

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR TREND MODE APPMI
TERHADAP KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA PESTA PADA MATA
PELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA
DI SMK DIPONEGORO DEPOK**

SKRIPSI

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



Oleh :

TANTRI STYANINGSIH

08513241001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2012**

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas akhir skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Gambar Trend Mode APPMI Terhadap Kreativitas Mendesain Busana Pesta Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana di SMK Diponegoro Depok”**. Telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

BERITAHU DILAKUKAN MENGAMBAR BUSANA DI SMK DIPONEGORO DEPOK ini telah dipertahankan di depan Dewan Pengembangan Akhir Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 12 September 2012 dan diujikan antara



Yogyakarta, September 2012

Dosen Pembimbing

Triyanto, M. A.
NIP. 19720208 199802 1 001

PERNYATAAN LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Disusun Oleh :
Tantri Styaningsih
NIM. 08513241001

Skripsi yang berjudul "**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR TREND MODE APPMI TERHADAP KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA PESTA PADA MATA PELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA DI SMK DIPONEGORO DEPOK**" ini telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji Tugas Akhir Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 12 September 2012 dan dinyatakan lulus.

Susunan Dewan Pengaji			
Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Triyanto, M.A.	Ketua Pengaji		16 - 10 - 2012
Kapti Asiatun, M.Pd.	Sekretaris Pengaji		16 - 10 - 2012
Sri Widarwati, M. Pd.	Pengaji		16 - 10 - 2012

Yogyakarta, Oktober 2012

Fakultas Teknik UNY

Dekan,



PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

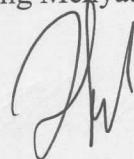
Nama : Tantri Styaniingsih
NIM : 08513241001
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Tugas Akhir :

"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR TREND MODE APPMI TERHADAP KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA PESTA PADA MATA PELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA DI SMK DIPONEGORO DEPOK"

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Skripsi ini hasil karya saya sendiri dari sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain atau telah digunakan sebagai persyaratan untuk penyelesaian studi di Perguruan Tinggi lain, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan.

Apabila ternyata terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya akan menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, September 2012
Yang Menyatakan,



Tantri Styaniingsih
NIM. 08513241001

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain dan hanya kepada Tuhanlah hendaknya kamu berharap”

(Al-Insyiroh : 6-8)

“Orang-orang yang berhenti belajar akan menjadi pemilik masa lalu. Orang-orang yang masih terus belajar, akan menjadi pemilik masa depan”

(Mario Teguh)

“Dimana ada keyakinan, usaha, kerja keras, semangat dan s'lalu b'doa, Insyaallah Allah akan memberikan kemudahan dan kelancaran untuk kita semua”

(Penulis)

PERSEMPAHAN

Teriring puji dan mengucap syukur kepada Allah SWT atas segala keridhoan-Nya, sebuah karya sederhana yang ku persembahkan untuk orang-orang yang sangat berarti dalam kehidupanku, karya ini ku persembahkan kepada:

➤ *Bapak dan Ibuku Tercinta*

Terimakasih atas segala bimbingan, nasehat, perhatian, semangat, kasih sayang dan semua yang terbaik yang telah diberikan kepadaku, pengorbanan dan lantunan do'a yang selalu mengiringi setiap langkahku. Semoga bapak dan ibu selalu diberi kesehatan, kebahagiaan dan selalu dilimpahkan rizqi oleh Allah SWT dan semoga kesak aku dapat membahagiakan dan memenuhi harapan kalian (amin)

➤ *Kakakku Dhoni Styawan dan adikku Joan*

Terimakasih untuk perhatian, do'a, dukungan dan semangat yang sudah diberikan

➤ *Teman-temanku Marissa, Gita, Yuna, Ririn, Singgih, Tia, Mila, dan semua teman-teman PT Busana'08, serta teman dan sahabatku dari SMP sampai sekarang Elin dari Pendidikan Ekonomi (Fakultas Ekonomi)*

Terimakasih atas kerjasama, bantuan, kebersamaan, dan semangat yang selalu diberikan untukku. Kenangan Terindah yang tak terlupakan

➤ *Almamaterku UNY tercinta*

Terimakasih untuk mewujudkan cita-citaku sampai saat ini

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR TREND MODE APPMI TERHADAP KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA PESTA PADA MATA PELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA DI SMK DIPONEGORO DEPOK

Oleh :
Tantri Styaningsih
08513241001

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) kreativitas mendesain busana pesta sebelum menggunakan media gambar trend mode APPMI pada peserta didik kelas X Busana di SMK Diponegoro Depok, (2) kreativitas mendesain busana pesta setelah menggunakan media gambar trend mode APPMI pada peserta didik kelas X Busana di SMK Diponegoro Depok (3) adanya pengaruh media gambar trend mode APPMI terhadap kreativitas mendesain busana pesta pada peserta didik kelas X Busana di SMK Diponegoro Depok.

Penelitian ini dilakukan di SMK Diponegoro Depok. Jenis penelitian ini adalah quasi experiment dengan desain *one group pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Busana SMK Diponegoro Depok yang berjumlah 28. Dan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh yang berarti menggunakan semua populasi untuk menjadi sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes kreativitas mendesain busana pesta. Validasi instrumen media gambar dan tes kreativitas menggunakan validitas logis dengan adanya pertimbangan dari tiga ahli (*judgment experts*) dan hasil dari validasi tersebut menyatakan bahwa instrumen yang digunakan sudah valid. Reliabilitas yang digunakan tes antarrater dan diperoleh bahwa reliabilitas instrumen penilaian kreativitas mendesain busana pesta sebesar 0,769 dan dalam kategori tinggi dan reliabel. Uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov Sminov* dengan nilai 0,702 sebelum menggunakan dan 0,80 setelah menggunakan media gambar. Uji homogenitas menggunakan uji F dan diperoleh sebesar 1,025 dan analisis datanya menggunakan *paired sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) kreativitas mendesain busana pesta sebelum menggunakan media gambar trend mode APPMI pada peserta didik kelas X Busana SMK Diponegoro diperoleh rerata 22,46 yang masih dalam kategori belum kreatif, (2) kreativitas mendesain busana pesta setelah menggunakan media gambar trend mode APPMI pada peserta didik kelas X Busana SMK Diponegoro Depok diperoleh rerata 32,43 dan termasuk dalam kategori kreatif, (3) ada pengaruh penggunaan media gambar trend mode APPMI terhadap kreativitas mendesain busana pesta peserta didik kelas X Busana SMK Diponegoro Depok dengan ditunjukkan pada hasil uji t dengan $13,487 > 1,703$ dan taraf signifikansi 5% serta dari pengaruh penggunaan media gambar trend mode APPMI kreativitas peserta didik meningkat sebesar 44,36 %.

Kata kunci : media gambar trend mode APPMI, kreativitas mendesain busana pesta.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah segala puji hanya untuk Allah SWT yang telah memberikan nikmat, hidayah, dan karuniaNya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Gambar Trend Mode APPMI Terhadap Kreativitas Mendesain Busana Pesta Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana di SMK Diponegoro Depok” dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan laporan Tugas Akhir Skripsi ini banyak mendapatkan bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan Tugas Akhir Skripsi ini terutama kepada :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. MA, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch Bruri Triyono, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta atas segala bantuannya.
3. Noor Fitrihana, M.Eng, selaku Ketua Jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Kapti Asiatun, M.Pd, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Sri Widarwati, M.Pd, selaku Koordinator Percepatan Tugas Akhir Skripsi dan selaku validator ahli media, ahli materi, dan sebagai penguji.

6. Prapti Karomah, M.Pd, selaku dosen Penasehat Akademik dan selaku validator ahli media.
7. Triyanto, M. A, selaku dosen pembimbing skripsi.
8. Afif Ghuruf Bestari, S. Pd, selaku validator ahli media dan ahli materi.
9. Rumi Astuti, S. Pd., selaku validator ahli media, ahli materi dan selaku guru mata pelajaran menggambar busaa di SMK Diponegoro Depok.
10. Semua guru dan karyawan SMK Diponegoro Depok yang telah bersedia memberikan data-data yang diperlukan.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas segala bantuan, dukungan dan kerjasamanya.

Penulis menyadari, dalam pembuatan tugas akhir skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan. Semoga tugas akhir skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, Oktober 2012

Tantri Styaningsih
NIM.08513241001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Deskripsi Teori	11
1. Kreativitas dalam Mendesain Busana	10
a. Pengertian Kreativitas	10
b. Konsep Kreativitas	13
c. Ciri-ciri Kreativitas	21
d. Faktor Peningkatan Kreativitas	27
e. Teknik Meningkatkan Kreativitas	28
2. Media Pembelajaran	30
b. Pengertian Media	30
c. Pengertian Media Pembelajaran	31
d. Manfaat Media Pembelajaran	31
e. Jenis-Jenis Media Gambar	32
f. Faktor-Faktor dalam Memilih Media	38
g. Indikator Pemanfaatan Media Pembelajaran	39
3. Media Gambar	40
4. Trend Mode APPMI	44
5. Pembelajaran Mendesain Busana Pesta Malam	56
a. Pengertian Pembelajaran	56
b. Pengertian Mendesain Busana Pesta	57
1) Pengertian Desain	57
2) Pengertian Busana Pesta	74

a) Pengertian Busana	74
b) Nilai Fungsi Busana	75
c) Klasifikasi Busana	77
d) Ketepatan Memilih Busana	79
e) Pengertian Busana Pesta	85
f) Busana Pesta Malam	91
g) Pengaruh Busana bagi Si Pemakai	93
B. Penelitian yang Relevan	94
C. Kerangka Berpikir	98
D. Hipotesis Penelitian	100
E. Pertanyaan Penelitian	100
BAB III METODE PENELITIAN	101
A. Desain Penelitian	101
B. Tempat dan Waktu Penelitian	102
C. Variabel Penelitian	102
D. Definisi Operasional Variabel	103
E. Populasi dan Sampel Penelitian	104
F. Tahapan Penelitian	104
G. Teknik Pengumpulan Data	106
H. Instrumen Penelitian	108
I. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	116
J. Teknik Analisis Data	122
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	126
A. Hasil Penelitian	127
1. Skor Kreativitas Mendesain Busana Pesta Sebelum Menggunakan Media TrendMode APPMI	128
2. Skor Kreativitas Mendesain Busana Pesta Setelah Menggunakan Media TrendMode APPMI	129
B. Pengujian Hipotesis	131
1. Uji Normalitas	131
2. Uji Homogenitas	133
3. Pengujian Hipotesis	134
C. Pembahasan	135
1. Skor Kreativitas Mendesain Busana Pesta Sebelum Menggunakan Media TrendMode APPMI	135
2. Skor Kreativitas Mendesain Busana Pesta Setelah Menggunakan Media TrendMode APPMI	137
3. Pengaruh Media Trend Mode APPMI Terhadap Kreativitas Mendesain Busana Pesta Pada Peserta Didik	

Kelas X Busana di SMK Diponegoro	138
BAB V PENUTUP	140
A. Kesimpulan	140
B. Implikasi	141
C. Saran	142
DAFTAR PUSTAKA	143
LAMPIRAN	145

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Penelitian yang Relevan	97
Tabel 2	Kisi-Kisi Instrumen Kreativitas	108
Tabel 3	Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Kreativitas Mendesain Busana Pesta	118
Tabel 4	Hasil Uji Validitas Instrumen Media Gambar	119
Tabel 5	Tingkat Reliabilitas Penelitian	121
Tabel 6	Kategori Kreativitas Mendesain Busana Pesta Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media Gambar Trend Mode APPMI	128
Tabel 7	Kategori Kreativitas Mendesain Busana Pesta Peserta Didik Setelah Menggunakan Media Gambar Trend Mode APPMI	130
Tabel 8	Rangkuman Hasil Uji Normalitas	132
Tabel 9	Rangkuman Hasil Uji Homogenitas	133
Tabel 10	Rangkuman Hasil Uji t (Uji Hipotesis)	134

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Rancangan Jeny Tjahyawati	46
Gambar 2	Rancangan Lia Afif	47
Gambar 3	Rancangan Hengki Kawilarang	49
Gambar 4	Rancangan Grace Fenny	50
Gambar 5	Rancangan Ida Royani	51
Gambar 6	Rancangan Rebeca Ing	52
Gambar 7	Rancangan Nuniek Mawardi	54
Gambar 8	Rancangan Iva Latifah	55
Gambar 9	Warna Nilai Gelap Terang	64
Gambar 10	Diagram Kategori Kreativitas Mendesain Busana Pesta Malam Sebelum Menggunakan Media Gambar Trend Mode APPMI	129
Gambar 11	Diagram Kategori Kreativitas Mendesain Busana Pesta Malam Setelah Menggunakan Media Gambar Trend Mode APPMI	130
Gambar 12	Diagram Peningkatan Kategori Kreativitas Mendesain Busana Pesta Malam Sebelum dan Setelah Menggunakan Media Gambar Trend Mode APPMI.....	131

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi dan Instrumen Kreativitas Mendesain Busana Pesta	146
Lampiran 2. Validitas dan Reliabilitas	160
Lampiran 3. Silabus, RPP dan <i>Handout</i>	200
Lampiran 4. Hasil Penelitian	245
Lampiran 5. Surat Penelitian	266
Lampiran 6. Gambar Yang Digunakan Untuk Media Gambar	271
Lampiran 7. Gambar Hasil Desain Peserta Didik	274
Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian	278

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada masa sekarang ini memerlukan adanya pembaruan dibidang strategi pembelajaran dan peningkatan relevansi pendidikan. Strategi pembelajaran dikatakan relevan jika mampu mengantarkan peserta didik mencapai tujuan pendidikan. Sehingga untuk mengantisipasi kelemahan pembelajaran konvensional, maka baik dalam metode maupun media pembelajaran harus dilaksanakan dengan baik. Peningkatan mutu pendidikan merupakan suatu masalah yang menuntut suatu perhatian karena pendidikan memegang peranan penting bagi kelangsungan hidup manusia.

Peningkatan mutu pendidikan dari tahun ke tahun selalu diupayakan baik pendidikan pada tingkat dasar, menengah dan di perguruan tinggi. Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dipengaruhi oleh kurikulum, buku pelajaran, media belajar, metode pengajaran, sistem evaluasi. Pemberian benih di bidang kurikulum dilaksanakan di segala bidang antara lain: sarana atau fasilitas kurikulum maupun pendidik atau guru. Pemberian benih metode pembelajaran selalu dilakukan yaitu dengan mencari metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan bahan ajar. Di samping itu media pembelajaran dikembangkan untuk memperlancar kegiatan pembelajaran dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi ajar. Sehingga media dalam pembelajaran sangat penting, karena merupakan faktor pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Di SMK Diponegoro Depok Sleman terdapat Jurusan Busana Butik yang didalamnya terdapat mata pelajaran menggambar busana. Mata pelajaran menggambar busana merupakan mata pelajaran produktif yang mempunyai beberapa kompetensi yang diajarkan sesuai dengan kedudukannya dalam kurikulum sekolah. Sebagai bagian dari kurikulum yang harus diajarkan, maka kompetensi menggambar busana ini dalam pelaksanaan proses pembelajaran menekankan pada aspek afektif, kognitif dan psikomotorik. Afektif adalah kesediaan menerima, memberi tanggapan, menilai, organisasi, dan karakterisasi. Kognitif maksudnya adalah adanya pemahaman, pengetahuan dan penguasaan materi pelajaran oleh peserta didik, sedangkan psikomotorik merupakan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik seperti adanya kemampuan untuk menggambar busana. Salah satu materi dalam mata pelajaran menggambar busana adalah menggambar busana pesta sesuai kesempatan. Dan dalam pembelajaran menggambar busana pesta, kreativitas peserta didik dalam membuat desain busana pesta sangat diperlukan untuk menghasilkan desain yang kreatif dan variasi untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru atau mengembangkan hal-hal yang sudah ada yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Dan ciri-ciri dari kreativitas yaitu kemampuan berpikir lancar, luwes, orisinal dan terperinci atau mengelaborasi. Kreativitas untuk melahirkan sesuatu yang baru yang dihasilkan oleh seseorang tidak semua tergantung pada bakat, tetapi kreativitas seseorang

harus dikembangkan dan ditingkatkan untuk menciptakan sesuatu yang lebih kreatif dan variatif serta berbeda dengan yang sebelumnya.

Pada pembelajaran menggambar busana di SMK Diponegoro Depok, peserta didik diharapkan dapat membuat desain busana pesta yang kreatif dan variatif. Tetapi pada hasil observasi dan diskusi oleh guru mata diklat pada pembelajaran menggambar busana di SMK Diponegoro Depok Sleman, yaitu masih banyak peserta didik yang kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, dan banyak hasil desain peserta didik yang masih sama karena hanya mencontoh desain gambar yang diberikan oleh guru serta hasil desain dari peserta didik kelas X Busana masih sederhana dan belum variatif dalam membuat desain busana pesta yaitu masih banyak yang mencapai kategori belum kreatif dengan rata-rata kreativitas 22,46 (40,11%). Karena peserta didik kurang termotivasi dalam mengembangkan ide untuk membuat desain busana pesta yang lebih variatif dan peserta didik mengalami kesulitan dalam menerima materi ajar. Salah satu faktor tidak termotivasinya peserta didik dalam mengembangkan ide untuk membuat desain busana pesta yang lebih kreatif dan variatif yaitu kurangnya referensi tentang macam-macam desain busana pesta di perpustakaan sekolah baik berupa buku tentang desain, majalah dan gambar-gambar busana pesta terutama gambar busana yang mengikuti trend mode belum tersedia di perpustakaan sekolah.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah disebutkan di atas, bahwa kreativitas dalam membuat desain busana pesta sangat diperlukan. Oleh karena itu untuk membantu mengembangkan ide sehingga dapat

meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mendesain busana pesta dalam pembelajaran menggambar busana, maka peneliti menerapkan media pembelajaran yaitu media gambar. Penggunaan media pembelajaran menggambar yang menarik, mengandung materi yang mudah dipahami akan membantu peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menggambar busana. Karena menurut Heinich dalam Arsyad (2011:4) media pembelajaran merupakan media yang dimana membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Atau dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi sehingga dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Dan dalam Hamalik (1994:15) manfaat dari media pembelajaran yaitu meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir sehingga dapat mengurangi verbalisme, memperbesar perhatian peserta didik, dan membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa. Dan salah satu pemilihan media yang akan digunakan adalah media gambar, karena media gambar mempunyai beberapa kelebihan antara lain media gambar bersifat konkret, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan dan dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja. Oleh karena itu dengan media gambar ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menerima materi ajar yang disampaikan serta dapat membantu untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas dalam mengembangkan ide membuat desain busana pesta lebih variatif dan kreatif.

