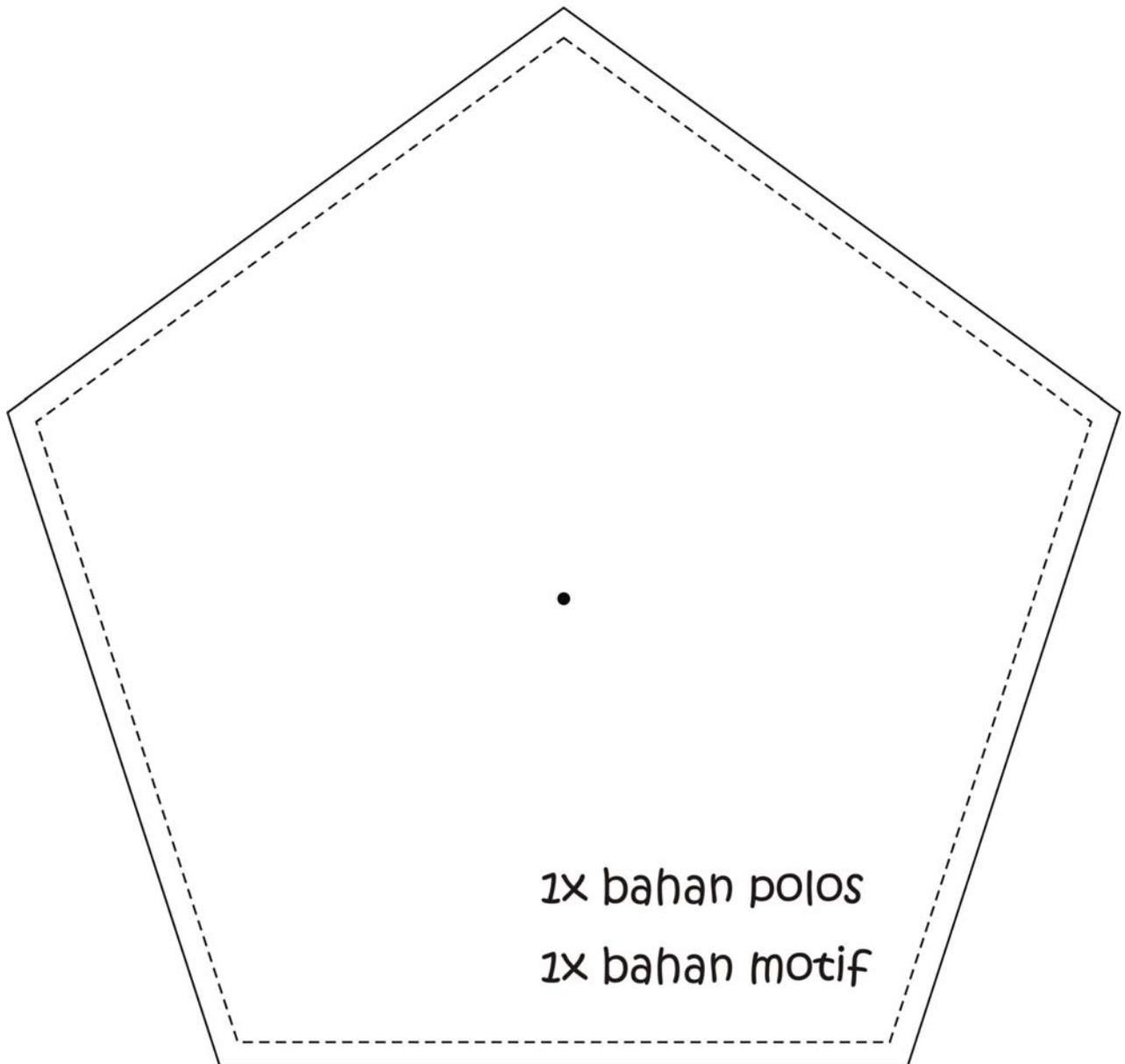


# POLA ORIGAMI TEKSTIL



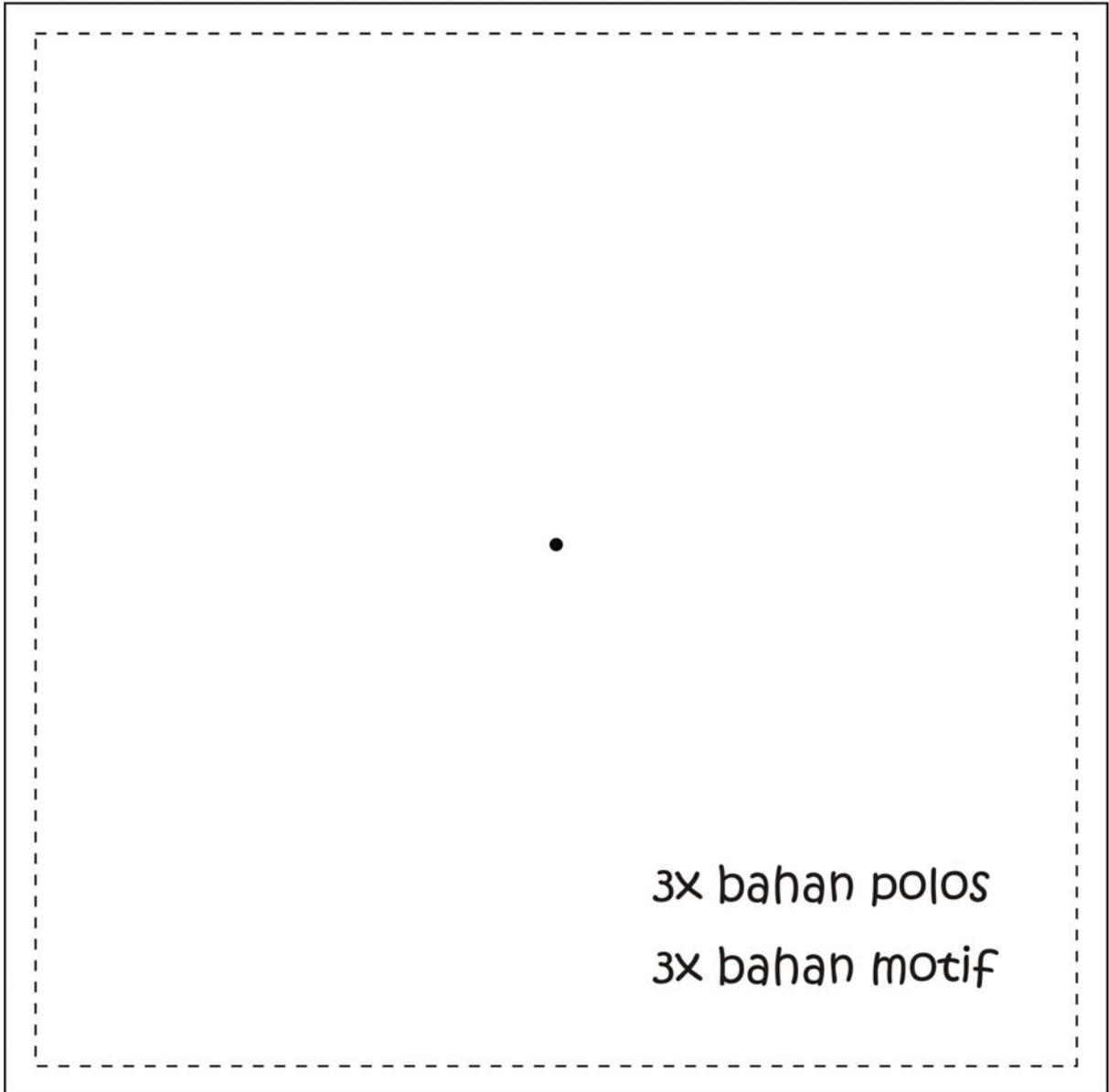
# POLA ORIGAMI TEKSTIL

*segi lima*



# POLA ORIGAMI TEKSTIL

*bujur sangkar*



# LAMPIRAN

## 2

### **INSTRUMEN PENELITIAN**

Lembar Penilaian Unjuk Kerja

**INSTRUMENT PENELITIAN**  
**KREATIVITAS PRODUK KALUNG**  
**ORIGAMI TEKSTIL KARYA SISWA LPK ADANA**

**A. IDENTITAS SISWA**

Nama : .....

No. Induk : .....

Tempat, Tanggal lahir : .....

Pekerjaan : .....

**B. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Instrumen ini dimaksudkan untuk memberikan penilaian kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil siswa LPK Adana Yogyakarta sesuai dengan rentang skor yang telah disediakan.
2. Contoh pengisian instrumen kreativitas

No	Indikator	Sub Indikator	Item	Skor Rubrik	
				Rentang skor	Skor
1.	Kebaruan ( <i>novelty</i> ) (40%)	a. Produk baru	1) Kebaruan teknik pembuatan kalung origami tekstil	1 - 4	.. 4...
			2) Kebaruan dalam mengkombinasikan bahan dan warna kalung origami tekstil	1 - 4	.. 3...

3. Jika kebaruan dari produk kalung origami tekstil yang dibuat oleh siswa LPK Adana dilihat dari segi kebaruan teknik nya memiliki skor 4 dari rentang skor 1-4, maka isilah kolom skor dengan menuliskan angka 4 (lihat contoh).
4. Jika kebaruan dari produk kalung origami tekstil yang dibuat oleh siswa LPK Adana dilihat dari segi kombinasi bahan dan warna memiliki skor 3 dari rentang nilai 1-4, maka isilah kolom skor dengan menuliskan angka 3 (lihat contoh).

C. TABEL INSTRUMEN PENELITIAN KREATIVITAS  
 PRODUK KALUNG ORIGAMI TEKSTIL KARYA SISWA LPK ADANA

No	Indikator	Sub Indikator	Item	Skor Rubrik	
				Rentang skor	Skor
1.	Kebaruan ( <i>novelty</i> ) (40%)	a. Produk baru	1) Kebaruan teknik pembuatan kalung origami tekstil	1 - 4	
			2) Kebaruan dalam mengkombinasikan bahan dan warna kalung origami tekstil	1 - 4	
			3) Keorisinilan dari desain kalung origami tekstil	1 - 4	
		b. <i>Surprisin g</i>	1) Desain keseluruhan kalung origami tekstil menimbulkan kejutan	1 - 4	
Jumlah = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 40\%$					
2.	Pemecahan/ <i>resolution</i> ) (30%)	a. <i>Valuable</i>	1) Kalung origami tekstil berfungsi sebagai aksesoris yang memperindah penampilan berbusana pemakainya	1 - 4	
			2) Kenyamanan kalung origami tekstil ketika dikenakan	1 - 4	
			3) Keamanan kalung origami tekstil ketika dikenakan	1 - 4	
			4) Kalung origami tekstil praktis untuk dikenakan	1 - 4	
		b. <i>Logis</i>	1) Kesesuaian kalung origami tekstil untuk dikenakan pada kesempatan pesta	1 - 4	
			2) Kesesuaian kalung origami tekstil dengan tema " <i>ethnomodern</i> "	1 - 4	
			3) Kesesuaian ukuran panjang kalung origami tekstil dengan panjang <i>opera necklace</i> (75 – 90 cm)	1 - 4	
			4) Ketepatan waktu pembuatan sesuai dengan waktu yang ditentukan yaitu 5 kali pertemuan	1 - 4	
Jumlah = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 30\%$					
3.	Elaboratif (30%)	a. <i>Elegan</i>	1) kalung origami tekstil memberikan tampilan citra yang mempesona pada pemakai	1 - 4	
			2) Keanggunan dari tampilan kalung origami tekstil	1 - 4	
			3) Keharmonisan desain kalung origami tekstil yang memperhatikan penyusunan unsur desain yaitu garis, arah, bentuk dan ukuran	1 - 4	

		b. Kompleks	1) Penggabungan beberapa teknik, detail, warna dan bahan dalam penyusunan kalung origami tekstil	1 - 4	
No	Indikator	Sub Indikator	Item	Skor Rubrik	
				Rentang skor	Skor
			2) Kalung origami tekstil dapat berfungsi sebagai aksesoris lainnya misalnya menjadi gelang, bros, dll	1 - 4	
		c. Dapat dipahami	1) Produk kalung origami tekstil tampil secara jelas	1 - 4	
		d. Menunjukkan keterampilan baik	1) Kalung origami tekstil dikerjakan dengan rapi	1 - 4	
Jumlah = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 30\%$					

# LAMPIRAN

## 3

### **VALIDITAS DAN RELIABILITAS**

1. Lembar Pengesahan Validator
2. Perhitungan Reliabilitas

**Hal: permohonan menjadi *judgement expert* validasi instrument kreativitas**

Kepada

Yth. Bapak Triyanto, M.A

Di Yogyakarta

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Laila Latifah

NIM : 05513241019

Prodi : Pendidikan Teknik Busana

Fakultas : Teknik, UNY

Mohon kepada bapak/ ibu untuk menjadi *expert* dan *validator* instrument penelitian saya yang berjudul “Kreativitas Siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta dalam Membuat Produk Kalung Origami Tekstil”

Besar harapan saya untuk mendapatkan saran dan evaluasi instrument ini sehingga instrument yang saya buat betul-betul mengukur apa yang seharusnya diukur.

Demikian permohonan ini, atas kesediaannya saya ucapkan terima kasih. Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan kesehatan kepada bapak/ ibu.

Yogyakarta, November 2011

Mengetahui



Enny Zuhni Khayati, M.Kes

NIP. 19600427 198503 2 001

Hormat saya,



Nur Laila Latifah

NIM. 05513241019

## SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMENT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Triyanto, M.A  
Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Busana FT UNY

Setelah saya mencermat, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrument penelitian kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa LPK Adana yang akan digunakan untuk penelitian berjudul "Kreativitas Siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan ADANA Yogyakarta dalam Membuat Produk Kalung Origami Tekstil" dan dibuat oleh:

Nama : Nur Laila Latifah  
NIM : 05513241019  
Prodi : Pendidikan Teknik Busana  
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana  
Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa instrument penelitian kreativitas produk kalung origami tekstil, ditandai dengan (√)