Peneliti menggunakan media gambar dengan tujuan antara lain dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dan memberi pemahaman dalam bentuk gambar dan menumbuhkan inspirasi dalam menggambar desain busana pesta. Dengan meningkatnya pemahaman tentang materi yang disampaikan dan menumbuhkan inspirasi, diharapkan kreativitas peserta didik juga meningkat. Sehingga media gambar yang digunakan menjadi penting dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Media gambar yang digunakan menunjukkan gambar busana pesta trend mode APPMI pada acara Jakarta Fashion Week. Alasan pemilihan penggunaan media gambar tersebut adalah busana yang dirancang oleh APPMI dalam acara Jakarta Fashion Week sebagian besar merancang busana pesta, bentuk ataupun rancangan busananya banyak yang unik, bervariatif dan warna banyak yang mencolok, serta memadukan dua kebudayaan yaitu dari barat dan timur, dan penggunaan kain tradisional atau kain hasil dari karya dalam negeri dalam rancangannya yang bertujuan untuk memperkenalkan hasil karya Indonesia. Penggunaan media gambar tersebut bertujuan sebagai dorongan atau sebagai inspirasi agar minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran menggambar busana meningkat sehingga hasil desain menggambar busana pesta menjadi lebih kreatif dan variatif. Karena dalam membuat desain busana pesta sangat diperlukannya kreativitas dalam mengembangkan ide untuk membuat desain busana pesta.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil desain busana pesta peserta didik kelas X Busana di SMK Diponegoro Depok dan

untuk mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik setelah menggunakan media gambar serta untuk mengetahui media gambar yang digunakan akan mempengaruhi dalam peningkatan kreativitas atau tidak. Oleh karena itu penelitian ini perlu dilakukan untuk mengetahui bagaimana kreativitas peserta didik dalam membuat desain busana pesta setelah menggunakan media gambar. Oleh karena itu berdasarkan latar belakang yang dijelaskan tersebut dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Gambar Trend Mode APPMI Terhadap Kreativitas Mendesain Busana Pesta Pada Pembelajaran Menggambar Busana Di SMK Diponegoro Depok”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa masalah yang muncul dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Peserta didik tidak termotivasi untuk mengembangkan kreativitas dalam mendesain busana pesta.
2. Hasil desain busana pesta peserta didik masih sederhana.
3. Hasil desain busana pesta peserta didik cenderung sama antara satu dengan yang lain karena hanya mengikuti contoh yang diberikan oleh guru.
4. Media yang digunakan kurang menarik.
5. Tidak adanya variasi media yang digunakan.
6. Koleksi buku berupa majalah tentang macam-macam busana pesta yang mengikuti trend mode sebagai variasi media pembelajaran menggambar busana yang ada diperpustakaan masih kurang.

C. Batasan Masalah

Pada pembelajaran menggambar busana di SMK Diponegoro Depok, setelah dilakukan observasi terdapat beberapa masalah. Salah satu masalah dalam pembelajaran desain busana di SMK Diponegoro adalah kreativitas peserta didik yang masih sederhana. Hasil desain busana pesta peserta didik yang masih sederhana tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu peserta didik tidak termotivasi untuk mengembangkan ide dan kreativitas dalam membuat desain busana pesta, media yang digunakan kurang menarik dan tidak adanya variasi media, serta kurangnya koleksi dan refrensi buku atau majalah tentang macam-macam busana dan perkembangan busana sesuai trend mode. Oleh karena itu pada penelitian ini akan meneliti tentang kreativitas peserta didik dalam membuat desain busana pesta dengan menggunakan media gambar berupa trend mode untuk mempengaruhi kreativitas mendesain busana pesta malam. Media gambar yang digunakan adalah media gambar trend mode APPMI, yaitu media gambar yang menunjukkan gambar busana pesta sesuai trend mode APPMI pada saat acara Jakarta Fashion Week 2012 (JFW).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kreativitas peserta didik dalam mendesain busana pesta sebelum menggunakan media gambar trend mode APPMI pada mata pelajaran menggambar busana di SMK Diponegoro Depok?
2. Bagaimanakah kreativitas peserta didik dalam mendesain busana pesta malam setelah menggunakan media gambar trend mode APPMI pada mata pelajaran menggambar busana di SMK Diponegoro Depok?
3. Adakah pengaruh penerapan media gambar trend mode APPMI terhadap peningkatan kreativitas peserta didik dalam mendesain busana pesta malam pada mata pelajaran menggambar busana di SMK Diponegoro Depok ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut ;

1. Untuk mengetahui kreativitas peserta didik dalam mendesain busana pesta sebelum menggunakan media gambar trend mode APPMI pada mata pelajaran menggambar busana di SMK Diponegoro Depok.
2. Untuk mengetahui kreativitas peserta didik dalam mendesain busana pesta setelah menggunakan media gambar trend mode APPMI pada mata pelajaran menggambar busana di SMK Diponegoro Depok.

3. Untuk mengetahui pengaruh media gambar trend mode APPMI terhadap kreativitas peserta didik dalam mendesain busana pesta malam pada mata pelajaran menggambar busana di SMK Diponegoro Depok.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini ada dua yaitu:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui gambar desain busana pesta rancangan APPMI sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi menggambar busana yang disampaikan dan dapat mempermudah dalam menumbuhkan inspirasi atau ide dalam menggambar busana pesta sehingga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam membuat desain busana pesta.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk membantu pembelajaran peserta didik untuk meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan dan dapat membantu dalam memberikan inspirasi atau mengembangkan ide serta kreativitas dalam membuat desain busana pesta.
- b. Bagi guru dan calon guru, penelitian ini dapat dijadikan referensi dan tambahan pengetahuan tentang media pembelajaran khususnya untuk

meningkatkan kreativitas peserta didik dalam membuat desain busana pesta.

- c. Bagia pihak sekolah, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah serta menciptakan peserta didik yang berkualitas.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Kreativitas dalam Mendesain Busana

a. Pengertian Kreativitas

Adapun beberapa pendapat para ahli tentang pengertian dari kreativitas, yaitu:

- 1) Kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.
(Clark Moustasis)
- 2) Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberi gagasan baru yang menerapkannya dalam pemecahan masalah. (Conny R. Semiawan).
- 3) Kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya:
 - a) Baru (*novel*): inovatif, belum ada sebelumnya, segar, menarik, aneh, mengejutkan.
 - b) Berguna (*useful*): lebih enak, lebih praktis, mempermudah, memperlancar, mendorong, mengembangkan, memdidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, mengatasi kesulitan, mendatangkan hasil lebih baik/ banyak.

- c) Dapat dimengerti (*understandable*): hasil yang sama dapat dimengerti dan dapat dibuat di lain waktu. (David Cambell)

Pengertian kreativitas sudah banyak dikemukakan oleh para ahli berdasarkan pandangan yang berbeda-beda, seperti yang dikemukakan oleh Utami Munandar(1992: 47) menjelaskan pengertian kreativitas dengan mengemukakan beberapa perumusan yang merupakan kesimpulan para ahli mengenai kreativitas. Pertama, kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Kedua, kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanaannya adalah pada kuantitas, ketepatgunaan, dan keragaman jawaban. Ketiga secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas. Dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, merinci) suatu gagasan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru maupun mengembangkan hal-hal yang sudah ada untuk memberikan sejumlah pengetahuan kepada anak didik di sekolah. Atau dari beberapa uraian definisi di atas dapat dikemukakan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang

untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri aptitude maupun non aptitude, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

b. Konsep Kreativitas

1) Kreativitas dan Aktualisasi Diri

Salah satu konsep yang sangat penting dalam bidang kreativitas adalah hubungan antara kreativitas dan aktualisasi diri. Menurut psikolog humanistik seperti Abraham Maslow dan Carl Rogers, aktualisasi diri adalah apabila seseorang menggunakan semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang ia mampu menjadi mengaktualisasikan atau mewujudkan potensinya. Pribadi yang dapat mengaktualisasikan dirinya adalah seseorang yang sehat mental, dapat menerima dirinya, selalu tumbuh, berfungsi sepenuhnya, berpikiran demokratis dan sebagainya. Menurut Maslow (1968) aktualisasi diri merupakan karakteristik yang fundamental, suatu potensialitas yang ada pada semua manusia pada saat dilahirkan, akan tetapi yang sering hilang, terhambat atau terpendam dalam proses pembudayaan.

Rogers menekankan (1962) bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang,

kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organism. Clark Moustakis (1967), psikolog humanistik lain yang terkemuka, menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri-sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

Banyak orang menganggap bahwa kreativitas hanya dapat diajarkan jika dikaitkan dengan bidang subyek (mata ajaran) tertentu. Tetapi hal ini tidak benar, karena kreativitas dapat diajarkan dalam konteks yang "*content free*", lepas dari bidang materi tertentu atau dapat dilekatkan dengan konten atau bidang subyek khusus.

Kreativitas aktualisasi diri adalah kekreatifan yang umum dan "*content free*". Dan adapun tujuan dari program kreativitas yaitu :

- a) Meningkatkan kesadaran kreativitas
- b) Memperkokoh sikap kreatif, seperti menghargai gagasan baru
- c) Mengajarkan teknik menemukan gagasan dan memecahkan masalah secara kreatif
- d) Melatih kemampuan kreatif secara umum

Program seperti ini membantu siswa memahami kreativitas dan menggunakan pendekatan yang kreatif terhadap masalah-masalah pribadi, akademis dan professional.

2) Konsep Kreativitas dengan Pendekatan Empat P

Adapun beberapa definisi tentang kreativitas berdasarkan empat P menurut para pakar, yaitu :

a) Definisi Pribadi

Menurut Hullbeck (1945) “*creative action is an imposing of one's own whole personality on environment in an unique and characteristic way*”. Tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Fokus pada sgi pribadi jelas dalam definisi ini.

Definisi (teori) yang elebih baru tentang kreativitas diberikan dalam “*three-facet model of creativity*” oleh Sternberg (1988), yaitu kreativits merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, yaitu inteligensi, gaya kognitif, dan kepribadian atau motivasi. Bersama-sama ketiga segi dari alam pikiran ini membantu memahami apa yang melatarbelakangi individu yang kreatif.

Intelelegensi meliputi terutama kemampuan verbal, pemikiran lancar, pengetahuan, perencanaan, perumusan masalah, penyusunan strategi, representasi mental, keterampilan pengambilan keputusan, dan keseimbangan serta integrasi intelektual secara umum.

b) Definisi Proses

Definisi proses yang terkenal adalah definisi Torrance (1988) tentang kreativitas yang pada dasarnya menyerupai langkah-langkah dalam metode ilmiah, yaitu :

...the process of 1) sensing difficulties, problems, gaps in information, missing elements, something asked; 2) making guesses and formulating hypotheses about these deficiencies; 3) evaluating and testing these guesses and hypotheses; 4) possibly revising and retesting them; and finally 5) communicating the results (1988 :47).

Definisi Torrance ini meliputi seluruh proses kreatif dan ilmiah mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil.

Munandar (2002) mengemukakan bahwa untuk mengembangkan kreativitas anak ada beberapa cara yang dapat digunakan antara lain memberi kesempatan untuk menyibukkan diri secara kreatif, merangsang individu untuk melibatkan diri dalam berbagai kegiatan kreatif, memberikan kebebasan kepada individu untuk mengekspresikan diri secara kreatif, menghargai kreativitas individu, meluangkan waktu untuk melakukan kegiatan konstruktif yang diminati oleh individu.

Wallace dalam bukunya *The Art of Thought* (dalam Afffa, 2007) menjelaskan langkah-langkah atau tahapan dalam proses kreativitas yang meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi.

c) Definisi Produk

Definisi yang berfokus pada produk kreatif menekankan orisinilitas, seperti definisi dari Barron (1969) yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Begitu juga menurut Haefele (1962) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi yang mempunyai makna sosila. Definisi Haefele ini menunjukkan bahwa tidak keseluruhan produk itu harus baru, tetapi kombinasinya. Unsur-unsurnya bisa saja sudah ada yang lama sebelumnya.

Mengenali bakat, ciri pribadi, mendorong dengan motivasi, menyediakan waktu dan sarana prasarana, serta mempertunjukkan hasil karya guna menggugah minat untuk berkreasi akan membuat individu terpacu untuk kreatif (Munandar, 2002).

Munandar (dalam Afifa, 2007) menyatakan bahwa suatu karya cipta pada hakikatnya tidaklah baru sama sekali tetapi merupakan pengembangan atau kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsurunsur yang sudah ada sebelumnya.

Stein (dalam Basuki, 2010) menyatakan bahwa suatu produk baru dapat disebut karya kreatif jika mendapatkan pengakuan (penghargaan) oleh masyarakat pada waktu tertentu.

Rogers (dalam Vernon, 1982) mengemukakan kriteria untuk produk kreatif ialah :

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

d) Definisi “*Press*”

Kategori keempat dari definisi dan pendekatan terhadap kreatifitas menekankan faktor “press” atau dorongan, baik dorongan internal (dari diri sendiri yang berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif) maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis.

Definisi Simpson (dalam Vernon, 1982) merujuk pada aspek dorongan internal, yaitu kemampuan kreatif dirumuskan sebagai “the initiative that one manifests by his power to break away from the usual sequence of thought”. Mengenai “press” dari lingkungan, ada lingkungan yang tidak menghargai imajinasi atau fantasi dan menekankan kreativitas dan inovasi. Kreativitas tidak berkembang dalam kebudayaan yang terlalu menekankan konformitas dan tradisi, dan kurang terbuka terhadap perubahan atau perkembangan baru.

Csikszentmihalyi (dalam Afifa, 2007) ada beberapa faktor yang mendorong tumbuhnya kreativitas yaitu:

1) Predisposisi genetik (*Genetic predisposition*)

Predisposisi genetik atau *genetic predisposition* sebagai faktor pertama yang memberikan peluang terhadap tumbuhnya kreativitas, seseorang yang mempunyai potensi keterampilan kinestetik yang baik akan berpeluang menjadi penari, namun ia juga harus mempunyai kepekaan terhadap nada dan suara untuk memahami musik yang berkaitan erat dengan tari. Dengan memperoleh keberhasilan yang terus meningkat menjadi lebih baik pada ranahnya masing-masing, minat seorang anak akan lebih mendalam dan ingin mempelajari sesuatu yang diminatinya lebih jauh lagi.

2) Akses terhadap ranah (*Acces to a domain*)

Untuk memicu tumbuhnya kreativitas menurut Csikszentmihalyi (dalam Afifa, 2007) diperlukan akses terhadap ranah yang diminati, yang ditentukan juga oleh faktor keberuntungan. Contohnya adalah bila anak dilahirkan dalam keluarga yang mendukung minatnya, sekolah yang memberikan terhadap tumbuhnya berbagai aspek kecerdasan, adanya pembimbing yang dapat mengarahkan minat dan bakatnya (sebagai motivator dan

fasilitator), serta adanya guru atau pelatih yang kompeten di bidangnya.

3) Akses terhadap bidang (*Acces to a field*)

Pengakuan terhadap kreativitas seseorang penting bagi orang-orang yang sedang berkarya di bidangnya. Karenanya ia perlu membina hubungan baik di lapangan dengan para pakar dan orang yang relevan di bidangnya. Dalam hal ini sekolah perlu membantu siswa yang menunjukkan minat dan bakat kreatifnya di bidang seni. Caranya antara lain, membina hubungan dengan lembaga-lembaga terkait melalui program-programnya. Seperti contohnya di Jakarta, dengan: Dewan Kesenian Jakarta, Indonesian Dance Festival (di Institut Kesenian Jakarta), Gedung Kesenian Jakarta dan lain-lain.

Pada mendesain busana pesta, sesuai konsep kreativitas maka kreativitas dalam definisi pribadi adalah dalam mendesain busana pesta peserta didik harus mempunyai pengetahuan tentang karakteristik busana pesta malam yaitu dengan membuat rencana atau penyusunan dalam membuat desain busana pesta yang kreatif dan variatif. Pada definisi proses, dalam membuat desain busana pesta, peserta didik sebaiknya sering praktik dalam membuat desain busana pesta agar menjadi luwes dan untuk meningkatkan kreativitas mendesain busana pesta peserta didik dapat melihat

gambar dan memahami gambar untuk dianalisis sesuai karakteristik serta mencari informasi tentang trend mode, karena dapat memberikan idea atau inspirasi dalam membuat desain busana pesta. Pada definisi produk, dalam mendesain busana pesta sebaiknya peserta didik dapat mengembangkan atau mengkombinasikan desain busana pesta menjadi lebih kreatif dan variatif serta hasil desain sendiri. Pada definisi *press*, dalam mendesain busana pesta, peserta didik harus mempunyai dorongan atau semangat dalam membuat desain busana pesta malam yaitu dengan memahami dan mendalamai bidang keterampilan seseorang, mencari pembimbing yang dapat mengarahkan minat dan bakat terutama dalam mendesain busana pesta.

c. Ciri-ciri Kreativitas

Untuk disebut sebagai seorang yang kreatif, maka perlu diketahui tentang ciri-ciri atau karakteristik orang yang kreatif. Berikut ini dikemukakan beberapa pendapat orang ahli tentang ciri-ciri orang yang kreatif.

Menurut Utami Munandar dalam Reni Akbar Hawadi dkk. (2001:5-10) menjabarkan ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif sebagai berikut :

- 1) Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif (Aptitude)
 - a) Keterampilan berpikir lancar yaitu :
 - (1) mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan
 - (2) memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal
 - (3) selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
 - b) Keterampilan berpikir luwes (Fleksibel)
 - (1) menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi,
 - (2) dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda,
 - (3) mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda
 - (4) mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran
 - c) Keterampilan berpikir rasional
 - (1) mampu melahirkan ungkapannya yang baru dan unik
 - (2) memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri
 - (3) mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
 - d) Keterampilan memperinci atau mengelaborasi
 - (1) Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk
 - (2) menambahkan atau memperinci detil-detil dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik.
 - e) Keterampilan menilai (mengevaluasi)
 - (1) menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana
 - (2) mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka
 - (3) tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksanakannya.