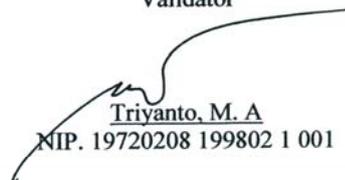
- ( ) Belum Valid  
 ( ) Sudah Valid dengan Catatan  
 ( ) Sudah Valid

Catatan (bila perlu)

*Revisi dari Assamutikan  
dari seni yang sama dgn kreativitas produk*

Demikian tinjauan yang saya lakukan dengan sungguh-sungguh, semoga bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Desember 2011  
Validator

  
Triyanto, M. A  
NIP. 19720208 199802 1 001

**Hal: permohonan menjadi *judgement expert* validasi instrument kreativitas**

Kepada

Ir. Arie Sudewo

Di Yogyakarta

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Laila Latifah

NIM : 05513241019

Prodi : Pendidikan Teknik Busana

Fakultas : Teknik, UNY

Mohon kepada bapak/ ibu untuk menjadi *expert* dan *validator* instrument penelitian saya yang berjudul "Kreativitas Siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta dalam Membuat Produk Kalung Origami Tekstil"

Besar harapan saya untuk mendapatkan saran dan evaluasi instrument ini sehingga instrument yang saya buat betul-betul mengukur apa yang seharusnya diukur.

Demikian permohonan ini, atas kesediaannya saya ucapkan terima kasih. Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan kesehatan kepada bapak/ ibu.

Yogyakarta, Desember 2011

Mengetahui



Enny Zuhni Khayati, M.Kes

NIP. 19600427 198503 2 001

Hormat saya,



Nur Laila Latifah

NIM. 05513241019

**LEMBAR EVALUASI AHLI**  
**INSTRUMENT PENELITIAN KREATIVITAS PRODUK KALUNG**  
**ORIGAMI TEKSTIL KARYA SISWA LPK ADANA**

Mata Pelajaran : *Accessories*  
 Subyek Penelitian : Siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan ADANA Yogyakarta  
 Evaluator : Bapak Ir. Arie Sudewo  
 Tanggal : 20 Desember 2011

---

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Validitas terdiri dari aspek kualitas lembar penilaian kreativitas.
2. Pengisian dilakukan dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat evaluator.

No	Indikator	Skala Penilaian	
		Layak	Tidak Layak
1.	Kesesuaian indikator untuk menilai produk kreatif	✓	
2.	Kesesuaian skala penilaian untuk menilai produk kreatif		✓

**B. Aspek kualitas penilaian**

No	Indikator	Skala Penilaian	
		Layak	Tidak Layak
1.	Kesesuaian indikator untuk menilai produk kreatif	✓	
2.	Kesesuaian bobot pada setiap indicator untuk menilai produk kreatif	✓	
3.	Kesesuaian skala penilaian untuk menilai produk kreatif	✓	
4.	Kejelasan petunjuk/ arahan penilaian	✓	
5.	Ketepatan urutan item instrument kreativitas	✓	
6.	Penggunaan bahasa sesuai ejaan yang baku	✓	

## SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMENT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ir. Arie Sudewo

Unit Kerja : CV. Griya Moda

Setelah saya mencermat, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrument penelitian kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa LPK Adana yang akan digunakan untuk penelitian berjudul “Kreativitas Siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan ADANA Yogyakarta dalam Membuat Produk Kalung Origami Tekstil” dan dibuat oleh:

Nama : Nur Laila Latifah

NIM : 05513241019

Prodi : Pendidikan Teknik Busana

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa instrument penelitian kreativitas produk kalung origami tekstil, ditandai dengan (√)

Belum Valid

Sudah Valid dengan Catatan

Sudah Valid

Catatan (bila perlu)

.....  
.....  
.....

Demikian tinjauan yang saya lakukan dengan sungguh-sungguh, semoga bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Desember 2011

Validator



Ir. Arie Sudewo

**Hal: permohonan menjadi *judgement expert* validasi instrument kreativitas**

Kepada

Yth. Bapak H. Adikarang Samawi, S. Psi

Di Yogyakarta

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Laila Latifah

NIM : 05513241019

Prodi : Pendidikan Teknik Busana

Fakultas : Teknik, UNY

Mohon kepada bapak/ ibu untuk menjadi *expert* dan *validator* instrument penelitian saya yang berjudul “Kreativitas Siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta dalam Membuat Produk Kalung Origami Tekstil”

Besar harapan saya untuk mendapatkan saran dan evaluasi instrument ini sehingga instrument yang saya buat betul-betul mengukur apa yang seharusnya diukur.

Demikian permohonan ini, atas kesediaannya saya ucapkan terima kasih. Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan kesehatan kepada bapak/ ibu.

Yogyakarta, November 2011

Mengetahui



Enny Zuhri Khayati, M.Kes

NIP. 19600427 198503 2 001

Hormat saya,



Nur Laila Latifah

NIM. 05513241019

## SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMENT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : H. Adikarang Samawi, S. Psi  
Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Busana FT UNY

Setelah saya mencermat, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrument penelitian kreativitas produk kalung origami tekstil karya siswa LPK Adana yang akan digunakan untuk penelitian berjudul "Kreativitas Siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan ADANA Yogyakarta dalam Membuat Produk Kalung Origami Tekstil" dan dibuat oleh:

Nama : Nur Laila Latifah  
NIM : 05513241019  
Prodi : Pendidikan Teknik Busana  
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana  
Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa instrument penelitian kreativitas produk kalung origami tekstil, ditandai dengan (√)

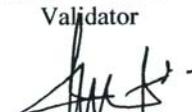
- Belum Valid  
 Sudah Valid dengan Catatan  
 Sudah Valid

Catatan (bila perlu)

~ Rentang skor dibuat kolom sendiri saja!

Demikian tinjauan yang saya lakukan dengan sungguh-sungguh, semoga bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Desember 2011  
Validator

  
H. Adikarang Samawi, S. Psi  
NIP. 19820606 200903 1 008

## Reliability

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	14	100.0
	Excluded (a)	0	.0
	Total	14	100.0

a Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.850	.862	3

### ANOVA(a)

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between People		1322.195	13	101.707		
Within People	Between Items	56.929	2	28.464	1.866	.175
	Residual	396.568	26	15.253		
	Total	453.497	28	16.196		
Total		1775.692	41	43.310		

Grand Mean = 79.8150

a The covariance matrix is calculated and used in the analysis.

### Hotelling's T-Squared Test

Hotelling's T-Squared	F	df1	df2	Sig.
5.489	2.534	2	12	.121

The covariance matrix is calculated and used in the analysis.

TABEL HASIL PENILAIAN RATER

No	Nama Siswa	Rater			T	T2
		I	II	III		
1	Triana Purnajati	77.95	80.18	77.32	243.67	59375.0689
2	Only Setyana	92.05	85.4	85.40	262.85	69090.1225
3	Ita Cahyawanti	84.46	78.88	87.10	247.67	61340.4289
4	Justina Nunik Hidayat	78.44	77.23	76.29	229.6	52716.16
5	Aghna Ogan Fitria	77.95	73.88	72.19	229.73	52775.8729
6	Rebecca Dhian Novita	87.63	86.47	79.20	263.52	69442.7904
7	Trimei Wulandari	93.97	83.71	83.88	264.78	70108.4484
8	Angelina Sutanto	72.86	75.31	76.12	233.44	54494.2336
9	Umi Latifah	72.86	76.25	78.17	231.43	53559.8449
10	Riyatun	69.91	65.36	65.71	206.12	42485.4544
11	Jackline Chrisye H.	85.76	78.04	87.41	254.56	64800.7936
12	Kartini	78.75	83.75	90.27	250.09	62545.0081
13	Uun Agus Sasi	81.03	80	85.09	246.88	60949.7344
14	Fitri Nur Hayati	84.33	73.62	72.05	236.21	55795.1641
	R	1137.95	1098.08	1164.52	3400.55	
	R2	1294930	1205780	1356107	3856816.719	
					$\sum R = \sum T =$ $\sum I =$	3400.55
		n= 14		k= 3	$\sum R2 =$	3856816.719
					$\sum T2 =$	829479.1251
					$\sum i2 =$	277002.3

# LAMPIRAN

## 4

### **HASIL PENELITIAN**

Nilai Kreativitas Produk Kalung  
Origami Tekstil

**Tabel Penilaian Tingkat Kreativitas Produk Kalung Origami**  
**Tekstil Karya Siswa Lembaga Pendidikan**  
**Keterampilan Adana Yogyakarta**

No	Nama	Novelty	Resolution	Elaborative	Jumlah	Katagori
1	Triana Purnajati	30.00%	25.63%	22.86%	78.48%	Kreatif
2	Only Setyana	33.33%	27.50%	26.79%	87.62%	Sangat Kreatif
3	Ita Cahyawanti	32.50%	25.63%	25.36%	83.48%	Sangat Kreatif
4	Justina Nunik Hidayat	32.50%	23.75%	21.07%	77.32%	Kreatif
5	Aghna Ogan Fitria	25.83%	25.63%	23.21%	74.67%	Kreatif
6	Rebecca Dhian Novita	31.67%	28.13%	24.64%	84.43%	Sangat Kreatif
7	Trimei Wulandari	35.00%	27.19%	25.00%	87.19%	Sangat Kreatif
8	Angelina Sutanto	28.33%	25.00%	21.43%	74.76%	Kreatif
9	Umi Latifah	30.00%	24.69%	21.07%	75.76%	Kreatif
10	Riyatun	25.83%	21.88%	19.29%	66.99%	Kreatif
11	Jackline Chrisye H.	35.83%	27.19%	20.71%	83.74%	Sangat Kreatif
12	Kartini	34.17%	26.88%	23.21%	84.26%	Sangat Kreatif
13	Uun Agus Sasi	33.33%	24.06%	24.64%	82.04%	Sangat Kreatif
14	Fitri Nur Hayati	26.67%	27.50%	22.50%	76.67%	Kreatif