2) Ciri-ciri Afektif (Non-aptitude)

- a) Rasa ingin tahu
 - (1) selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak
 - (2) mengajukan banyak pertanyaan,
 - (3) selalu memperhatikan orang, objek dan situasi
 - (4) peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui/meneliti
- b) Bersifat imajinatif
 - (1) mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi
 - (2) menggunakan khayalan dan kenyataan
- c) Merasa tertantang oleh kemajuan
 - (1) terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit,
 - (2) merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit
 - (3) lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit
- d) Sifat berani mengambil resiko
 - (1) berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar
 - (2) tidak takut gagal atau mendapat kritik
 - (3) tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan, hal-hal yang tidak konvensional atau yang kurang berstruktur
- e) Sifat menghargai
 - (1) dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup
 - (2) menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang

Sedangkan menurut pendapat Sund dalam Slameto (2010:147-148)

menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut :

- a) Hasrat keingintahuan yang cukup besar
- b) Besikap terbuka terhadap pengalaman baru
- c) Panjang akal
- d) Keinginan untuk menemukan dan meneliti
- e) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit
- f) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan
- g) Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas
- h) Berpikir Fleksibel
- i) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak
- j) Kemampuan membuat analisis dan sitematisasi

- k) Memiliki semangat bertanya serta meneliti
- l) Memiliki daya Abstraksi yang cukup baik
- m) Memililki latar belakang membaca yang cukup luas

Menurut Sidneu Parnes, Ruth Noller, M.O. Edwards dalam Reni Akbar Hawadi dkk. (2001:42) mengemukakan tentang teknik pemecahan masalah secara kreatif melalui 5 (lima) tahap yaitu : pertama, menemukan fakta (fact finding) dalam tahapan ini diajukan pertanyaan-pertanyaan faktual, yangmenanyakan tentang apa yang terjadi dan yang ada sekarang atau di masa lalu. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dikelompokkan kedalam dua fase yaitu fase divergen dimana pertanyaan-pertanyaan ditulis berdasarkan apa yang muncul dari pikiran kita dengan tidak mempersoalkan apakah pertanyaan tersebut bias memperoleh data yang relevan atau tidak. Fase konvergen dimana pertanyaan-pertanyaan factual diseleksi mana yang penting dan relevan dan selanjutnyadicari jawaban yang paling tepat. Kedua, menemukan masalah (*problem finding*) dalam tahap ini diajukan banyak kemungkinan pertanyaan kreatif. Pertanyaan-pertanyaan tersebut diangkat dalam penemuan fakta. Ketiga,menemukan gagasan (*idea finding*) dalam tahap ini diinginkan untuk diperolehalternatif jawaban sebanyak mungkin untuk pemecahan masalah yang telah ditentukan dalam tahap sebelumnya yaitu mengumpulkan alternatif jawaban sebanyak-banyaknya dan menyeleksi jawaban atau gagasan yang paling relevan dan tepat untuk memecahkan masalah. Keempat, menemukan jawaban (*solution finding*) dalam tahap ini disusun

kriteria, tolok ukur, atau persyaratan untuk menentukan jawaban. Melalui pemikiran divergen tolok ukur disusun berdasarkan antisipasi terhadap semua kemungkinan yang bakal terjadi baik yang bersifat positif maupun negatif sekiranya salah satu gagasan dipakai dalam pemecahan masalah. Sedangkan berpikir konvergen, alternatif jawaban yang ditemukan berdasarkan tolak ukur yang telah disusun diseleksi mana yang lebih tepat dan relevan atau berisiko paling rendah apabila diangkat sebagai jawabanyang akan dipakai untuk memecahkan masalah.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa orang yang kreatif mempunyai suatu motivasi yang tinggi dalam mengenal masalah-masalah yang bernilai. Mereka dapat memusatkan perhatiannya pada suatu masalah secara alamiah dan mengaitkannya baik secara sadar atau tidak, untuk memecahkannya. Ia menerima ide yang baru, yang muncul dari dirinya sendiri atau yang dikemukakan oleh orang lain. Kemudian ia mengkombinasikan pikirannya yang matang dengan intuisinya secara selektif, sebagai dasar pemecahan yang baik.Ia secara energik menterjemahkan idenya melalui tindakan dan mengakibatkan hasil pemecahan masalah yang sangat berguna.

Ciri-ciri perilaku yang ditemukan pada orang-orang yang memberikan sumbangan kreatif yang menonjol terhadap masyarakat dikemukakan oleh Munandar (2009: 36) sebagai berikut :

- 1) Berani dalam pendirian atau keyakinan
- 2) Ingin tahu
- 3) Mandiri dalam berpikir dan mempertimbangkan
- 4) Menyibukkan diri terus menerus dengan kerjanya
- 5) Intuitif
- 6) Ulet
- 7) Tidak bersedia menerima pendapat dan otoritas begitu saja.

Berdasarkan ciri-ciri kreativitas yang telah diuraikan di atas, maka dalam penelitian ini ciri-ciri kreativitas yang digunakan yaitu keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes, keterampilan berpikir rasional dan keterampilan memperinci atau mengelaborasi. Ciri-ciri kreatif tersebut yang akan digunakan sebagai indikator-indikator penelitian pada penilaian kreativitas, karena ciri-ciri tersebut lebih rinci dan ringkas dalam menjabarkan kriteria-kriteria setiap ciri-ciri kreativitas, yaitu berpikir lancar dengan kriteria banyak mempunyai gagasan dan saran, berpikir luwes dengan kriteria mampu magubah cara berpikir, mencari alternatif yang berbeda dan gagasan yang bervariasi, berpikir rasional dengan kriteria mampu membuat hal yang baru, dan mampu membuat kombinasi-kombinasi, sedangkan berpikir terperinci atau elaborasi dengan kriteria mampu memperkaya atau mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan mampu menambahkan atau memperinci detail-detail dari obyek agar menjadi menarik.

d. Faktor Peningkatan Kreativitas

Adapun faktor-faktor dalam peningkatan kreativitas yaitu antara lain :

1) Learning Fundamental Knowledge

Berusaha menyerap ilmu pengetahuan dan pengalaman sebanyak mungkin di bidang yang diminati, semakin banyak hal yg diketahui, semakin mudah menciptakan kreativitas yang bernilai jual tinggi. Dalam mendesain busana pesta pengetahuan sangat penting misalnya pengetahuan karakteristik busana pesta malam. Karena dalam mendesain busana harus sesuai dengan karakteristiknya. Sehingga peserta didik harus banyak memahami tentang busana pesta malam dan harus mengetahui perkembangan busana sesuai trend mode.

2) Fokus

Setiap hari fokus pada satu aktivitas kreatif. Misalnya ingin kreatif dalam bidang desain pakaian, lakukan aktifitas kreatif walaupun hanya berupa goresan sketsa sederhana atau satu bagian sulaman. Langkah itu meningkatkan daya kreativitas seiring bertambahnya pengalaman dan ilmu yang terus bertambah setiap hari. Karena dengan sering berlatih mendesain busana pesta, peserta didik akan lebih luwes dalam membuat desain busana pesta.

3) *High Imagination*

Membiaran pikiran bebas berimajinasi, sebab itu akan mengembangkan kreativitas. Imajinasi sering memunculkan ide-ide sederhana, tetapi unik dan bernilai tinggi. Lauren Bacall mengatakan, “*Imagination is the highest kite one can fly.*” Imajinasi adalah layang-layang tertinggi yg mampu diterbangkan manusia. Dalam mendesain busana pesta peserta didik harus dapat berimajinasi untuk membuat desain sesuai keinginannya dan ide tetapi tetap sesuai dengan trend mode. Oleh karena itu sebaiknya untuk meningkatkan imajinasi seseorang dapat melakukan dengan sering melihat majalah atau gambar serta menganalisa gambar tersebut.

e. Teknik Meningkatkan Kreativitas

Cara umum meningkatkan kreativitas adalah dengan mengubah cara berpikir dan bertindak. Berikut cara-cara meningkatkan kreativitas:

1) Perumusan masalah secara kreatif

Usaha yang dilakukan untuk menghindar dari perumusan masalah yang sudah jelas. Tetapi coba berpikir secara divergen dan bukan convergen dengan melontarkan pertanyaan baru maupun mencoba melihat dari sudut pandang yng berbeda agar memperoleh kemungkinan baru.

2) Bertanya dan bertanya

Intinya adalah dengan terus-menerus melontarkan pertanyaan untuk memperbesar terciptanya solusi yang kreatif, tanpa perlu khawatir apakah pertanyaan yang kita ajukan salah atau karena pertanyaan tersebut orang lain menganggap kita bodoh.

3) Curah gagasan

Untuk dapat melakukan curah gagasan yang efektif, perlu diperhatikan tiga kondisi berikut:

- a) Selama proses mencerahkan gagasan jangan melakukan penilaian.
- b) Proses pencurahan gagasan harus benar-benar bebas, artinya semua gagasan harus ditampung.
- c) Usahakan sebanyak mungkin gagasan dapat dilontarkan.

4) Orang aneh

Maksudnya adalah memasukkan orang lain yang tidak begitu tahu tentang bidang pekerjaan atau bidang pengetahuan yang sedang dipecahkan masalahnya. Teknik ini muncul oleh karena penelitian menemukan bahwa banyak orang mengalami kesulitan untuk kreatif dalam hal-hal yang sudah sangat dikenalnya.

5) Iklim kreatif

Menciptakan suasana yang kondusif, berarti harus membuang semua hambatan terjadinya kreativitas sekaligus menciptakan

lingkungan fisik, psikologis, dan sosial yang kondusif untuk kreatif.

Pada pembelajaran menggambar busana terutama untuk membuat desain busana pesta malam yang kreatif dan variatif dapat melakukan sebagai berikut :

- 1) Melihat ciri-ciri khas gambar busana dari media cetak dan menganalisa bagian-bagian yang ada pada gambar tersebut.
- 2) Mengamati trend mode
- 3) Mencari inspirasi atau ide dengan melihat bentuk, warna, dan sifat atau karakter
- 4) Mengkombinasikan atau menggabungkan trend mode dan inspirasi
- 5) Melatih diri dalam mendesain busana pesta

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian media

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Sedangkan menurut Djamarah dan Aswan (1993:136), “Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Sedangkan menurut Arsyad (2011:3) kata media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Sedangkan ACET (*Association of Education and Communication Technology*) dalam Arsyad (2011:3) “Memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi“. Dapat

disimpulkan bahwa media adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Media yang dirancang dengan baik dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich dalam Arsyad (2011:4) “Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran“. Sementara itu, Arsyad (2011:4) menyimpulkan bahwa “Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar“.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Levie & Lentz dalam Arsyad (2011:16-17) “Mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris“.

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik (1994:15) merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinue, terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

- 8) Uraian tentang manfaat media dari para ahli di atas memperjelas bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat terhadap perkembangan kemampuan kognitif peserta didik.
- d. Jenis-jenis Media pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran selalu mengikuti perkembangan teknologi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Seels & Glasgow dalam Arsyad (2011:33) “Media dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media mutakhir“.

Adapun jenis-jenis media yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran yang diambil dari tiga buku dengan penulis Dr. Nana Sudjana, Prof. Dr. Azhar Arsyad, M. A , dan Dr. Arief S. Sadiman dapat disimpulkan diantaranya sebagai berikut :

1) Media visual

Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Media visual dapat dibagi menjadi beberapa macam, yaitu sebagai berikut :

a) Media cetak

Media cetak merupakan media visual yang pembuatannya melalui proses percetakan yang menyajikan bernagai pesan

melalui huruf dan gambar-gambar ilustrasi (Dina Indriana :2011). Fungsinya sebagai penjelas pesan atau informasi yang disajikan. Contoh media cetak yaitu buku teks, modul dan bahan pengajaran atau buku panduan yang sudah disusun agar dapat memberikan penjelasan tentang materi yang ingin disampaikan.

b) Media Grafis

Media grafis merupakan media visual yang menyajikan fakta, ide, dan gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka-angka, dan berbagai simbol atau gambar. Media ini berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan.

c) Media Gambar

Media gambar merupakan media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Media ini mempunyai keunggulan yang diantaranya sudah umum digunakan, mudah dimengerti, dapat dinikmati, mudah dan murah didapatkan atau dibuat dan banyak memberikan penjelasan daripada menggunakan media verbal. Contoh dari media diam yaitu media gambar dan foto.

2) Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (*still projected medium*) adalah media visual yang memproyeksikan pesan sebuah alat yang mampu

memproyeksikan sebagai pesan dalam bentuk tulisan, gambar, angka atau garfis. Media proyeksi diam merupakan media visual yang dikategorikan tidak bergerak atau memiliki sedikit unsure gerakan saat digerakkan oleh operator atau komputer.

Beberapa media yang termasuk dalam jenis media proyeksi diam antara lain :

a) OHT dan OHP

OHT (*overhead transparency*) adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat proyeksi yang disebut OHP (*overhead projector*). OHP merupakan varian dari proyektor slide yang digunakan untuk menampilkan gambar atau teks kepada audiens.

b) *Opaque Projector*

Opaque projector disebut juga *epidioskop*, epidioskop atau episkop. Media ini merupakan alat yang menampilkan berbagai bahan *opaque* (yang tidak tembus terang) dengan pancaran lampu yang terang terhadap obyek dari arah atas. Dengan kata lain proyektor ini tidak tembus terang, yang digunakan untuk memproyeksikan bahan dan benda-benda yang tidak tembus pandang, seperti buku, foto dan model-model dua dimensi ataupun tiga dimensi.

c) *Slide*

Media *slide* atau film bingkai adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut dengan proyektor *slide*. *Slide* atau film bingkai terbuat dari film positif yang diberi bingkai dari karton atau plastik.

d) *Filmstrip*

Filmstrip atau film rangkai atau film gelang merupakan media visual proyeksi diam yang pada dasarnya hamper sama dengan media *slide*. *Filmstrip* ini terdiri dari beberapa film yang merupakan satu-kesatuan seperti halnya gelang, di mana ujung yang satunya dengan ujung yang lainnya bersatu membentuk rangkaian.

3) Media Audio

Media audio adalah media yang penyampaian pesan ditangkap dengan indra pendengaran. Hal tersebut dikarenakan media ini hanya mengeluarkan suara tanpa ada gambar atau pesan konkret lainnya. Pesan yang disampaikan adalah dalam bentuk kata-kata, musik, dan *sound effect*.

Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audia yaitu antara lain :

a) Radio

Radio merupakan media audio yang penyampaian pesannya dilakukan melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari

suatu pemancar. Pemberi pesan secara langsung dapat mengomunikasikan pesan atau informasi melalui suatu alat yang kemudian diolah dan dipancarkan ke seluruh penjuru melalui gelombang elektromagnetik.

b) Pita Perekam dan *Compact Disk* (CD) Audio

Media pita perekam merupakan sebuah alat perekam yang menggunakan pita magnetik dalam bentuk kaset atau pun menggunakan *compact disk* yang hanya menghasilkan audio tanpa gambar. Pita perekam dan *compact disk* ini harus diputar dengan menggunakan pemutar kaset atau CD audio.

4) Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan media yang menggabungkan antara media visual dengan audio. Media audio-visual dalam penulisan naskah dan storyboard harus memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

Adapun beberapa media yang termasuk dalam media audio-visual yaitu antara lain :

a) Film

Film merupakan serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan audio-visual dan gerak sehingga memberikan kesan yang impresif dan atraktif bagi penikmatnya.

Media film disajikan sebagai media pembelajaran untuk mengambil pesan dari alur cerita sesuai dengan tema dan subjek pelajaran yang diajarkan, sehingga siswa akan mudah memahami dan mengambil pelajaran dari film yang dilihat.

b) Televisi

Televisi merupakan media yang sudah sangat familiar bagi anak didik di zaman sekarang. Media ini mampu memberikan pesan secara audio-visual dan gerak yang ditampilkan secara menarik sehingga membuat anak mudah melihat dan merasakan serta mampu menarik pesan yang disampaikan dengan mudah.

5) Multimedia

Multimedia merupakan suatu sistem penyampaian pesan menggunakan berbagai jenis bahan pengajaran yang membentuk suatu unit atau paket. Contoh dari multimedia yaitu suatu modul pembelajaran terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audio-visual yang dikemas dalam satu paket.

6) Media Berbasis Komputer

Media pembelajaran berbasis computer penekannya terletak pada upaya yang berkesinambungan untuk memaksimalkan aktivitas belajar dan mengajar sebagai interaktif kognitif antara siswa, materi pelajaran, dan instruktur (dalam hal ini computer yang telah diprogram). Sistem-sistem computer dapat

menyampaikan pembelajaran secara langsung kepada siswa melalui cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem, dan inilah yang disebut pembelajaran dengan bantuan computer.

e. Faktor-faktor dalam memilih media

Memilih media yang terbaik untuk tujuan instruksional bukan pekerjaan yang mudah. Pemilihan media itu rumit dan sulit, karena didasarkan pada beberapa faktor yang saling berhubungan.

Beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media yang tepat menurut Ibrahim dan Nana (2003:120-121):

- 1) Jenis kemampuan yang akan dicapai, sesuai dengan tujuan pengajaran (TIK)

Hal ini perlu di perhatikan karena apabila tidak sesuai dengan tujuan pengajaran maka pembelajaran tidak dapat berlangsung dengan baik. Selain itu perlu mengikuti kemajuan perkembangan teknologi yang semakin maju.

- 2) Kegunaan dari berbagai jenis media itu sendiri

Media yang digunakan memiliki kegunaan yang tepat dan sesuai. Jenis media yang banyak maka harus bias.

- 3) Kemampuan guru menggunakan suatu jenis media

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Selain mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat

media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

4) Keluwesan atau fleksibelitas dalam penggunaannya

Media yang di gunakan lebih baik yang fleksibel dalam penggunaannya, sehingga lebih efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.

5) Kesesuaian dengan alokasi waktu dan sarana pendukung yang ada.

Pemilihan media harus di sesuaikan dengan lokasi yang akan di gunakan. Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah. Beberapa media yang paling akrab dan hamper semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku). Selain itu banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain gambar, model, dan Overhead Projector (OHP) dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru.

6) Ketersediannya

Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran. Sebaiknya menggunakan media yang sudah tersedia dahulu kemudian baru merancang media pembelajaran yang lain

7) Biaya

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik.

f. Indikator pemanfaatan media pembelajaran

Selanjutnya untuk melengkapi uraian tentang pengertian media, pengertian pembelajaran, pengertian media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran dan faktor

pemilihan media perlu di kemukakan indikator pemanfaatan media pembelajaran.

Menurut Suwarna (2006:128) indikator pemanfaatan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Dipergunakan untuk menarik minat peserta didik terhadap materi pelajaran

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat di Dengar (audio) dan di lihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsi, konsep, prose maupun prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.

- 2) Jumlah waktu belajar mengajar dapat di kurangi

Sering kali terjadi, pada guru banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi pelajaran. Pada hal waktu yang di habiskan tidak terlalu banyak, jika memanfaatkan media pembelajaran dengan baik.

- 3) Membangkitkan ide-ide yang bersifat konseptual, sehingga mengurangi kesalahpahaman peserta didik dalam pembelajaran

Dengan adanya media pembelajaran yang di manfaatkan dengan baik maka materi yang di terima oleh peserta didik menjadi lebih fokus dan tidak terjadi kesalahpahaman dalam proses pembelajaran. Indikator media tersebut dapat diterapkan pada media gambar, karena media gambar lebih jelas detail-detail gambarnya.

3. Media Gambar

Media gambar merupakan media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Media gambar dapat disebut juga media gambar diam. Di antara media pembelajaran, media gambar yang sering dipakai, dan foto merupakan contoh dari media gambar. Media gambar ada kelebihan dan kekurangannya.

Kelebihan dari media gambar yaitu sebagai berikut :

- a) Sifatnya konkret

Gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan media verbal.

- b) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu

Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas dan tidak selalu biasiswa dibawa ke objek atau peristiwa tersebut, tetapi media gambar dapat mengatasi hal tersebut.

- c) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita

Media gambar dapat menyajikan dengan jelas objek yang akan disampaikan.

- d) Media gambar dapat memperjelas suatu masalah

Media gambar dapat memberikan dan menunjukkan keterangan yang lebih jelas terhadap suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membenarkan kesalahanpahaman.