## Frekuensi 3

### Frequencies

#### Statistics

		VAR00001	VAR00002	VAR00003
N	Valid	14	14	14
	Missing	0	0	0
Mean		79.7286	81.2821	78.4343
Std. Error of Mean		1.88731	1.91095	1.49335
Median		78.6850	79.8900	78.4600
Mode		65.71(a)	72.86(a)	65.36(a)
Std. Deviation		7.06168	7.15011	5.58759
Variance		49.867	51.124	31.221
Skewness		-.333	.225	-.679
Std. Error of Skewness		.597	.597	.597
Kurtosis		-.563	-.624	.983
Std. Error of Kurtosis		1.154	1.154	1.154
Range		24.56	24.06	21.11
Minimum		65.71	69.91	65.36
Maximum		90.27	93.97	86.47
Sum		1116.20	1137.95	1098.08

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

### Frequency Table

#### VAR00001

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 65.71	1	7.1	7.1	7.1
72.05	1	7.1	7.1	14.3
72.19	1	7.1	7.1	21.4
76.12	1	7.1	7.1	28.6
76.29	1	7.1	7.1	35.7
77.32	1	7.1	7.1	42.9
78.17	1	7.1	7.1	50.0
79.20	1	7.1	7.1	57.1
83.88	1	7.1	7.1	64.3
85.09	1	7.1	7.1	71.4
85.40	1	7.1	7.1	78.6
87.10	1	7.1	7.1	85.7
87.41	1	7.1	7.1	92.9
90.27	1	7.1	7.1	100.0
Total	14	100.0	100.0	

Frekuensi 3

VAR00002

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	69.91	1	7.1	7.1	7.1
	72.86	2	14.3	14.3	21.4
	77.95	2	14.3	14.3	35.7
	78.44	1	7.1	7.1	42.9
	78.75	1	7.1	7.1	50.0
	81.03	1	7.1	7.1	57.1
	84.33	1	7.1	7.1	64.3
	84.46	1	7.1	7.1	71.4
	85.76	1	7.1	7.1	78.6
	87.63	1	7.1	7.1	85.7
	92.05	1	7.1	7.1	92.9
	93.97	1	7.1	7.1	100.0
	Total	14	100.0	100.0	

VAR00003

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	65.36	1	7.1	7.1	7.1
	73.62	1	7.1	7.1	14.3
	73.88	1	7.1	7.1	21.4
	75.31	1	7.1	7.1	28.6
	76.25	1	7.1	7.1	35.7
	77.23	1	7.1	7.1	42.9
	78.04	1	7.1	7.1	50.0
	78.88	1	7.1	7.1	57.1
	80.00	1	7.1	7.1	64.3
	80.18	1	7.1	7.1	71.4
	83.71	1	7.1	7.1	78.6
	83.75	1	7.1	7.1	85.7
	85.40	1	7.1	7.1	92.9
	86.47	1	7.1	7.1	100.0
	Total	14	100.0	100.0	



**Penilaian Aspek Kebaruan (*Novelty*)**

Siswa Ahli	Triana Purnajati	Only Setyana	Ita C.	Justina Nunik H	Aghna Ogan F	Rebecca Dhian N	Trimei Wulandari	Angelina Sutanto	Umi Latifah	Riyatun	Jackline Chrisye H	Kartini	Uun Agus Sasi	Fitri Nur Hayati
Ahli 1	27.50%	32.50%	35.00%	32.50%	22.50%	27.50%	35.00%	27.50%	32.50%	25.00%	40.00%	37.50%	35.00%	22.50%
Ahli 2	30.00%	35.00%	32.50%	32.50%	30.00%	35.00%	40.00%	30.00%	30.00%	30.00%	35.00%	30.00%	30.00%	32.50%
Ahli 3	32.50%	32.50%	30.00%	32.50%	25.00%	32.50%	30.00%	27.50%	27.50%	22.50%	32.50%	35.00%	35.00%	25.00%
jumlah	90.00%	100.00%	97.50%	97.50%	77.50%	95.00%	105.00%	85.00%	90.00%	77.50%	107.50%	102.50%	100.00%	80.00%
mean	30.00%	33.33%	32.50%	32.50%	25.83%	31.67%	35.00%	28.33%	30.00%	25.83%	35.83%	34.17%	33.33%	26.67%