- e) Media gambar murah dan mudah didapat atau dibuat

Media gambar dapat didapat dan dapat dibuat dengan harga yang murah.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut media gambar juga terdapat beberapa kekurangan yaitu antara lain :

- a) Media gambar hanya menekankan presepsi indera mata
- b) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar

Adapun prinsip-prinsip tentang pemakaian media gambar yaitu :

- a) Penggunaan gambar untuk tujuan pembelajaran yang spesifik yaitu cara memilih gambar tertentu yang akan mendukung penjelasan inti pelajaran atau pokok-pokok pelajaran.
- b) Memadukan gambar-gambar terhadap pelajaran, karena kefektivitas pemakaian gambar-gambar di dalam proses belajar mengajar memerlukan ketepatan.
- c) Menggunakan gambar yang sedikit tidak terlalu banyak, daripada menggunakan banyak gambar tetapi tidak efektif, lebih baik jumlah yang sedikit tetapi selektif dalam memilih gambar.
- d) Kurangilah penambahan kata-kata pada gambar.
- e) Mendorong pernyataan yang kreatif melalui gambar-gambar, sehingga para peserta didik akan mengembangkan keterampilan.

(<http://www.sarjanaku.com/2011/05/pengertian-media-pemanfaatan-media.htm>)

Selain memperhatikan prinsip-prinsip dalam menggunakan media gambar juga harus memperhatikan kriteria-kriteria dalam pemilihan media gambar, yaitu :

- a) Keaslian gambar

Keaslian gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya.

- b) Kesederhanaan

Kesederhanaan dalam warna akan menimbulkan kesan tertentu yang mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis.

- c) Bentuk item

Maksud dari bentuk item pada media gambar merupakan tetap pada objek gambar

- d) Perbuatan

Gambar hendaknya menunjukkan hal yang sedang melakukan perbuatan.

- e) Fotografi

Siswa dapat lebih tertarik terhadap gambar yang nilai fotografinya rendah yang dikerjakan secara tidak profesional seperti terang tau gelap. Gambar yang bagus belum tentu menarik dan efektif.

- f) Artistik

Segi artistik pada umumnya dapat mempengaruhi nilai gambar. Penggunaan gambar harus disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai

(<http://www.sarjanaku.com/2011/05/pengertian-media-pemanfaatan-media.htm>)

Kriteria-kriteria memilih gambar yang diuraikan di atas dapat digunakan untuk menilai apakah suatu gambar efektif atau tidak untuk digunakan dalam pengajaran. Gambar yang tidak memenuhi kriteria tidak dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Dan di dalam penelitian ini peneliti menggunakan media gambar, karena media ini mempunyai keunggulan yang diantaranya sudah umum digunakan, mudah dimengerti, dapat dinikmati, mudah dan murah didapatkan atau dibuat dan banyak memberikan penjelasan daripada menggunakan media verbal. Media gambar berbeda dengan media verbal atau penyampaian materi melalui lisan dalam hal hasil yang diterapkan. Media gambar dapat memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, sehingga siswa mampu mengingatnya dengan lebih baik dibandingkan dengan media verbal.

Oleh karena itu peneliti memilih menggunakan media gambar sebagai alat bantu dalam penyampaian materi karena lebih mudah diamati dan dipahami detail-detail dari gambar busana yang ditunjukkan.

4. Trend Mode APPMI

Dunia fashion di Indonesia bisa dikatakan berkembang pesat beberapa dekade terakhir. Hal ini didukung dari berbagai sisi, baik desainer lokal yang semakin potensial, tingkat perekonomian yang membaik, sampai sektor ritel yang berkembang pesat.

Pihak yang memegang peran penting dalam mempengaruhi fashion di Indonesia adalah APPMI (Asosiasi Perancang Pengusaha Mode Indonesia), yang beranggotakan perancang dan pengusaha yang bergerak di bidang mode Indonesia. Termasuk juga di dalamnya ada pihak-pihak yang bergerak dalam fashion retail dan ekspor. Mereka memiliki program tahunan yaitu FASHION TENDANCE yang di adakan sejak 1993 sampai sekarang, dimana mereka melakuka fashion show yang menampilkan prediksi trend fashion tahun mendatang dengan maksud memberi arahan komprehensif mengenai konsep rancangan terkini versi APPMI pada masyarakat luas. Mennurut Poppy Dharsono, selaku ketua umum dan pendiri APPMI, trend yang di tampilkan pada acara tersebut merupakan hasil kombinasi dari inspirasi fashion mancanegara terutama Eropa dan karakteristik masyarakat Indonesia. Menurutnya, acuan fashion yang paling di gemari adalah dari benua Eropa, seperti Paris dan Milan, karena desainnya yang sederhana dan klasik.

Majunya teknologi dan arus informasi membuat masyarakat Indonesia lebih terbuka pada pengetahuan global. Tidak bisa dipungkiri lagi trend mode di Indonesia banyak dipengaruhi oleh budaya barat. Namun hal ini tidak membuat desainer-desainer Indonesia berkecil hati karena mereka di dukung oleh pers, stylist, retailer, marchandiser, dan fotografer, dimana semuanya bersinergi menyampaikan informasi sesuai bidangnya masing-masing. Walaupun gaya barat mendominasi, namun ada kalanya kerjasama mereka kembali memunculkan gaya khas Indonesia kembali ke

permukaan. Informasi yang seimbang antara gaya barat dan lokal membuat konsumen Indonesia cerdas dalam memilih mana yang disukainya dan yang cocok baginya. Dan untuk trend mode 2012 versi APPMI menampilkan busana pesta yang masih memadukan warna-warna yang soft maupun warna-warna yang mencolok dan mengangkat serta menggunakan hasil karya bangsa Indonesia yaitu dengan memadukan kain tradisional dari beberapa daerah.

Beberapa rancangan APPMI pada saat acara Jakarta Fashion Weeks 2012 yaitu sebagai berikut :

- a. Rancangan Jeny Tjahyawati



Gb. 1 Rancangan Jeny Tjahyawati (*Chromatic*)

(<http://www.jakartafashionweek.co.id/2012/id/images/customModule/gallery/310/P/jpg>)

Pada rancangan Jeny Tjahyawati merupakan busana pesta muslim, dan sesuai tema trend mode 2012, rancangan tersebut termasuk dalam tema *chromatic*. Karena *chromatic* merupakan Perkembangan teknologi memungkinkan eksplorasi energy sebagai objek non-

material dalam bentuk cahaya, suara, dan gerakan. Karakter cair, berubah-ubah dalam bentuk maupun warna. Beragam warna aural membangun visual yang hipnotis dan mengalir. Warna selalu berubah-ubah secara interaktif, dinamis, dan selalu memberikan kejutan pada setiap sudut pandang yang berbeda dan rancangan tersebut termasuk dalam tema *chromatic* termasuk tema *Flow* yaitu energi cahaya yang berpadu mencair dan memudar memberikan kesan tenang dan lembut. Ciri-ciri untuk tema ini adalah memudar, berkabut, lembut, berpadu, transparan, gradasi. Karena rancangan tersebut warna bahan yang digunakan memudar atau bergradasi.

b. Rancangan Lia Afif



Gb. 2 Rancangan Lia Afif (*Compass*)

(<http://www.jakartafashionweek.co.id/2012/id/images/customModule/gallery/336/P/jpg>)

Pada rancangan Lia Afif merupakan busana pesta muslim, dan sesuai tema trend mode 2012, rancangan tersebut termasuk dalam tema *compass* yaitu Semangat petualangan dirasakan dalam sebuah pengalaman yang menjadikan rutinitas biasa menjadi lebih menarik. Teknologi berbasis lokasi *geosatelit* membuat kita lebih peka terhadap ruang dan arah. Kita merasakan sensasi menjadi warga dunia ketika informasi dengan tanpa batas berpindah secara cepat tanpa terhalang batas-batas fisik. Sentimen masa lalu ikut mewarnai tema ini ketika dalam dunia modern yang sangat digital ini kita masih memendam ikatan emosional terhadap segala hal yang lampau dan analog. Pada rancangan tersebut dalam tema *compass* termasuk pada tema *geo-ethnic* yaitu pola dan motif geometrik yang ditemui pada bahan-bahan tradisional menjadi inspirasi desain yang menarik dan terlihat kontemporer. Ciri-ciri untuk tema ini adalah geometris, multiwarna, pengulangan, kontras, etnik, tradisional, modern. Pada rancangan tersebut bahan yang digunakan perpaduan dengan bahan bermotif polos dan bermotif tradisional atau etnik.

c. Rancangan Hengki Kawilarang



Gb. 3 Rancangan Hengki Kawilarang (*Citi-zen*)

<http://www.jakartafashionweek.co.id/2012/id/images/customModule/gallery/474/P/jpg>

Pada rancangan Hengky Kawilarang merupakan busana pesta muslim, dan sesuai tema trend mode 2012 rancangan tersebut termasuk dalam tema *citi-zen* yaitu modernitas membawa kemajuan namun disisi lain juga mengganggu keseimbangan alam. Timbulnya kerusakan pada bumi memunculkan kesadaran baru oleh sebagian manusia untuk menjaga keseimbangan tersebut dengan kembali bersinergi dengan alam seperti filosofi masyarakat badui. Pada rancangan tersebut dalam tema *citi-zen* termasuk tema *cleanique* yaitu steril dan transparan, seperti dalam sebuah lingkungan yang terkontrol bersih dari segala gangguan noise baik pada warna maupun ornamen, warna putih, warna lembut, menjadi warna dominan. Ciri-ciri untuk tema ini adalah transparan, bersih, putih, tanpa ornamen, polos, klinis.

Pada rancangan tersebut meskipun warna bukan putih tetapi sedikit kearah putih tulang, tetapi rancangan tersebut tidak banyak dengan ornament atau hampir tidak ada.

d. Rancangan Grace Fenny



Gb. 4 Rancangan Grace Fenny (*Cosmic*)

(<http://www.jakartafashionweek.co.id/2012/id/images/customModule/gallery/417/P/jpg>)

Pada rancangan Grace Fenny merupakan busana pesta muslim, dan sesuai tema trend mode 2012 rancangan tersebut termasuk dalam tema *cosmic* yaitu teknologi telah berhasil menjembatani batasan antara dunia virtual dan dunia riil, tangible dan intangible. Dengan mudah apa yang kita proyeksikan secara virtual dapat diwujudkan secara langsung melalui 3D print. Sebaliknya digitalisasi memudahkan informasi dan data dari berbagai bentuk dapat dengan mudah disimpan dan diakses. Ditengah-tengahnya teknologi augmented reality membawa kita kedalam sebuah realitas baru yang merupakan hibrida

antara real dan unreal. Sebuah wilayah kesadaran baru yang penuh eksplorasi. Pada rancangan tersebut dalam tema *cosmic* termasuk ke dalam tema mineral yang berarti material alam dalam prosesnya mampu menciptakan pola yang menarik, yaitu bentuk yang tidak terstruktur dan bertekstur kasar. Pada rancangan tersebut bahan yang digunakan bertekstur kasar dan *unfinished*.

e. Rancangan Ida Royani



Gb. 5 Rancangan Ida Royani (*Compass*)

(<http://www.jakartafashionweek.co.id/2012/id/images/customModule/gallery/329/P/jpg>)

Pada rancangan Ida Royani merupakan busana pesta muslim, dan sesuai tema trend mode 2012, rancangan tersebut termasuk dalam tema *compass* yaitu Semangat petualangan dirasaka dalam sebuah pengalaman yang menjadikan rutinitas biasa menjadi lebih menarik. Teknologi berbasis lokasi *geosatelite* membuat kita lebih peka terhadap ruang dan arah. Kita merasakan sensasi menjadi warga dunia ketika

informasi dengan tanpa batas berpindah secara cepat tanpa terhalang batas-batas fisik. Sentimen masa lalu ikut mewarnai tema ini ketika dalam dunia modern yang sangat digital ini kita masih memendam ikatan emosional terhadap segala hal yang lampau dan analog. Pada rancangan tersebut dalam tema *compass* termasuk pada tema *geo-ethnic* yaitu pola dan motif geometrik yang ditemui pada bahan-bahan tradisional menjadi inspirasi desain yang menarik dan terlihat kontemporer. Ciri-ciri untuk tema ini adalah geometris, multiwarna, pengulangan, kontras, etnik, tradisional, modern. Pada rancangan tersebut bahan yang digunakan perpaduan dengan bahan bermotif polos dan bermotif tradisional atau etnik

f. Rancangan Rebeca Ing



Gb. 6 Rancangan Rebeca Ing (*Cosmic*)

(<http://www.jakartafashionweek.co.id/2012/id/images/customModule/gallery/476/P/jpg>)

Pada rancangan Rebeca Ing merupakan busana pesta muslim, dan sesuai tema trend mode 2012 rancangan tersebut termasuk dalam tema *cosmic* yaitu teknologi telah berhasil menjembatani batasan antara dunia virtual dan dunia riil, tangible dan intangible. Dengan mudah apa yang kita proyeksikan secara virtual dapat diwujudkan secara langsung melalui 3D print. Sebaliknya digitalisasi memudahkan informasi dan data dari berbagai bentuk dapat dengan mudah disimpan dan diakses. Ditengah-tengahnya teknologi augmented reality membawa kita kedalam sebuah realitas baru yang merupakan hibrida antara real dan unreal. Sebuah wilayah kesadaran baru yang penuh eksplorasi. Pada rancangan tersebut dalam tema *cosmic* termasuk ke dalam tema *chimera*. Elemen dalam *chimera* adalah repetisi. Mikro elemen yang berulang dan menghipnotis. Membentuk sebuah pola-pola kosmik dan asing, tidak lazim seperti bukan dari dunia ini. Ciri-ciri untuk tema ini adalah abstrak geometris, pola pengulangan, warna gelap, eksotis. Pada rancangan tersebut terdapat pengulangan pada bagian bawah gaun, tetapi rancangan ini dapat juga termasuk ke dalam tema mineral karena *unfinished*.

g. Rancangan Nuniek Mawardi



Gb. 7 Rancangan Nuniek Mawardi (*Chromatic*)

(<http://www.jakartafashionweek.co.id/2012/id/images/customModule/gallery/347/P/jpg>)

Pada rancangan Nuniek Mawardi merupakan busana pesta muslim, dan sesuai tema trend mode 2012, rancangan tersebut termasuk dalam tema *chromatic*. Karena *chromatic* merupakan Perkembangan teknologi memungkinkan eksplorasi energy sebagai objek non-material dalam bentuk cahaya, suara, dan gerakan. Karakter cair, berubah-ubah dalam bentuk maupun warna. Beragam warna aural membangun visual yang hipnotis dan mengalir. Warna selalu berubah-ubah secara interaktif, dinamis, dan selalu memberikan kejutan pada setiap sudut pandang yang berbeda dan rancangan tersebut termasuk dalam tema *chromatic* termasuk tema *Flow* yaitu energi cahaya yang berpadu mencair dan memudar memberikan kesan tenang dan lembut. Ciri-ciri untuk tema ini adalah memudar, berkabut, lembut, berpadu,

transparan, gradasi. Karena rancangan tersebut warna bahan yang digunakan lembut dan memudar atau bergradasi.

h. Rancangan Iva Latifah



Gb. 8 Rancangan Iva Latifah (*Citi-zen*)

(<http://www.jakartafashionweek.co.id/2012/id/images/customModule/gallery/307/P/jpg>)

Pada rancangan Iva latifah merupakan busana pesta muslim, dan sesuai tema trend mode 2012 rancangan tersebut termasuk dalam tema *citi-zen* yaitu modernitas membawa kemajuan namun disisi lain juga mengganggu keseimbangan alam. Timbulnya kerusakan pada bumi memunculkan kesadaran baru oleh sebagian manusia untuk menjaga keseimbangan tersebut dengan kembali bersinergi dengan alam seperti filosofi masyarakat badui. Pada rancangan tersebut dalam tema *citi-zen* termasuk ke dalam essential yang berarti penyederhanaan maksimum dalam mengolah material untuk mencapai esensi fungsi dan bentuk. Tidak berlebihan, tanpa gangguan ornamen, jujur, polos dan tidak

basabasi. Atau dengan kata lain kesederhanaan dalam suatu objek dapat menjadi suatu kelebihan tersendiri. Pengolahan warna secara simple menjadikan suatu objek Nampak natural dan lembut. Ciri-ciri untuk tema ini adalah mendasar, *unpolish*, potongan halus, praktis, *soft wood*, warna pastel, *essensial*, natural. Pada rancangan tersebut bahan yang digunakan halus, praktis, warna *soft* dan tidak banyak dengan hiasan atau ornamen.

5. Pembelajaran Mendesain Busana Pesta Malam

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan guru menciptakan situasi agar siswa belajar. Sedangkan Gagne mendefinisikan istilah pembelajaran sebagai serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar (Benny A. Pribadi:2009). Dan Yusufhadi Miarso (2005, p.144) memaknai istilah pembelajaran sebagai aktivitas atau kegiatan yang berfokus pada kondisi dan kepentingan pembelajaran (*learner centered*). Istilah pembelajaran digunakan untuk menggantikan istilah “pengajaran” yang bersifat sebagai aktivitas yang berfokus pada guru (*teacher centered*). Oleh karena itu, kegiatan pengajaran perlu dibedakan dari kegiatan pembelajaran.

Adapun pengertian lain dari pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas,

perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Dr. Oemar Hamalik). Manusia terlibat dalam sistem pengajaran yang terdiri dari siswa, guru dan tenaga lainnya. Material meliputi buku-buku, papan tulis dan kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual dan computer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya.

b. Pengertian Mendesain Busana Pesta

1) Pengertian Desain

Dalam Kamus Mode Indonesia desain berasal dari bahasa Inggris yaitu design yang artinya rancangan, bentuk atau gambar yang dibuat untuk menunjukkan tampilan dan rupa suatu busana atau obyek lainnya, sebelum dibuat atau diproduksi. Dari kata design, kemudian muncul kata desain yang bermakna mencipta, memikir atau merancang.

Menurut Sri Widarwati, M.PD. (2000), desain adalah suatu rancangan atau suatu objek yang dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), desain merupakan suatu susunan dari garis, bentuk, serta tekstur. Secara nomina, desain dapat diartikan sebagai rancangan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan value dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip desain.

Sedangkan secara verba, desain dapat diartikan sebagai proses perencanaan bentuk dengan tujuan agar benda yang dirancang mempunyai nilai fungsi atau kegunaan serta memiliki nilai estetis.

Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda, misalnya busana. Desain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, seni, serta kegemaran orang banyak yang dituangkan di atas kertas berwujud gambar. Desain ini mudah dibaca atau dipahami maksud dan pengertiannya oleh orang lain, sehingga mudah diwujudkan ke dalam bentuk benda yang sebenarnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan, dan perhitungan seorang desainer yang dituangkan ke dalam wujud gambar. Gambar tersebut sebagai rekonstruksi gagasan atau pola pikir konkret dari perancangan kepada orang lain. Maka setiap busana adalah hasil pengungkapan dari sebuah desain.

Jadi dengan memahami pengertian desain maka pengertian mendesain dapat diartikan suatu kegiatan atau pekerjaan yang dimana membuat atau merencanakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda, misalnya busana. Desain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, seni, serta kegemaran orang banyak yang dituangkan di atas kertas berwujud gambar.

Menurut Sri Widarwati, M. PD, (2000) desain dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu :

a) Desain struktur

Desain struktur adalah desain berdasarkan bentuk, ukuran, warna dan tekstur dari suatu benda. Desain dapat berbentuk benda yang memiliki tiga ukuran atau dimensi maupun gambaran dari suatu dan dikerjakan di atas kertas.

b) Desain hiasan

Desain hiasan adalah desain yang digunakan untuk memperindah desain strukturnya. Setiap garis, warna atau bahan-bahan lain yang digunakan pada desain struktur dengan tujuan untuk mempertinggi mutu yaitu dengan menambahkan desain hiasan.

Untuk membuat suatu desain busana harus memperhatikan beberapa hal yaitu unsur dan prinsip desain. Berikut uraian tentang pengetahuan yang harus diperhatikan dalam membuat desain yaitu sebagai berikut :

a) Unsur-unsur Desain

Unsur-unsur desain adalah sesuatu yang digunakan untuk menyusun suatu rancangan (Sri Widarwati, M. PD :2000).

Adapun unsur-unsur desain yang perlu diketahui adalah sebagai berikut :

(1) Garis

Garis merupakan unsur yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan, yaitu dapat berupa garis lurus yang mempunyai sifat kaku, kokoh, keras dan garis lengkung yang mempunyai sifat member kesan luwes, riang, lembut, dan feminin.

Ada 2 jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis, yaitu:

(a) Garis Lurus

Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Apabila diperhatikan dengan baik, akan terasa bahwa macam-macam garis ini memberikan kesan yang berbeda pula. Kesan yang ditimbulkan garis ini disebut watak garis.

(b) Garis Lengkung

Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes.

Setiap garis memberi kesan tertentu yang dinamakan sifat atau watak garis. Adapun sifat-sifat dari garis, yaitu:

(a) Sifat Garis Lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras, namun dengan adanya arah sifat garis dapat berubah seperti yang disebutkan di bawah ini :

- (i) Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran
- (ii) Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang
- (iii) Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat garis vertical
- (iv) Horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis)

(b) Sifat Garis Lengkung

Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Dalam bidang busana garis mempunyai fungsi:

- (i) Membatasi bentuk struktur atau siluet.
- (ii) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian.
- (iii) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis princes, garis empire, dan lain-lain.

(2) Arah

Arah yaitu mendatar (horizontal) yang dimana member kesan perasaan tenang, melebarkan dan memendekkan obyek , tegak lurus (vertikal) yang dimana memberi kesan keluhuran, melangsingkan dan miring (diagonal) yang dimana memberi kesan lincah.

Pada benda apa pun, dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring, dan sebagainya. Arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Misalnya dalam rancangan busana, unsur arah pada motif bahannya dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh si pemakai. Pada bentuk tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena dapat menimbulkan kesan melebarkan. Begitu juga dalam pemilihan model pakaian, garis hias yang digunakan dapat berupa garis princes atau garis tegak lurus yang dapat memberi kesan meninggikan atau mengecilkan orang yang bertubuh gemuk tersebut.

(3) Bentuk

Bentuk menurut sifatnya dapat dibedakan menjadi dua yaitu bentuk geometris dan bentuk bebas dan didalam

busana dapat berupa bentuk lengan, bentuk rok, bentuk saku dan lain-lain.

(4) Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Apabila ukurannya tidak seimbang, maka desain yang dihasilkannya akan kelihatan kurang baik. Misalnya dalam menata busana untuk seseorang, orang yang bertubuh kecil mungil sebaiknya tidak menggunakan tas atau aksesories yang terlalu besar karena terlihat tidak seimbang.

Adapun contoh pada busana ukuran digunakan juga pada menentukan panjang rok yaitu :

- (a) Mini : rok yang panjangnya 10-15 cm di atas lutut.
- (b) Kini : rok yang panjangnya sampai lutut.
- (c) Midi : rok yang panjangnya 10-15 cm di bawah lutut.
- (d) Maxi : rok yang panjangnya di atas pergelangan kaki.
- (e) Longdress : rok yang panjanganya sampai lantai.

(5) Nilai gelap terang

Nilai gelap terang yaitu suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam untuk sifat

gelap atau putih untuk sifat terang. Benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda.

Nada gelap terang ini disebut dengan istilah value.



Gb. 9 (Nilai gelap terang)

(6) Warna

Warna merupakan daya tarik tersendiri. Adapun macam-macam warna yaitu :

- (a) warna primer : terdiri dari warna merah, kuning dan biru yang belum mengalami percampuran.
- (b) warna sekunder : bila dua warna primer dicampur dengan jumlah yang sama, misalnya biru dan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga, merah dengan biru menjadi ungu.

(c) warna penghubung : bila dua warna sekunder dicampur

dalam jumlah yang sama.

Warna intermediet, warna ini dapat diperoleh dengan dua cara, yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2.

(i) *Kuning hijau (KH)*

Adalah hasil pencampuran dari kuning ditambah hijau atau dua bagian kuning ditambah satu bagian biru (K+K+B)

(ii) *Biru hijau (BH)*

Adalah hasil pencampuran biru ditambah hijau atau dua bagian biru di tambah satu bagian kuning (B+B+K)

(iii) *Biru ungu (BU)*

Adalah hasil pencampuran biru dengan ungu atau pencampuran dua bagian biru dengan satu bagian merah (B+B+M).

(iv) *Merah ungu (MU)*

Adalah hasil pencampuran merah dengan ungu atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian biru (M+M+B)

(v) *Merah orange* (MO)

Adalah hasil pencampuran merah dengan orange atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian kuning (M+M+K)

(vi) *Kuning orange* (KO)

Adalah hasil pencampuran kuning dengan orange atau pencampuran dua bagian kuning dan satu bagian merah (K+K+M)

(vii) *Warna tertier*

Warna *tertier* adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur. Warna *tertier* ada tiga, yaitu *tertier* biru, *tertier* merah, dan *tertier* kuning.

(a) *Tertier biru* adalah hasil pencampuran ungu dengan hijau.

(b) *Tertier merah* adalah hasil pencampuran orange dengan ungu.

(c) *Tertier kuning* adalah hasil pencampuran hijau dengan orange.

(viii) *Warna kquarter*

Warna *kquarter* adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna *tertier*. Warna *kquarter*

ada tiga, yaitu *kquarter* hijau, *kquarter* orange, dan *kquarter* ungu.

(a) *Kquarter hijau* terjadi karena percampuran tertier biru dengan tertier kuning.

(b) *Kquarter orange* terjadi karena percampuran tertier merah dengan tertier kuning.

(c) *Kquarter ungu* terjadi karena percampuran tertier merah dengan tertier biru.

Adapun pembagian warna menurut sifatnya yaitu sebagai berikut :

(a) Sifat panas dan dingin

Lingkaran warna primer hingga tersier bisa dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok warna panas dan warna dingin. Warna panas dimulai dari kuning kehijauan hingga merah. Sementara warna dingin dimulai dari ungu kemerahannya hingga hijau.

(b) Sifat terang dan gelap

Sifat terang dan gelap suatu warna disebut value warna. Value warna ini terdiri atas beberapa tingkat, untuk mendapatkan value ke arah yang lebih tua dari warna aslinya yang disebut shade, dilakukan dengan menambahkan warna hitam, sedangkan untuk warna

yang lebih muda yang disebut dengan tint, dilakukan dengan penambahan warna putih.

(c) Sifat terang dan kusam

Sifat terang dan kusam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang, sedangkan yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam.

Kombinasi warna dapat dikelompokan sebagai berikut :

(a) Kombinasi monokromatis

Kombinasi monokromatis yaitu kombinasi satu warna dengan value yang berbeda. Misalnya merah muda dengan merah, hijau muda dengan hijau tua, dan lain-lain.

(b) Kombinasi analogus

Kombinasi analogus yaitu kombinasi warna yang berdekatan letaknya dalam lingkaran warna, misalnya merah dengan merah keorenan, hijau dengan biru kehijauan, dan lain-lain.

(c) Kombinasi warna komplementer

Kombinasi warna komplementer yaitu kombinasi warna yang bertentangan letaknya dalam lingkaran

warna, seperti merah dengan hijau, biru dengan orange dan kuning dengan ungu.

(d) Kombinasi warna split komplementer

Kombinasi warna split komplementer yaitu kombinasi warna yang terletak pada semua titik yang membentuk huruf Y pada lingkaran warna. Misalnya kuning dengan merah keunguan dan biru keunguan, biru dengan merah keorenan dan kuning keorenan dan lain-lain.

(e) Kombinasi warna double komplementer

Kombinasi warna double komplementer yaitu kombinasi sepasang warna yang berdampingan dengan sepasang komplementernya. Misalnya kuning orange dan biru ungu.

(f) Kombinasi warna segitiga

Kombinasi warna segitiga yaitu kombinasi warna yang membentuk segitiga dalam lingkaran warna. Misalnya merah, kuning dan biru atau orange hijau dan ungu.

(7) Tekstur

Tekstur merupakan sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan, antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang

(transparan). Sedangkan pada bahan sama dengan garis dan bentuk yang dapat mempengaruhi ukuran dan bentuk. Bahan yang berkilau lebih banyak memantulkan cahaya, sehingga membuat sifatnya kelihatan gemuk, sebaliknya bahan yang teksturnya kusam mengurangi ukuran suatu obyek. Dan bahan polos lebih melangsingkan daripada bahan bercorak.

Setiap benda mempunyai permukaan yang berbeda-beda, ada yang halus dan ada yang kasar. Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Dengan melihat akan tampak permukaan suatu benda misalnya berkilau, bercahaya, kusam tembus terang, kaku, lemas, dan lain-lain. Sedangkan dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal ataupun licin. Tekstur yang bercahaya atau berkilau dapat membuat seseorang kelihatan lebih besar (gemuk), maka bahan tekstil yang bercahaya lebih cocok dipakai oleh orang yang bertubuh kurus sehingga terlihat lebih gemuk.

b) Prinsip-prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain merupakan suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang member efek tertentu (Sri Widarwati, M. PD :2000).

Adapun prinsip-prinsip desain yang perlu diketahui adalah sebagai berikut :

(1) Keselarasan (keserasian)

Keselarasan merupakan kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian tersebut kelihatan bersatu.

Keselarasan dapat dibagi menjadi dua yaitu :

(a) Selaras dalam garis dan bentuk

Yaitu suatu desain busana yang memiliki keserasian dalam bentuk pada hiasannya misalnya dengan mengikuti garis leher, garis lengan atau garis kelim.

(b) Keserasian dalam tekstur

Tekstur yang kasar kurang tepat apabila dikombinasikan dengan tekstur yang halus. Tekstur juga harus serasi. Misalnya model kerut dari bahan voile lebih sesuai daripada bahan yang agak kaku dan tebal.

(c) Keserasian dalam warna

Keserasian dalam warna, hendaklah jangan terlalu menggunakan banyak warna, karena akan terlalu ramai,

pedoman yang baik untuk membuat kominasi warna dalam busana adalah tidak lebih dari tiga warna. Agar hasilnya baik maka pergunakanlah standar kombinasi warna.

(2) Perbandingan

Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan member kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakainya.

(3) Keseimbangan

Keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik.

Keseimbangan dapat dicapai dengan dua cara, yaitu :

(a) Kesembangan Simetris

Keseimbangan simetris yaitu bagian kiri dan kanan busana sama jaraknya dari pusat. Misalnya kerah, saku garis, garis hias atau hiasan sama jaraknya dari pusat. Keimbangan ini berkesan rapi, model yang disesuaikan adalah busana kerja, sekolah.

(b) Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetrис yaitu bagian kiri dan kanan tidak sama jaraknya dari pusat. Atau jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan jaraknya tidak sama, melainkan

diimbangi oleh salah satu unsur yang lain. Dan keseimbangan ini berkesan lebih lembut, luwes dan bervariasi, model yang sesuai adalah busana kerja, busana pesta, busana rekreasi.

(4) Irama

Irama merupakan pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain.

Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana, yaitu :

(a) Pengulangan

Yaitu cara untuk menghasilkan irama adalah dengan pengulangan bentuk garis, lipit, renda, kancing dan lain-lain.

(b) Radiasi

Yaitu garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian dan menghasilkan radiasi.

(c) Peralihan ukuran

Pengalihan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut gradiasi.

(d) Pertentangan

Yaitu pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias.

(5) Pusat Perhatian

Pusat perhatian merupakan satu bagian pada desain busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya. Pusat perhatian pada busana dapat berupa kerah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna dan lain-lain.

Adapun pengetahuan yang mendukung dalam merancang dan mendesain busana yaitu :

- a) Unsur dan prinsip desain
- b) Anatomi mode
- c) Sejarah mode
- d) Ilmu tekstil
- e) Konstruksi pola

(<http://books.google.co.id/books/kreativitas-menggambar-busana>)

Selain mengetahui tentang pengetahuan di atas dalam mendesain juga memerlukan daya kreasi untuk menciptakan desain busana yang kreatif dan variatif.

2) Pengertian Busana Pesta

a) Pengertian Busana

Pengertian busana dalam Kamus Mode Indonesia adalah baju atau pakaian. Secara leksikal, istilah busana berasal dari bahasa sanskerta yaitu *bhusana*. Sementara itu dalam bahasa

Indonesia, definisi busana mengalami pergeseran arti menjadi “padanan pakaian”. Meskipun begitu, pengertian busana dan pakaian tidaklah terlalu berbeda. Busana adalah segala sesuatu yang kita pakai mulai dari ujung rambut sampai ujung kaki. Busana ini mencakup busana pokok, pelengkap (millineries dan aksesoris), serta tata riasnya. Sedangkan pakaian merupakan bagian busana yang tergolong busana pokok.

Busana mempunyai konotasi “pakaian yang bagus atau indah”. Dengan ungkapan lain busana merupakan pakaian yang serasi, harmonis, selaras, nyaman dipandang, cocok dengan pemakai, serta sesuai dengan kesempatan. Sedangkan pakaian adalah bagian dari busana itu sendiri.

Wasia Roesbani dan Roesmini S. (1984) menyebutkan bahwa busana termasuk salah satu kebutuhan pokok manusia yang dikenakan pada tubuh dan berfungsi sebagai penutup tubuh, melindungi tubuh, menambah estetika, memiliki rasa keindahan, serta memenuhi syarat peradaban dan kesusilaan.

b) Nilai Fungsi Busana

Pada awalnya busana berfungsi hanya untuk melindungi tubuh, baik dari serangan sinar matahari, cuaca dingin, maupun gigitan serangga. Namun seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia dengan daya kreasi dan

inovasi yang dimilikinya akhirnya menciptakan busana yang tampak indah dan nyaman dipakai. Dengan demikian fungsi busana pun mulai kompleks seiring dengan kebutuhan manusia itu sendiri.

Fungsi busana tidak lagi sebagai penutup tubuh saja tetapi juga memberikan nilai estetis bagi seseorang yang memakai busana tersebut, yaitu untuk menutup aurat bagi kaum muslim, untuk menutupi cacat atau kekurangan pada tubuh, untuk menunjukkan identitas seseorang, menampakkan status sosial ekonomi seseorang, dan menjadi gaya hidup seseorang (*life style*).

Secara umum fungsi dari busana dapat ditinjau dari beberapa aspek antara lain yaitu sebagai berikut :

(1) Aspek Biologis

Adapun beberapa fungsi busana ditinjau dari aspek biologis, yaitu:

- (a) Sebagai pelindung tubuh dari cuaca dingin, panas sinar matahari, debu dan gangguan binatang serta melindungi tubuh dari benda-benda lain yang membahayakan kulit.
- (b) Untuk menutupi atau menyamarkan kekurangan dari tubuh si pemakai busana.

(2) Aspek Psikologis

Adapun beberapa fungsi busana yang ditinjau dari aspek psikologis yaitu sebagai berikut :

- (a) Dapat meningkatkan keyakinan dan rasa percaya diri.
- (b) Dapat memberikan rasa nyaman.

(3) Aspek sosial

Dalam interaksi sosial ada norma-norma yang mengatur pola perilaku dalam masyarakat, norma-norma tersebut antara lain norma kesopanan, norma agama, norma adat, da norma hukum. Tatanan itu juga mengatur tentang cara berpakaian, dengan demikian fungsi busana jika ditinjau dari aspek sosial yaitu sebagai berikut :

- (a) Untuk menutupi aurat dan memenuhi syarat kesesuaian.
 - (b) Untuk menggambarkan adat atau budaya suatu daerah.
 - (c) Sebagai media informasi bagi suatu instansi atau lembaga.
 - (d) Sebagai media komunikasi nonverbal
- c) Klasifikasi Busana

Dalam berbusana sebaiknya kita perlu memperhatikan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat, misalnya seperti norma agama, norma susila, norma sopan santun, dan lain sebagainya serta memahami tentang kondisi lingkungan budaya, dan waktu pemakaiannya. Dengan demikian baik jenis,

model, warna ataupun corak busana perlu disesuaikan dengan hal tersebut.

Sehubungan dengan hal itu, secara garis besar busana dapat dikelompokkan menjadi berikut :

(1) Busana Dalam

Secara makro busana dalam dapat dikelompokkan menjadi berikut :

(a) Busana yang langsung menutupi kulit.

Contoh busana ini misalnya seperti bra, celaa dalam, singlet, rok dalam, korset dan *long torso*. Busana ini berfungsi untuk melindungi bagian-bagian tubuh tertentu, membantu membentuk atau memperindah tubuh, menutupi kekurangan-kekurangan tubuh, serta menjadi *fundament* pakaian luar.

(b) Busana yang tidak langsung menutupi kulit.

Busana yang termasuk dalam kelompok ini adalah busana rumah (daster, *house coat*, dan *house dress*), busana kerja di dapur (celemek dan kerpusnya), busana kerja perawat dan dokter (celemek perawat dan snal jas dokter), busana tidur wanita (*baby doll* dan nahyapon), serta busana tidur pria (piyama dan jas kamar). Jenis busana tersebut tidak sopan jika dikenakan ketika menerima tamu.

(2) Busana Luar

Busana luar merupakan busana yang dipakai di luar busana dalam. Pemakaian busana luar disesuaikan dengan tujuannya, misalnya busana untuk ke sekolah, busana untuk bekerja, busana untuk pesta, busana untuk olah raga, busana untuk santai, dan lain sebagainya.

d) Ketepatan Memilih Busana

Ada beberapa hal yang perlu kita perhatikan dalam berbusana. Kita harus menyesuaikan busana dengan bentuk tubuh, warna kulit, kepribadian, jenis kelamin, dan lain sebagainya.

Adapun faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam memilih busana, yaitu sebagai berikut :

(1) Faktor Individu

Setiap individu dalam berbusana antara satu dengan yang lainnya pasti berbeda, misalnya perbedaan dalam pemilihan model busananya, pemilihan bahan busana seperti warna, motif tekstur dan sebagainya.