**Penilaian Aspek Pemecahan Masalah (*Resolution*)**

Siswa Ahli	Triana Purnajati	Only Setyana	Ita C.	Justina Nunik H	Aghna Ogan F	Rebecca Dhian N	Trimei Wulandari	Angelina Sutanto	Umi Latifah	Riyatun	Jackline Chrisye H	Kartini	Uun Agus Sasi	Fitri Nur Hayati
Ahli 1	26.25%	27.19%	25.31%	23.44%	27.19%	28.13%	25.31%	27.19%	25.31%	22.50%	28.13%	28.13%	24.38%	28.13%
Ahli 2	24.38%	28.13%	26.25%	23.44%	24.38%	29.06%	27.19%	22.50%	22.50%	20.63%	27.19%	26.25%	25.31%	27.19%
Ahli 3	26.25%	27.19%	25.31%	24.38%	25.31%	27.19%	29.06%	25.31%	26.25%	22.50%	26.25%	26.25%	22.50%	27.19%
jumlah	76.88%	82.50%	76.88%	71.25%	76.88%	84.38%	81.56%	75.00%	74.06%	65.63%	81.56%	80.63%	72.19%	82.50%
mean	25.63%	27.50%	25.63%	23.75%	25.63%	28.13%	27.19%	25.00%	24.69%	21.88%	27.19%	26.88%	24.06%	27.50%

**Penilaian Aspek Kebaruan (*Novelty*)**

Siswa Ahli	Triana Purnajati	Only Setyana	Ita C.	Justina Nunik H	Aghna Ogan F	Rebecca Dhian N	Trimei Wulandari	Angelina Sutanto	Umi Latifah	Riyatun	Jackline Chrisye H	Kartini	Uun Agus Sasi	Fitri Nur Hayati
Ahli 1	27.50%	32.50%	35.00%	32.50%	22.50%	27.50%	35.00%	27.50%	32.50%	25.00%	40.00%	37.50%	35.00%	22.50%
Ahli 2	30.00%	35.00%	32.50%	32.50%	30.00%	35.00%	40.00%	30.00%	30.00%	30.00%	35.00%	30.00%	30.00%	32.50%
Ahli 3	32.50%	32.50%	30.00%	32.50%	25.00%	32.50%	30.00%	27.50%	27.50%	22.50%	32.50%	35.00%	35.00%	25.00%
jumlah	90.00%	100.00%	97.50%	97.50%	77.50%	95.00%	105.00%	85.00%	90.00%	77.50%	107.50%	102.50%	100.00%	80.00%
mean	30.00%	33.33%	32.50%	32.50%	25.83%	31.67%	35.00%	28.33%	30.00%	25.83%	35.83%	34.17%	33.33%	26.67%

**Penilaian Aspek Pemecahan Masalah (*Resolution*)**

Siswa Ahli	Triana Purnajati	Only Setyana	Ita C.	Justina Nunik H	Aghna Ogan F	Rebecca Dhian N	Trimei Wulandari	Angelina Sutanto	Umi Latifah	Riyatun	Jackline Chrisye H	Kartini	Uun Agus Sasi	Fitri Nur Hayati
Ahli 1	26.25%	27.19%	25.31%	23.44%	27.19%	28.13%	25.31%	27.19%	25.31%	22.50%	28.13%	28.13%	24.38%	28.13%
Ahli 2	24.38%	28.13%	26.25%	23.44%	24.38%	29.06%	27.19%	22.50%	22.50%	20.63%	27.19%	26.25%	25.31%	27.19%
Ahli 3	26.25%	27.19%	25.31%	24.38%	25.31%	27.19%	29.06%	25.31%	26.25%	22.50%	26.25%	26.25%	22.50%	27.19%
jumlah	76.88%	82.50%	76.88%	71.25%	76.88%	84.38%	81.56%	75.00%	74.06%	65.63%	81.56%	80.63%	72.19%	82.50%
mean	25.63%	27.50%	25.63%	23.75%	25.63%	28.13%	27.19%	25.00%	24.69%	21.88%	27.19%	26.88%	24.06%	27.50%

# LAMPIRAN

## 5

### **SURAT IJIN PENELITIAN**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS TEKNIK**

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281  
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734  
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: [ft@uny.ac.id](mailto:ft@uny.ac.id) ; [teknik@uny.ac.id](mailto:teknik@uny.ac.id)



Certificate No. QSG #0592

Nomor : 1565/UN34.15/PL/2011  
Lamp. : 1 (satu) bendel  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

21 Juni 2011

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Walikota Yogyakarta c.q. Kepala Dinas Perijinan Kota Yogyakarta
3. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi DIY
4. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kota Yogyakarta
5. Pimpinan LPK Adana Yogyakarta

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Kreativitas Siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan " Adana " Yogyakarta Dalam Membuat Produk Kalung Origami Tekstil", bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
1	Nur Laila Latifah	05513241019	Pend. Teknik Busana - S1	LPK Adana Yogyakarta

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Enny Zuhni Khayati, M.Kes.  
NIP : 19600427 198503 2 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 21 Juni 2011 sampai dengan selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,  
Rebantu Dekan I,  
  
Dr. Sudji Munadi  
NIP 19530310 197803 1 003

Tembusan:  
Ketua Jurusan  
Ketua Program Studi



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

**SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814, 512243 (Hunting)  
YOGYAKARTA 55213

**SURAT KETERANGAN / IJIN**

Nomor : 070/5279/V

Membaca Surat : Dekan Fak Teknik UNY. Nomor : 1565/UN.34.15/PL/2011.  
Tanggal Surat : 21 JUNI 2011. Perihal : IJIN PENELITIAN.