Beberapa faktor yang menyebabkan perbedaan tersebut yaitu sebagai berikut :

(a) Bentuk tubuh

Bentuk tubuh setiap orang tidaklah sama antara satu dengan yang lainnya. Perbedaan tersebut disebabkan oleh perkembangan biologis dan perbedaan tingkat umur. Setiap orang mengalami irama pertumbuhan yang berbeda-beda, ada yang gemuk pendek, kurus tinggi, gemuk tinggi dan kurus pendek.

Oleh karena itu, idealnya dalam membuat atau memilih busana harus mengenali terlebih dahulu bentuk tubuh masing-masing. Karena tidak semua busana dapat dipakai untuk semua orang

(b) Umur

Umur seseorang sangat menentukan dalam pemilihan busana, karena tidak seluruh busana cocok untuk semua umur. Perbedaan tersebut tidak hanya pada model busana, tetapi juga pada bahan busana, warna, serta corak bahan. Busana anak-anak jauh sekali bedanya dengan busana remaja dan orang dewasa. Oleh karena itu pemilihan busana yang serasi usia pemakai merupakan kriteria yang tidak dapat diabaikan.

(c) Warna kulit

Warna kulit merupakan suatu hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih busana. Walaupun warna kulit orang Indonesia disebut sawo matang, namun selalu ada perbedaan antara satu dengan yang lainnya. Maka hal ini sebaiknya mendapat perhatian supaya busan yang dipakai benar-benar sesuai dengan si pemakai.

(d) Kepribadian

Kepribadian merupakan suatu hal yang perlu diperhatikan dalam memilih busana. Ada beberapa tipe kepribadian yang sangat mempengaruhi dalam pemilihan busana. Berbagai tipe yang dinalksud adalah sebagai berikut :

a) Tipe feminin

Seseorang bertipe feminin memiliki sifat lemah lembut, pemalu, suka menjauhkan diri dari perhatian umum dan mempunyai perasaan halus. Jadi desain busana yang cocok untuk orang yang mempunyai kepribadian feminin adalah desain busana yang memakai garis lengkung, seperti rok pias, rok kembang dan lain-lainnya.

Adapun warna busana yang cocok adalah warna yang telah dicampus dengan warna abu-abu. Setiap warna yang dicampur dengan warna abu-abu, maka hasilnya akan menjadi warna buram, misalnya warna merah dicampur dengan warna abu-abu, maka warna merahnya menjadi warna merah redup.

Sedangkan tekstur bahan yang cocok untuk orang bertipe feminin adalah tekstur yang lembut, halus, dan ringan. Dan motif yang dipakai sebaiknya motif yang kecil-kecil.

b) Tipe maskulin

Tipe maskulin adalah orang yang memiliki sifat terbuka, agresif, tenang dan percaya diri. Desain yang cocok untuk orang yang mempunyai kepribadian maskulin yaitu desain yang tidak terlalu banyak variasi dan memakai garis yang tegas. Warna-warna crah sangat cocok bagi kepribadian maskulin. Sedangkan tekstur yang dipakai sebaiknya tekstur yang tebal, berat dan bermotif. Sedangkan motif geometris lebih cocok dipakai daripada motif bunga-bunga.

c) Tipe intermediet

Pada umumnya tipe intermediet mempunyai kepribadian diantara tipe feminin dan maskulin. Desain yang cocok untuk tipe ini adalah desain busana yang memakai garis vertikal, horisontal dan garis diagonal. Adapun warna yang cocok untuk kepribadian intermediet sebaiknya disesuaikan dengan warna kulit si pemakai. Apabila warna kulitnya cerah maka pilihlah warna panas, sedangkan bagi orang yang tenang hendaknya menghindari warna yang kontras dan memilih warna-warna dingin. Dan menghindari pemakaian tekstur yang mengkilat dan terlalu halus.

(2) Faktor Lingkungan

Dalam memilih busana juga perlu mempertimbangkan keserasian dengan lingkungan, baik lingkungan masyarakat tempat tinggal maupun lingkungan tempat bekerja.

Untuk menciptakan busana yang serasi, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan, yaitu :

(a) Waktu

Keadaan pada waktu-waktu tertentu akan menghadirkan suasana yang berbeda-beda. Pada pagi hari, udara sejuk

dan suasana tenang. Pada siang hari, udara panas dan suasana sibuk. Sedangkan pada malam hari udara dingin dan suasana tenang. Suasana inilah yang harus dijadikan sebagai dasar pertimbangan dalam pemilihan busana. Dan tidak semua busana dapat dipakai setiap waktu dan semua kesempatan. Karena kesempatan yang berbeda menuntut pula jenis busana yang berbeda.

(b) Kesempatan

Berbusana menurut kesempatan berarti kita harus menyesuaikan busana yang dipakai dengan tempat busana tersebut akan dikenakan. Karena setiap kesempatan menuntut jenis busana yang berbeda, baik dari segi desain, bahan maupun warna dari busana tersebut. Oleh karena itu kita perlu mengetahui pengelompokan busana menurut kesempatan.

Adapun pengelompokan busana menurut kesempatan yaitu sebagai berikut :

- (1) Busana rumah atau harian
- (2) Busana sekolah atau kuliah
- (3) Busana kerja
- (4) Busana pesta
- (5) Busana olahraga

(6) Busana santai atau rekreasi

(7) Busana kesempatan khusus

e) Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dipakai untuk menghadiri suatu acara atau pesta, baik yang bersifat formal, semiformal ataupun nonformal. Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dipilih yang berkesan mewah (*glamour*), meriah dan kontemporer, misalnya sutra, *lace*, *silk*, tula, sifon, dan sebagainya. Bahan yang mewah ini perlu ditunjukkan dengan aksesoris yang sesuai.

Dalam pemilihan busana pesta, sebaiknya juga memperhatikan waktu pesta itu diadakan, baik pada pagi, siang, sore ataupun malam hari. Karena perbedaan waktu juga dapat mempengaruhi desain, bahan, dan warna yang akan ditampilkan. Selain itu juga perlu memperhatikan jenis pesta yang akan dihadiri, baik pesta pernikahan, pesta dansa, pesta perpisahan, maupun pesta lainnya.

Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih desain busana pesta yaitu :

(1) Memilih desain busana yang menarik dan mewah agar mencerminkan suasana pesta

(2) Harus menyesuaikan dengan jenis pestanya, baik pesta ulang tahun, pesta pernikahan dan lain sebagainya.

(3) Busana pesta disesuaikan dengan tempat pesta dan waktu pestanya.

Selain hal-hal tersebut dalam pemilihan busana pesta, sebaiknya desain busana pesta disesuaikan dengan fungsinya yang mengutamakan kenyamanan bagi pemakainya serta dapat menarik perhatian dan tidak seperti pakaian santai. Oleh karena itu desain busana pesta sebaiknya dibuat mewah dengan adanya upaya menjadi pusat perhatian yang tepat.

Adapun karakteristik dari busana pesta tersebut antara lain sebagai berikut :

(1) Siluet Busana Pesta

Menurut Sri Widarwati (1993) siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain. Siluet adalah garis luar (bayangan) suatu busana (Sicilia Sawitri, 1994:57).

Penggolongan siluet dibagi beberapa macam :

(a) Bentuk dasar

Penggolongan siluet menurut bentuk dasar dibedakan menjadi 3, yaitu:

(i) Siluet lurus atau pipa (*straigh/tabular*)

(ii) Siluet lonceng (*bell-shape/bouffant shilouette*)

(iii) Siluet menonjol (*busile silhouette*)

(b) Pengaruh tekstur

Siluet berdasarkan pengaruh tekstur dibedakan menjadi 2 yaitu siluet tailor dan siluet draperi.

(c) Kesan usia

Berdasarkan kesan usia, siluet dibedakan menjadi 2 yaitu siluet dengan kesan gadis remaja (*flapper silhouette*) dan siluet dengan kesan dewasa (*mature silhouette*).

(d) Bermacam huruf

Berdasarkan bentuk huruf siluet dibedakan menjadi siluet A, H, I, T, Y, S, X, O, dan L.

(e) Bentuk yang ada di alam

Berdasarkan bentuk yang ada di alam siluet dibedakan menjadi 4 yaitu:

(i) Siluet *hourglass* yaitu mengecil dibagian pinggang. Siluet ini masih dibedakan lagi menjadi 3 yaitu :

a) Siluet natural yaitu siluet yang menyerupai kutang atau strapless. Bagian bahu mengecil, bagian dada besar (membentuk buah dada) bagian pinggang mengecil dan bagian rok melebar.

b) *Pegged skirt* yaitu siluet dengan bentuk lebar di bahu, mengecil di pinggang, membesar di pinggul dan pada bagian bawah rok mengecil.

c) *Siluet flare* yaitu siluet dengan bentuk bahu lebar membentuk dada, mengecil di pinggang dan di bagian rok melebar. Pada umumnya siluet ini memakai lengan gembung dan rok pias, rok kerut, dan rok lipit yang lebar.

d) Siluet melebarkan badan, siluet ini memberikan kesan melebarkan si pemakai karena menggunakan garis *horizontal*, lengan kimono, lengan setali, lengan raglan atau lengan dolman.

(ii) Siluet *geometrik* yaitu siluet yang bentuknya berupa garis lurus dari atas ke bawah tidak membentuk tubuh. Siluet geometrik dibedakan menjadi 4 yaitu siluet persegi panjang (*rectangle*), siluet trapesium (*trapeze*), siluet taji (*wedge*), dan siluet tunik (*T shape*)

(iii) Siluet *bustle* yang mempunyai ciri khas adanya bentuk menonjol di bagian belakang. Memiliki bentuk asli mengecil dibagian pinggang kemudian

diberi tambahan berupa draperi atau kerutan yang dilekatkan atau terlepas.

(iv) Siluet *pant* (celana)

Menurut Sri Widarwati (1993) busana pesta seringkali terbuka bagian atas, seperti model *decollate, strapless/bustle, backless*, dan lain-lain.

Penerapan siluet pada desain busana menggunakan siluet A yang pada bagian atas sedikit terbuka dengan menggunakan keep untuk menutup bagian dada agar tidak terlihat begitu fulgar.

(2) Bahan Busana Pesta

Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Bahan-bahan tersebut antara lain bahan yang tembus terang seperti bahan brokat, tile, organdi, sifon dan lain-lain (Enny Zuhni Khayati, 1998:2).

Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera, dan sebagainya. Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, bahan tembus terang, mewah dan mahal setelah dibuat.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998:9) ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana yaitu :

- (a) Memilih bahan sesuai dengan desain.
- (b) Memilih bahan sesuai dengan kondisi si pemakai.
- (c) Memilih bahan sesuai dengan kesempatan.
- (d) Memilih bahan sesuai dengan keuangan keluarga.

(3) Warna Busana Pesta

Warna yang digunakan dalam pembuatan busana pesta biasanya kelihatan mewah dan gemerlap, untuk busana pesta malam biasanya menggunakan warna-warna mencolok/cerah, warna-warna yang lembut, seperti ungu, biru muda, dan putih serta warna-warna tua/gelap, seperti merah menyala dan biru gelap (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pestanya. Pada umumnya warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah yang mengandung unsur merah, hitam, keemasan, perak, atau warna-warna yang mengkilap.

(4) Tekstur Bahan Busana Pesta

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain: kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan

tembus terang (transparan), (Sri Widarwati, 1993 : 14).

Tekstur terdiri dari bermacam-macam yaitu tekstur kaku, tekstur kasar dan halus, tekstur lemas, tekstur tembus terang, tekstur mengkilap dan kusam (Arifah A Riyanto, 2003 : 47). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) tekstur bahan untuk busana pesta biasanya lembut, licin, mengkilap/kusam, tidak kaku dan tidak tebal dan juga memberikan kesan nyaman pada waktu dikenakan.

f) Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pada malam hari.

Berdasarkan uraian tentang karakteristik busana pesta menurut Sri Widarwati (1993), maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan desain busana pesta malam harus memperhatikan beberapa hal yaitu sebagai berikut:

(a) Proporsi

Pada pembuatan desain busana pesta proporsi harus dibuat dengan pose yang bervariatif dan luwes

(b) Siluet Busana

Pada pembuatan desain busana pesta biasanya siluet yang digunakan adalah siluet A, tetapi juga dapat dengan siluet busana yang disesuaikan dengan bentuk tubuh.

(c) Bahan Busana

Pada pembuatan desain busana pesta biasanya menggunakan bahan yang halus, melangsai, terlihat mewah, berkilau dan juga dapat menggunakan bahan yang transparan atau tembus terang.

(d) Warna Busana

Pada pembuatan desain busana pesta warna yang digunakan adalah warna-warna mencolok, cerah, terlihat mewah, misalnya yang mengandung unsur warna merah, hitam, keemasan, perak dan warna yang mengkilap.

(e) Tekstur Bahan

Pada pembuatan desain busana pesta tekstur bahan yang digunakan dapat bahan yang bertekstur lembut, halus, tebal, tembus terang, lemas, mengkilap dan juga dapat bertekstur kaku.

Berdasarkan uraian di atas dapat digunakan sebagai dasar untuk menilai hasil desain busana pesta peserta didik. Oleh karena itu peserta didik harus dapat mengembangkan dasar-dasar dalam mendesain busana pesta untuk mendapatkan hasil desain yang kreatif dan variatif.

g) Pengaruh Busana bagi si Pemakai

Busana memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap si pemakai, baik pengaruh positif maupun negative. Untuk lebih jelasnya, perhatikan poin-poin berikut ini, yaitu :

- (1) Busana yang terlalu sempit dapat mempengaruhi gerak seseorang, membuat sesak nafas, dan menjadikan setiap gerakan terasa tidak leluasa.
- (2) Busana yang mempergunakan bahan yang tidak menyerap keringat dapat menyebabkan munculnya bau badan.
- (3) Busana yang tidak nyaman menyebabkan si pemakai salah tingkah dan tidak percaya diri. Sebaliknya busana yang indah dan nyaman akan memberikan rasa percaya diri pada pemakainya.
- (4) Busana yang tidak sesuai dengan kondisi umur si pemakai dapat membuat pemakaianya aka kelihatan lebih tua atau sebaliknya akan kelihatan *childish* atau kekanak-kanakan.
- (5) Busana yang tidak sesuai dengan pemilihan bahan, motif, warna dan modelnya dapat mempengaruhi penampilan seseorang. Busana tersebut dapat membuat orang kelihatan lebih gemuk, pendek, kurus atau jangkung.

B. Penelitian yang Relevan

Adapun beberapa penelitian yang Relevan yaitu sebagai berikut :

- a. Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana Pesta dengan Pendekatan STAD (*Students Teams Achievement Division*) Pada Mata Diklat Menggambar Busana di SMK Negeri 4 Yogyakarta.

Peneliti : Latifa Nur Rachmawati (2011)

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis STAD (Student Teams Achievement Division) dan untuk mengetahui kreativitas mencipta desain busana pada mata pelajaran desain busana dengan pendekatan kooperatif berbasis STAD. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Hasil dari penelitian tersebut adalah siswa dapat beradaptasi dan menyenangi sistem STAD serta adanya peningkatan nilai rata-rata kreativitas setelah diberi tindakan siklus I sebesar 5,19% dari 73,2 menjadi 77,0 dan setelah tindakan siklus II meningkat 8,13% dari 77,0 menjadi 83,4. Uraian di atas menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis STAD dapat diterapkan pada mata diklat menggambar busana dan dapat meningkatkan kreativitas mencipta desain siswa dengan nilai rata-rata tinggi pada keterampilan hasil berpikir lancar, sedangkan peningkatan terendah pada keterampilan hasil berpikir orisinil.

- b. Kreativitas Siswa Kelas X Dalam Mencipta Desain Hiasan Dengan Sumber Ide Geometris Pada Mata Pelajaran Membuat Hiasan Pada Busana Di SMK N 3 Klaten

Peneliti : Rengga Novalia Hermawan (2010)

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap dan menganalisis (1) tingkat kreativitas siswa kelas X dalam mencipta desain hiasa dengan sumber ide geometris di SMK N 3 Klaten, (2) tingkat kreativitas siswa kelas X dalam mencipta desain hiasan dengan sumber ide geometris di SMK N 3 Klaten ditinjau dari aspek kelancaran, keluwesan, orisinal dan elaborasi. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dan hasil dari penelitian tersebut yaitu (1) tingkat kreativitas siswa kelas X dalam mencipta desain hiasan dengan sumber ide geometris dengan perolehan rerata (M) sebesar 32,25 dan termasuk dalam kategori kreativitas (74%) dengan dilihat dari aspek kelancaran 10,67 , aspek keluwesan 11,06 , aspek orisinal 6,36 dan aspek elaborasi 15,17.

- c. Pengembangan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Busana Pada Siswa SMK Muhammadiyah Berbah Sleman Yogyakarta

Peneliti :Sutiani (2009)

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Mengembangkan produk media gambar berdasarkan prosedur pengembangan untuk meningkatkan kemampuan menggambar busana, 2) Mengetahui kualitas produk pada media gambar untuk meningkatkan kemampuan menggambar busana dan 3) mengetahui

efektifitas penggunaan media gambar pada pembelajaran menggambar busana. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dan hasil dari penelitian tersebut yaitu 1) produk media gambar yang dikembangkan berdasarkan kompetensi menggambar busana meliputi perspektif, komposisi, kesatuan, variasi warna, teknik penyelesaian gambar dengan sesuai kesempatan, 2) Kualitas produk media gambar dari ahli desain busana, ahli media da guru diperoleh hasil 0,67. Jika disesuaikan dengan kriteria skor penilaian hasil kualitas produk termasuk rentang $\geq 0,60$ (tinggi) dan menunjukkan bahwa media gambar yang dikembangkan layak digunakan. 3) Hasil efektifitas penggunaan media gambar pada pembelajaran menggambar busana dengan N=25 diperoleh z hitung=4,388 dengan p= ,000 (signifikan). Hasil analisis $p \leq 0,05$ sehingga hasil menunjukkan ada pengaruh efektifitas dari pelaksanaan pembelajaran menggambar busana menggunakan media gambar.

- d. Analisis *Trend* (Kecenderungan) Mode Busana Wanita Pada Majalah Wanita Femina Tahun 2001-2002
Peneliti : Yeti Rosita (2002)

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan *trend* mode, garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, warna, prinsip perbandingan, prinsip keseimbangan, prinsip irama, prinsip pusat perhatian, motif, garnitur dan segmentasi pasar busana wanita yang terdapat pada rubrik mode majalah wanita mingguan Femina edisi Oktober 2001-Maret 2002. Penelitian ini merupakan penelitian *content analysis* dan hasil dari penelitian tersebut

adalah trend mode busana wanita yang tedapat pada rubrik majalah wanita Femina edisi Oktober 2001-Maret 2002 adalah feminin, aktif yang terinspirasi oleh peristiwa *Black Tuesday* dengan unsur etnik dari dunia timur, barat serta Afrika (*Hippie Chic*), serta trend garis luar busana atau siluet H, arahnya searah dengan serat kain, bentuk *two pieces*, ukuran M atau sedang, prinsip perbandingan 3:1, prinsip keseimbangan 1:1, irama pengulangan, pusat perhatian berupa *ruffles*, motif polos, garniture manik-manik dan segmentasi pasarnya adalah wanita golongan ekonomi menengah atas yang aktif.

Tabel. 1 Penelitian yang Relevan

Uraian	Penelitian	Yeti (2002)	Sutiani (2009)	Rengga Novalia (2010)	Latifa N. (2011)	Tantri S. (2012)
Tujuan	a. Untuk mengetahui kreativitas			✓	✓	✓
	b. Untuk mengetahui kualitas produk		✓			
	c. Untuk mendeskripsikan trend mode pada majalah	✓				
Metode Penelitian	a. Content Analisis	✓				
	b. Deskriptif			✓		
	c. PTK				✓	
	d. R&D		✓			
	e. Quasi Eksperimen					✓
Sampel	Menggunakan Sampel		✓	✓	✓	✓
	Majalah	✓				

Metode Pengumpulan data	Observasi	✓	✓		✓	
	Test			✓		✓
Teknik Analisis	Statistik Deskriptif		✓		✓	✓
	Deskriptif	✓		✓		

C. Kerangka Berpikir

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru atau mengembangkan hal-hal yang sudah ada yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Dan ciri-ciri dari kreativitas yaitu kemampuan berpikir lancar, luwes, orisinal dan terperinci atau mengelaborasi. Hasil desain busana pesta peserta didik dalam pembelajaran menggambar busana dapat diukur dan dinilai sesuai ciri-ciri kreativitas dalam pembuatan desain busana pesta yang diuraikan sebagai berikut berpikir lancar meliputi dari ketepatan dalam membuat proporsi, mempertimbangkan jenis bahan tekstil, penyelesaian desain dengan sempurna, dan membuat kombinasi unsur dan prinsip yang serasi. Pada ciri kreativitas keterampilan berpikir luwes meliputi pembuatan berbagai pose pada gerak tubuh, pembuatan busana pesta sesuai karakteristik busana pesta, pengembangan desain busana pesta, pembuatan desain busana pesta yang variasi. Dan pada berpikir orisinal meliputi pembuatan desain busana pesta yang baru dan berbeda, serta pembuatan kombinasi bagian busana pesta yang unik. Sedangkan keterampilan berpikir terperinci atau elaborasi meliputi membuat kombinasi warna yang variatif, penambahan variasi pada setiap bagian busana, memperharikan keindahan dan kerapian serta memperinci dan memperjelas semua detail dari desain busana pesta.

Pada pembelajaran menggambar busana, kreativitas sangat diperlukan untuk membuat desain busana pesta yang lebih kreatif dan variatif. Kreativitas peserta didik dalam membuat desain busana pesta tidak semua tergantung dengan bakat dalam dirinya tetapi kreativitas yang dikembangkan dan ditingkatkan. Oleh karena itu guru mempunyai tugas dan peran dalam meningkatkan kreativitas. Peningkatan kreativitas peserta didik dalam membuat desain busana pesta dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang berupa media gambar. Tujuan dari penggunaan media gambar adalah dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dan memberi pemahaman dalam bentuk gambar dan menumbuhkan inspirasi dalam menggambar desain busana pesta. Dengan meningkatnya pemahaman tentang materi yang disampaikan dan menumbuhkan inspirasi, diharapkan kreativitas peserta didik juga meningkat. Sehingga media gambar yang digunakan menjadi penting dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Media gambar yang digunakan menunjukkan gambar busana pesta trend mode rancangan dari APPMI pada acara Jakarta Fashion Week, alasan pemilihan penggunaan media gambar tersebut adalah busana yang dirancang oleh APPMI dalam acara Jakarta Fashion Week sebagian besar menunjukkan busana pesta, bentuk ataupun rancangan busananya banyak yang unik, bervariatif dan warna banyak yang mencolok, serta memadukan dua kebudayaan yaitu dari barat dan timur, dan penggunaan kain tradisional atau kain hasil dari karya dalam negeri dalam rancangannya yang bertujuan untuk memperkenalkan hasil karya Indonesia.

Penggunaan media gambar tersebut sebagai dorongan dan sebagai inspirasi atau ide dalam menggambar desain busana serta minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran menggambar busana meningkat sehingga hasil desain menggambar busana pesta menjadi lebih kreatif dan variatif.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi dan kerangka berpikir yang telah disebutkan diatas, maka hipotesis yang dapat disusun adalah ada pengaruh media gambar trend mode APPMI terhadap peningkatan kreativitas mendesain busana pesta pada pembelajaran menggambar busana di SMK Diponegoro Depok.

E. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan deskripsi yang telah diuraikan di atas maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian yaitu :

1. Bagaimana kreativitas peserta didik dalam mendesain busana pesta sebelum menggunakan media gambar trend mode APPMI pada mata pelajaran menggambar busana di SMK Diponegoro Depok ?
2. Bagaimana kreativitas peserta didik dalam mendesain busana pesta setelah menggunakan media gambar trend mode APPMI pada mata pelajaran menggambar busana di SMK Diponegoro Depok ?
3. Adakah pengaruh media gambar trend mode APPMI terhadap kreativitas peserta didik dalam mendesain busana pesta pada mata pelajaran menggambar busana di SMK Diponegoro Depok ?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Menurut Nawawi (2005:4) “metode adalah cara utama yang digunakan untuk mencapai tujuan”. sedangkan menurut Hadi (1997:3) “penelitian adalah suatu usaha untuk menentukan, mengembangkan, dan menguji kebenaran suatu pengetahuan, usaha yang dilakukan dengan menggunakan metode-metode ilmiah”. Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah suatu cara yang dilakukan dalam penelitian ilmiah yang bertujuan untuk menentukan, mengembangkan dan menguji suatu pengetahuan dengan metode-metode ilmiah.

Penelitian ini merupakan *Quasi Experiment Design* (Rancangan Eksperimen Semu), penelitian eksperimen ini disebut kuasi eksperimen karena bukan merupakan eksperimen murni karena tidak mempunyai ciri-ciri dari rancangan eksperimen yang sebenarnya. Kuasi eksperimen disebut juga eksperimen semu. Dan penelitian ini termasuk bentuk desain dari *quasi eksperiment* yaitu *one-group pretest-posttest design*. Desain ini menggunakan satu kelompok subyek yang dilakukan pengukuran di awal (pretest) kemudian dilakukan atau diberi perlakuan, kemudian dilakukan pengukuran kembali (post-test). Dengan demikian hasil pengukuran dapat diketahui dengan lebih akurat, karena dapat membandingkan antara keadaan sebelum dan setelah diberi perlakuan.

Desain tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :



Keterangan :

O1 = Nilai *Pretest* (Sebelum diberi perlakuan)

O2 = Nilai *Posttest* (Setelah diberi perlakuan)

X = Perlakuan (*Treatment*) dengan menerapkan media gambar

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Diponegoro Depok Sleman yang terletak di Sambego Maguwoharjo Depok Sleman Yogyakarta, pada peserta didik kelas X Busana tahun angkatan 2011/2012. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas X Busana SMK Diponegoro Depok Sleman. Dan penelitian yang akan dilaksanakan ini, waktu penelitian pada saat pemberian tindakan berupa pembelajaran mendesain busana pesta. Waktu disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran menggambar busana dan sesuai kesepakatan dengan pihak sekolah SMK Diponegoro Depok pada bulan Mei 2012.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian yaitu segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2011:38).

Variabel yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu pada variabel terikat (Variabel Independen) adalah media gambar trend mode APPMI dan variabel bebas (Variabel Dependen) adalah kreativitas mendesain busana pesta.

D. Definisi Operasional Variabel

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

1. Media Gambar Trend Mode APPMI

Media gambar trend mode APPMI tersebut merupakan media yang digunakan dalam penelitian ini. Pemilihan media gambar, karena media gambar mempunyai beberapa kelebihan antara lain media gambar bersifat konkret, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan dan dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja. Peneliti menggunakan media gambar dengan tujuan antara lain dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dan memberi pemahaman dalam bentuk gambar dan menumbuhkan inspirasi dalam menggambar desain busana pesta. Media gambar yang digunakan menunjukkan gambar busana pesta trend mode APPMI pada acara Jakarta Fashion Week 2012. Maksud dari media gambar tersebut yaitu sebagai dorongan atau sebagai inspirasi.

2. Kreativitas Mendesain Busana Pesta

Kreativitas mendesain busana pesta berarti kemampuan peserta didik dalam mendesain busana pesta dengan menerapkan dan membuat

kombinasi antara unsur dan prinsip desain dengan serasi dan variatif, sehingga menjadi hasil desain busana pesta yang kreatif dan variatif berdasarkan kelancaran, keluwesan, orisinal dan terperinci atau elaborasi.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2011:117). Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X Busana di SMK Diponegoro.

Sedangkan sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2011:118). Dan pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh yaitu menggunakan semua anggota populasi untuk digunakan sebagai sampel, jadi sampel dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas X Busana di SMK Diponegoro Depok.

F. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Dalam pelaksanaan penelitian ini, langkah-langkah yang dilakukan yaitu :

1. Langkah Penelitian

- a. Menyiapkan bahan ajar yang berupa hand out yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan yaitu tentang busana pesta dan

karakteristiknya serta media gambar yang menunjukkan busana pesta trend mode rancangan APPMI pada saat JFW 2012 (Jakarta Fashion Week). Selain menyiapkan hand out dan media gambar juga menyiapkan instrument penelitian yaitu berupa lembar penilaian kreativitas.

- b. Melakukan validasi terhadap instrumen penelitian berupa lembar penilaian kreativitas dan media gambar yang akan digunakan untuk melakukan penelitian.
- c. Melakukan pre-test dengan lembar penilaian kreativitas mendesain busana pesta dengan tujuan untuk mengetahui hasil desain busana pesta peserta didik sebelum diberi perlakuan (*treatment*).
- d. Perlakuan (*treatment*) yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu penerapan media gambar secara klasikal, antara lain sebagai berikut :
 - 1) Peserta didik memperhatikan penjelasan tentang materi yang disampaikan guru melalui hand out tentang busana pesta dan media gambar yang menunjukkan busana pesta trend mode rancangan APPMI pada acara Jakarta Fashion week 2012.
 - 2) Peserta didik mengamati dan memahami karakteristik busana pesta terutama pesta malam dan contoh gambar yang pada media gambar.
- e. Melakukan post-test yaitu peserta didik membuat desain busana pesta malam sesuai karakteristiknya sampai teknik penyelesaiannya.

- f. Melakukan penilaian hasil desain busana pesta peserta didik dengan lembar penilaian kreativitas mendesain busana pesta.

2. Prosedur Pelaksanaan

- a. Persiapan materi tentang busana pesta dan media gambar busana pesta trend mode rancangan APPMI pada acara Jakarta Fashion Week 2012
- b. Persiapan instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian yaitu berupa lembar penilaian kreativitas mendesain busana pesta
- c. Penjelasan materi terhadap peserta didik dan praktik membuat desain busana pesta

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan atau mendapatkan data dalam penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Menurut Sutrisno Hadi (1986) "Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis". Dan dalam penelitian ini menggunakan metode observasi nonpartisipan. Dari observasi tersebut peneliti mengamati bahwa tidak adanya variasi dari media dalam pembelajaran menggambar busana dan kurangnya refrensi-refrensi buku ataupun majalah tentang macam-macam busana serta masih banyak peserta didik yang kurang termotivasi dan minat dalam membuat desain busana yang lebih variatif dan kreatif.

2. Metode Dokumentasi

Menurut Arikunto (2006:187) “Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda, dan sebagainya”.

Dalam penelitian ini data yang diperoleh berasal dari dokumen yang berupa daftar nama dan nilai peserta didik angkatan 2011/2012.

3. Tes Kreativitas Mendesain Busana Pesta

Teknik ini digunakan untuk menyaring data mengenai dampak pemberian perlakuan terhadap hasil belajar peserta didik terutama pada tingkat kreativitas peserta didik, yaitu kemampuan peserta didik dalam meningkatkan kreativitas dalam mendesain busana pesta. Data ini diperoleh dengan menilai hasil tugas desain peserta didik secara individual. Dan hasil yang dinilai adalah kreativitas setiap peserta didik dalam mendesain busana pesta, maka instrumen yang digunakan adalah lembar penilaian kreativitas yang berupa tes kreativitas. Dalam penilaian kreativitas ini diperoleh dengan penyekoran yang berdasarkan indicator kreativitas mendesain busana pesta. Penilaian kreativitas mendesain busana digunakan pada saat *pre-test* (test awal) dengan tujuan untuk memperoleh dan mengetahui data awal kemampuan dan kreativitas peserta didik sebelum diberi perlakuan, dan digunakan untuk *post-test* (tes akhir) dengan tujuan untuk memperoleh dan mengetahui peningkatan kemampuan dan kreativitas peserta didik dalam mendesain busana pesta setelah diberi perlakuan dengan media gambar.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mmengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2009:148). Sedangkan menurut suharsimi (2002:136) instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa instrumen harus dibuat, karena sebagai alat untuk mengukur fenomena alam maupun sosial. Selain itu juga dapat mempermudah dalam mengumpulkan data sehingga hasilnya lebih baik dan mudah diolah. Insrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrument berupa penilaian kreativitas mendesain busana dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas mendesain busana pesta.

Di bawah ini merupakan tabel kisi-kisi instrumen penelitian kreativitas mendesain busana pesta dengan menerapkan media gambar :

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Kreativitas

Variable Penelitian	Indikator	Sub Indikator	No. Item
Kreativitas dalam mendesain busana pesta	a. Berpikir lancar	1) Ketepatan dalam membuat proporsi 2) Desain menerapkan perpaduan unsur dan prinsip desain yang sesuai dengan kriteria busana pesta	1, 3, 9, 10

		3) Menyelesaikan desain sampai sempurna (sampai teknik penyelesaian) sesuai dengan waktu yang telah ditentukan	
b. Berpikir luwes (fleksibel)		1) Mengembangkan desain busana pesta dari contoh desain pada media gambar 2) Desain busana sesuai dengan karakteristik busana pesta 3) Gaya atau pose bervariasi 4) Model busana busana pesta bervariasi dan berbeda dengan contoh gambar busana pesta pada media gambar yang digunakan	2, 11, 13, 14
c. Berpikir orisinal		1) Menciptakan desain yang berbeda dari media gambar yang diberikan 2) Mendesain busana pesta dengan membuat kombinasi yang berbeda dengan lainnya	4, 5
d. Berpikir terperinci (elaborasi)		1) Kombinasi warna yang bervariasi 2) Mendesain busana pesta dengan menambah variasi untuk memperindah	6,7,8,12

		<p>bagian busana</p> <p>3) Membuat detail-detail desain busana pesta dengan jelas</p>	
--	--	---	--

Indikator Kriteria Penilaian

Kreativitas Mendesain Busana Pesta

Indikator I : Keterampilan Berpikir Lancar

a. Ketepatan dalam membuat proporsi

Nilai 4 : Apabila mampu membuat proporsi dengan tepat dan sempurna
 (sesuai proporsi yang telah ditentukan baik ukuran, letak bagian tubuh dan lengkap serta rapi)

Nilai 3 : Apabila terpenuhi 3 kriteria (proporsi sesuai ukuran yang ditentukan, letak bagian sesuai ukuran, dan bagian tubuh digambar lengkap)

Nilai 2 : Apabila terpenuhi 2 kriteria (proporsi sesuai ukuran yang ditentukan dan letak bagian-bagian tubuh tepat tetapi tidak digambar secara lengkap

Nilai 1 : Apabila terpenuhi 1 kriteria (proporsi sesuai ukuran yang ditentukan)

b. Mempertimbangkan jenis bahan tekstil

Nilai 4 : Apabila bahan tekstil yang dipilih sesuai dengan karakter dari desain

Nilai 3 : Apabila bahan tekstil yang digunakan masih sesuai dengan

karakter desain yang dibuat

Nilai 2 : Apabila bahan yang dipilih kurang sesuai dengan karakter desain yang dibuat

Nilai 1 : Apabila bahan tekstil yang dipilih sama sekali tidak sesuai dengan karakter desain yang dibuat

c. Menyelesaikan desain dengan sempurna dan sesuai waktu yang telah ditentukan

Nilai 4 : Apabila mampu menyelesaikan desain secara sempurna (sampai teknik penyelesaian dengan baik dan rapi) dan tepat waktu

Nilai 3 : Apabila mampu mengerjakan $\frac{3}{4}$ dari penyelesaian desain (sampai pewarnaan tetapi belum rapi)

Nilai 2 : Apabila mampu mengerjakan $\frac{1}{2}$ dari penyelesaian desain (sampai pewarnaan tetapi belum selesai)

Nilai 1 : Apabila mampu menyelesaikan $\frac{1}{4}$ dari penyelesaian desain (belum sampai pewarnaan)

d. Membuat kombinasi unsur dan prinsip yang serasi

Nilai 4 : Apabila mampu menerapkan kombinasi antara 3 unsur dan 3 desain atau lebih dengan serasi

Nilai 3 : Apabila hanya mampu menerapkan kombinasi antara 3 unsur dan 3 prinsip desain

Nilai 2 : Apabila hanya menerapkan 2 unsur dan 2 prinsip desain

Nilai 1 : Apabila desain masih monoton dalam menerapkan unsur dan prinsip desain

Indikator II : Keterampilan Berpikir Luwes

a. Membuat berbagai macam pose pada gerak tubuh

Nilai 4 : Apabila mampu membuat pose gerak tangan, kaki, kepala, dan ekspresi wajah dengan sempurna dan pose yang variasi

Nilai 3 : Apabila mampu membuat 3 kriteria gerak tubuh tetapi kurang Sempurna

Nilai 2 : Apabila mampu membuat 2 kriteria gerak tubuh tetapi kurang Sempurna

Nilai 1 : Apabila mampu membuat 1 kriteria gerak tubuh tetapi kurang Sempurna

b. Membuat desain busana pesta sesuai dengan karakteristik busana pesta (siluet busana, bahan busana, warna dan tekstur bahan busana)

Nilai 4 : Apabila desain busana pesta memenuhi semua karakteristik busana pesta dengan serasi

Nilai 3 : Apabila desain busana pesta hanya memenuhi beberapa karakteristik busana pesta yaitu kesesuaian terhadap siluet dan bahan busana

Nilai 2 : Apabila desain busana pesta hanya memenuhi 1 karakteristik busana pesta yaitu kesesuaian terhadap bahan busana

Nilai 1 : Apabila desain busana pesta tidak sesuai dengan karakteristik busana pesta

c. Mengembangkan desain busana pesta dari contoh gambar busana pesta pada media gambar

Nilai 4 : Apabila dapat mengembangkan desain busana pesta dan berbeda dari contoh gambar busana pesta pada media gambar

Nilai 3 : Apabila dapat mengembangkan desain busana dan sedikit berbeda dari contoh gambar busana pesta pada media gambar

Nilai 2 : Apabila masih sedikit sama dengan contoh desain yang diberikan

Nilai 1 : Apabila belum dapat mengembangkan desain atau masih sama dengan contoh yang diberikan

d. Membuat desain busana pesta yang yang variasi dalam mengembangkan desain dan gaya