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
  2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman Penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah;
  3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
  4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

***DIJINKAN*** untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) kepada :

Nama : NUR LAILA LATIFAH. NIP/NIM : 05513241019.  
Alamat : Karangmalang Yogyakarta.  
Judul : **KREAKTIVITAS SISWA LEMBAGA PENDIDIKAN KETERAMPILAN 'ADANA' YOGYAKARTA DALAM MEMBUAT PRODUK KALUNG ORIGAMI TEKSTIL.**

Lokasi : Yogyakarta.  
Waktu : 3 (tiga) bulan  
Mulai tanggal : 28 Juni s/d 28 September 2011

Dengan ketentuan :

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan **softcopy** hasil penelitiannya kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam **compact disk (CD)** dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang dengan mengajukan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 28 Juni 2011

An. Sekretaris Daerah  
Asisten Perencanaan dan Pembangunan  
Ub. Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Walikota Yogyakarta Cq. Dinas Perizinan
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga Provinsi DIY
4. Dekan Fak Teknik UNY.
5. Yang Bersangkutan



## DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515866, 562682  
 EMAIL : perizinan@jogja.go.id EMAIL INTRANET : perizinan@intra.jogja.go.id

### SURAT IZIN

NOMOR : 070/1812  
4414/34

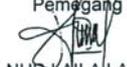
Dasar : Surat izin / Rekomendasi dari Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta  
 Nomor : 070/5279/V/2011 Tanggal : 28/06/2011

Mengingat : 1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah  
 2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;  
 3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 33 Tahun 2008 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;  
 4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;  
 5. Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 38/I.2/2004 tentang Pemberian izin/Rekomendasi Penelitian/Pendataan/Survei/KKN/PKL di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Dijijinkan Kepada : Nama : NUR LAILA LATIFAH NO MHS / NIM : 05513241019  
 Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Teknik - UNY  
 Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta  
 Penanggungjawab : Enny zuhni Khayati, M. Kes  
 Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : KREATIVITAS SISWA LEMBAGA PENDIDIKAN KETERAMPILAN "ADANA" YOGYAKARTA DALAM MEMBUAT PRODUK KALUNG ORIGAMI TEKSTIL

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta  
 Waktu : 28/06/2011 Sampai 28/09/2011  
 Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan  
 Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberi Laporan hasil Penelitian kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)  
 2. Wajib Menjaga Tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat  
 3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah  
 4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan -ketentuan tersebut diatas  
 Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya

Tanda tangan  
 Pemegang Izin

  
 NUR LAILA LATIFAH

Dikeluarkan di : Yogyakarta  
 pada Tanggal : 1-7-2011

An. Kepala Dinas Perizinan  
 Sekretaris  
  
 Drs. HARDONO  
 NIP. 195804101985031013

Tembusan Kepada :

- Yth. 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)  
 2. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Prop. DIY  
 3. Ka. Dinas Perindagkoptan Kota Yogyakarta  
 4. Pimpinan LPK "ADANA" Yogyakarta  
 5. Ybs.

# LAMPIRAN

## 6

### **DOKUMENTASI PENELITIAN**

1. Dokumentasi Proses Pembuatan Kalung
2. Dokumentasi Hasil Kreativitas Produk Kalung Origami Tekstil Karya Siswa Lembaga Pendidikan Keterampilan Adana Yogyakarta

## DOKUMENTASI PROSES PEMBUATAN KALUNG





**KARYA SISWA LEMBAGA PENDIDIKAN KETERAMPILAN  
ADANA YOGYAKARTA**



Triana Purnajati



Only Setyana



Ita Cahyawanti



Justina Nunik Hidayat

**KARYA SISWA LEMBAGA PENDIDIKAN KETERAMPILAN**

**ADANA YOGYAKARTA**



Aghna Ogan Fitria



Rebecca Dhian Novita



Trimei Wulandari



Angelina Sutanto

**KARYA SISWA LEMBAGA PENDIDIKAN KETERAMPILAN  
ADANA YOGYAKARTA**



Umi Latifah



Riyatun



Jackline Chrisye H.



Kartini

**KARYA SISWA LEMBAGA PENDIDIKAN KETERAMPILAN  
ADANA YOGYAKARTA**



Uun Agus Sasi



Fitri Nur Hayati