Nilai 4 : Apabila desain busana pesta bervariasi dan kreatif dalam mengembangkan desain dan gaya

Nilai 3 : Apabila desain busana pesta bervariasi dalam mengembangkan desain

Nilai 2 : Apabila desain busana pesta sedikit bervariasi dalam mengembangkan desain

Nilai 1 : Apabila desain busana pesta tidak bervariasi

Indikator III : Keterampilan Berpikir Orisinal

a. Menciptakan desain busana pesta yang baru dan berbeda dengan peserta didik yang lain

Nilai 4 : Menciptakan desain baru yang berbeda dan desain yang dibuat berbeda dari peserta didik yang lain

Nilai 3 : Membuat desain busana pesta yang sedikit ada perbedaan dengan peserta didik yang lain

Nilai 2 : Desain yang dibuat masih ada kesamaan dengan peserta didik yang lain

Nilai 1 : Desain yang dibuat sama dengan desain peserta didik yang lain

- b. Membuat kombinasi bagian-bagian busana yang unik (berbeda dengan yang lainnya dan menjadi ciri khas seseorang dalam membuat desain)**

Nilai 4 : Apabila mampu mengkombinasikan bagian-bagian desain busana pesta secara serasi dan unik (berbeda dengan lainnya dan menjadi ciri khas seseorang dalam mendesain)

Nilai 3 : Apabila mampu mengkombinasikan bagian-bagian busana pesta dengan baik (serasi)

Nilai 2 : Apabila kombinasi bagian-bagian busana pesta masih sederhana

Nilai 1 : Apabila dalam mengkombinasikan bagian-bagian busana pesta masih monoton

Indikator IV : Keterampilan Berpikir Terperinci atau Elaborasi

- a. Membuat kombinasi warna yang lebih bervariasi**

Nilai 4 : Apabila desain busana pesta mengkombinasikan dua warna atau lebih dan bervariasi

Nilai 3 : Apabila desain busana pesta menerapkan kombinasi hanya dua warna dan bervariasi

Nilai 2 : Apabila desain busana pesta menerapkan kombinasi dua warna

tetapi kurang adanya variasi warna

Nilai 1 : Apabila desain busana pesta hanya menerapkan satu macam
Warna

- b. Menambah atau membuat variasi pada setiap bagian busana supaya terlihat menarik (berbeda dengan lainnya dan terdapat pusat perhatian yang berbeda)**

Nilai 4 : Apabila mampu menambah variasi busana pesta dengan serasi
dan menarik

Nilai 3 : Apabila mampu menambahkan beberapa variasi busana pesta
dengan serasi

Nilai 2 : Apabila mampu menambahkan sedikit variasi pada desain busana
pesta tetapi kurang serasi

Nilai 1 : Apabila desain busana pesta yang dibuat polos tidak ada
tambahan variasi

- c. Membuat desain busana pesta dengan mencakup nilai keindahan
(serasi dalam warna, kombinasi, tekstur, dan rapi, bersih)**

Nilai 4 : Apabila desain busana pesta memenuhi semua nilai keindahan

Nilai 3 : Apabila desain busana pesta hanya memenuhi beberapa nilai
keindahan yaitu hanya serasi dan rapi

Nilai 2 : Apabila desain busana pesta hanya rapi dan bersih tetapi
tidak serasi

Nilai 1 : Apabila desain busana pesta tidak memenuhi nilai keindahan

d. Memperinci desain busana yang dibuat supaya detail dari desain busana dapat terlihat dengan jelas

Nilai 4 : Apabila detail pada busana pesta digambarkan secara jelas dan rinci

Nilai 3 : Apabila detail pada busana digambarkan secara rinci namun masih kurang jelas

Nilai 2 : Apabila detail pada busana digambarkan dengan kurang rinci dan masih kurang jelas

Nilai 1 : Apabila detail pada busana tidak digambarkan dengan jelas

I. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas Instrumen

Menurut Djaali (2008:49) validitas berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Sedangkan menurut Nana Sudjana (2005:12) validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai. Suharsimi Arikunto (2009:65) membedakan atas dua macam validitas yaitu validitas logis dan validitas empiris. Validitas logis merupakan validitas yang diperoleh melalui cara-cara yang benar sehingga menurut logika akan dapat dicapai suatu tingkat validitas yang dikehendaki. Sedangkan validitas empiris adalah ketepatan mengukur yang didasarkan pada hasil analisis yang bersifat empiris. Sebuah instrumen dikatakan memiliki validitas

empiris jika hasilnya sesuai dengan pengalaman. Berdasarkan dua jenis validitas tersebut dikenal 4 validitas yaitu : validitas isi, validitas konstrak, validitas ada sekarang dan validitas prediktif.

Sedangkan menurut Sugiyono (2011:125-129) mengemukakan cara pengujian validitas instrument ada tiga, yaitu antara lain :

a. Pengujian Validitas Konstruksi (*Construct Validity*)

Untuk menguji validitas konstruksi dapat digunakan dari ahli (judgment experts). Dalam hal ini para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun, kemudian para ahli akan memberi keputusan apakah instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan dan mungkin dirombak total. Jumlah tenaga ahli yang digunakan minimal tiga orang.

b. Pengujian Validitas Isi (*Content Validity*)

Untuk instrumen yang berbentuk test, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.

c. Pengujian Validitas Eksternal

Validitas eksternal instrumen diuji dengan cara membandingkan antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi di lapangan. Apabila terdapat kesamaan kriteria dalam instrumen dengan fakta di lapangan, maka dapat dikatakan instrumen tersebut mempunyai validitas eksternal yang tinggi.

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini menggunakan validitas konstruksi (*construct validity*), yaitu dengan menggunakan pendapat para ahli (*judgment experts*). Butir instrumen disusun dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru, kemudian meminta pertimbangan dari para ahli untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis apakah butir-butir instrumen tersebut telah mewakili apa yang akan diukur. Para ahli yang digunakan untuk diminta pendapatnya adalah ahli bidang desain busana, antara lain yaitu tiga dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana di Universitas Negeri Yogyakarta dan satu orang guru mata pelajaran menggambar busana di SMK Diponegoro Depok sebagai ahli desain dan pembelajaran menggambar busana.

Pada penelitian ini instrumen yang divalidasi ada dua instrument yaitu instrumen penilaian kreativitas mendesain busana pesta dan media gambar. Berikut ini adalah hasil dari uji validitas instrumen dapat dilihat pada tabel-tabel di bawah ini :

**Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Kreativitas
Mendesain Busana Pesta**

No.	Ahli Desain Busana	Skor	Hasil Uji Validitas	Catatan/Saran
1	Ahli 1	4	Ahli menyatakan sudah layak	-
2	Ahli 2	4	Ahli menyatakan sudah layak	-
3	Ahli 3	4	Ahli menyatakan sudah layak	-

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa instrumen penilaian kreativitas mendesain busana pesta, tiga orang ahli menyatakan layak. Sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen tersebut sudah valid untuk digunakan dalam penelitian ini. Sedangkan hasil uji dari validitas media gambar dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen Media Gambar

No.	Ahli Desain Busana	Skor	Hasil Uji Validitas	Catatan/ Saran
1	Ahli 1	3	Ahli menyatakan sudah layak	-
2	Ahli 2	3	Ahli menyatakan sudah layak	-
3	Ahli 3	3	Ahli menyatakan sudah layak	-
4	Ahli 4	3	Ahli menyatakan sudah layak tetapi dengan catatan	Ukuran media gambar disesuaikan dengan kelas yang akan diteliti

Berdasarkan tabel hasil uji validitas media gambar di atas diketahui bahwa instrumen media gambar, tiga orang ahli menyatakan layak untuk digunakan, dan satu orang ahli menyatakan layak tetapi dengan catatan yaitu ukuran media gambar harus disesuaikan dengan kelas yang akan diteliti. Kemudian setelah direvisi dengan membuat media gambar sesuai dengan ukuran kelas yang akan diteliti, instrumen dan media gambar

layak. Sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen serta media gambar sudah valid untuk digunakan dalam penelitian ini.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Suharsimi Arikunto (2002:154), reliabilitas artinya dapat dipercaya dan dapat diandalkan. Suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sedah baik. Setelah melakukan uji validitas instrumen, langkah selanjutnya adalah melakukan reliabilitas instrumen untuk mengetahui keajegan dari instrumen tersebut. Uji reliabilitas instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan tes antar rater, yaitu instrumen dinilai keajegannya dengan dikonsultasikan dan meminta pendapat dari para ahli bidang desain busana yaitu antara lain tiga orang dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana di Universitas Negeri Yogyakarta dan satu orang guru mata pelajaran menggambar busana di SMK Diponegoro Depok sebagai ahli desain busana pada pembelajaran menggambar busana.

Menurut Saifuddin Azwar (2010:105), rating adalah prosedur pemberian skor berdasarkan judgment subyektif terhadap aspek tertentu, yang dilakukan melalui pengamatan sistematis secara langsung ataupun tidak langsung. Pada penelitian ini rating dilakukan oleh beberapa orang rater maka reliabilitas hasil rating lebih ditekankan pengertiannya pada konsistensi antarraters (*interrater reliability*).

Berikut adalah rumus perhitungan reliabilitas antarrater menurut saifuddin Azwar (2010:105) :

$$- \quad 1 = \frac{S_r - S_e}{S_r + (k - 1)S_e}$$

Keterangan :

= Varians antar subyek yang dikenai rating

= Varians eror, yaitu varian interaksi antar subyek (s) dan rater (r)

k = banyaknya rater yang memberikan rating

Pada penelitian ini untuk menentukan kriteria tinggi rendahnya reliabilitas suatu instrument disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5. Tingkat Reliabilitas Penelitian

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80–1,000	Sangat Tinggi
0,60–0,799	Tinggi
0,40–0,599	Cukup Tinggi
0,20–0,399	Rendah
0,00–0,199	Sangat Rendah

Pada penelitian ini proses perhitungan menggunakan SPSS Statistics 17.0 diperoleh bahwa reliabilitas media gambar dan test penilaian kreativitas mendesain busana pesta sebesar 0,769 dan berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar dan penilaian kreativitas

mendesain busana pesta dapat dikategorikan tinggi. Jadi media gambar yang akan digunakan dan test penilaian kreativitas mendesain busana pesta dapat dikatakan sudah reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian.

J. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2011:333) dalam penelitian kuantitatif teknik analisis data yang digunakan sudah jelas yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik yang hasilnya dijelaskan secara deskriptif.

Setelah data didapatkan dan terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah data tersebut dianalisis. Tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh media gambar terhadap peningkatan kreativitas mendesain busana pesta peserta didik kelas X Busana SMK Diponegoro Depok.

Pada penelitian ini teknik analisis data yang dilakukan yaitu terdiri atas uji normalitas, uji homogenitas dan penetapan teknik analisis data untuk pengujian hipotesis.

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini menggunakan teknik *Kolmogorov Sminov* untuk menguji normalitas yaitu dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

KD = Harga K-Sminov yang dicari

n₁ = Jumlah sampel yang diperoleh

n₂ = Jumlah sampel yang diharapkan

(Sugiyono, 2007 :35)

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

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari varian yang homogen atau tidak. Pada penelitian ini teknik analisis untuk menguji homogenitas adalah uji F, yaitu dengan rumus sebagai berikut :

$$= \frac{s_1^2 + s_2^2}{2 s_1 s_2}$$

(Sugiyono, 2008:275)

Data dikatakan berdistribusi normal apabila $F < F_{tabel}$ dan $P < 0,05$. Lebih kecil dari

c. Penetapan Teknik Analisis Data

Penetapan teknik analis data ini merupakan untuk pengujian hipotesis. Data yang terkumpul yaitu tes awal (*pre-test*) dan nilai tes akhir (*post-test*). Pada penelitian ini menggunakan analisis data uji t yaitu untuk membuktikan apakah ada pengaruh media gambar terhadap peningkatan kreativitas mendesain busana pesta pada peserta didik kelas X Busana di SMK Diponegoro Depok.

Adapun langkah-langkah dalam menganalisis data dengan model *pre-test – post-test design* yaitu sebagai berikut :

1. Menghitung rerata nilai tes awal (O1)
2. Menghitung rerata nilai tes akhir (O2)
3. Menghitung perbedaan rerata dengan *paired sample t-test* dengan rumus sebagai berikut :

$$= \frac{\overline{X_1} - \overline{X_2}}{\sqrt{\frac{n_1}{n_1-1}} + \sqrt{\frac{n_2}{n_2-1}}}$$

Keterangan :

X₁, X₂= Nilai rata-rata hasil kelompok

n₁ = Jumlah kasus dalam kelompok 1 (data awal)

n₂ = jumlah kasus dalam kelompok 2 (data akhir)

1 = Jumlah Skor yang dikuadratkan dalam kelompok 1

2 = Jumlah Skor yang dikuadratkan dalam kelompok 2

(Sugiyono. 2007 :138)

Setelah perbedaan rerata diperoleh, kemudian data diklasifikasikan untuk mengetahui apakah data tersebut sangat tinggi, sedang atau rendah.

Menurut Suharsimi Arikunto (2002:132), data tersebut dapat dianalisis dengan rumus sebagai berikut :

- a) $(M+1,5 SD)$ sampai nilai max
- b) M sampai $(M+1,5 SD)$
- c) $(M-1,5 SD)$ sampai M
- d) Nilai min sampai $(M-1,5 SD)$

Untuk menghitung persentase dapat menggunakan rumus di bawah ini, yaitu sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Persentase

f = Frekuensi data

N = Jumlah sampel

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Diponegoro Depok yang berada di Sambego Maguwoharjo Depok Sleman Yogyakarta. SMK Diponegoro merupakan Sekolah Mengah Keahlian dan memiliki dua program studi yaitu Tata Busana dan Otomotif. Pada program studi keahlian Tata Busana mempunyai tiga kelas dengan kompetensi keahlian busana butik. Salah satu mata pelajaran dalam kompetensi keahlian busana butik yaitu menggambar busana yang diberikan pada peserta didik kelas X Busana dan kelas XI Busana. Pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian pada pembelajaran menggambar busana terutama pada materi mendesain busana pesta dan peserta didik kelas X Busana sebagai sampel dalam penelitian yaitu yang berjumlah 28 peserta didik.

Pemilihan tempat penelitian ini berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan dan menemukan beberapa masalah dalam pembuatan desain busana pesta yaitu hasil desain peserta didik masih sederhana dan belum kreatif serta variatif, dan peserta didik mengalami kesulitan dalam menangkap materi yang diberikan oleh guru apabila ditunjukkan contoh atau gambar. Oleh karena itu penelitian tentang pengaruh media gambar trend mode APPMI terhadap peningkatan kreativitas peserta didik dapat dilaksanakan. Penelitian ini menggunakan sampel yang dimana semua peserta didik menjadi sampel dalam penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2012 dengan dua kali pertemuan pada jam pelajaran dalam 3x45 menit. Pada penelitian ini

menggunakan instrumen penelitian yaitu berupa lembar penilaian kreativitas mendesain busana pesta untuk memperoleh data yang dimana diperoleh dari hasil desain busana pesta peserta didik.

A. Hasil Penelitian

Deskripsi data hasil penelitian kreativitas mendesain busana pesta yaitu berupa desain busana pesta peserta didik yang diukur dengan penilaian berdasarkan 14 kriteria penilaian dengan skor 1 rendah, skor 2 sedang, skor 3 tinggi, dan skor 4 sangat tinggi. Dari hasil penelitian diperoleh data penilaian kreativitas mendesain busana pesta sebelum menerapkan media gambar yaitu 22,46 dan rerata penilaian kreativitas mendesain busana pesta setelah menggunakan media gambar yaitu 32,43. Deskripsi data merupakan gambaran data untuk menjelaskan hasil penelitian, dan data penelitian yang disajikan dalam hal ini meliputi harga mean (M) dan standar deviasi serta data frekuensi dari masing-masing variabel.

Data yang dihasilkan dari hasil penelitian tes kreativitas yang berupa hasil desain busana pesta dengan menerapkan media gambar dan dengan sampel 28 peserta didik, diperoleh skor tertinggi 44 dan skor terendah 28. Setelah dianalisa diperoleh rerata atau mean (M) sebesar 32,43 dan standar deviasi sebesar 4,947 , perhitungan selengkapnya dapat dilihat di lampiran.

Data yang diperoleh dari penelitian dideskripsikan menjadi sebelum dan setelah menggunakan media gambar sebagai berikut :

1. Skor Kreativitas Mendesain Busana Pesta Sebelum Menggunakan Media Gambar Trend Mode APPMI

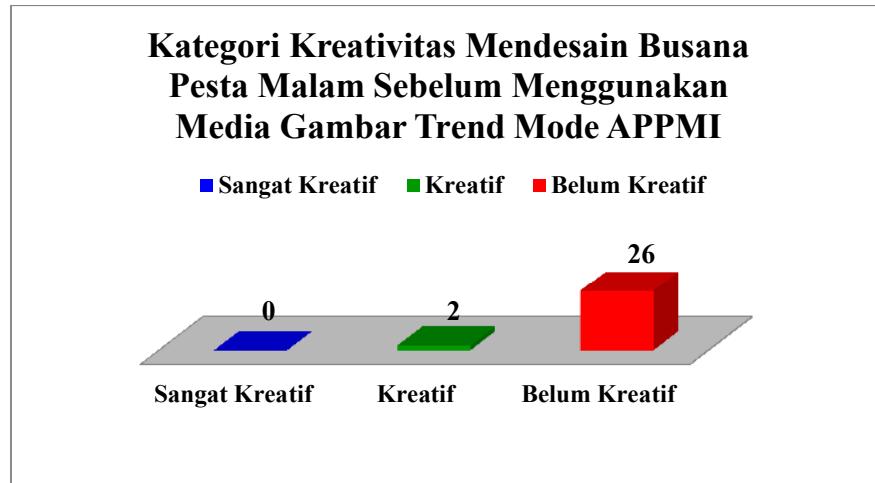
Skor kreativitas mendesain busana pesta sebelum menggunakan media gambar trend mode APPMI berdasarkan data yang terkumpul dan diperoleh rentangan skor antara 17 sampai 34 dengan rerata 22,46 dan standar deviasi sebesar 3,920. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 6. Kategori Kreativitas Mendesain Busana Pesta Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media Gambar Karya APPMI

Skor Kreativitas	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
42-56	Sangat Kreatif	0	0
28-41	Kreatif	2	7.14
14-27	Belum Kreatif	26	92.86
Total		28	100

Berdasarkan tabel di atas masih banyak yang mencapai kategori belum kreativitas. yaitu ada 26 peserta didik (92,86%) dan hanya 2 peserta didik (7,14%) yang mencapai kategori kreatif. Dan rata-rata sebelum menggunakan media gambar karya APPMI yaitu 22,46 (40,11%).

Berikut adalah banyaknya peserta didik dalam pencapaian kategori kreativitas pada mata pelajaran menggambar busana pesta sebelum menggunakan media gambar karya APPMI dapat dilihat pada grafik berikut:



Gb. 10 Diagram Kategori kreativitas mendesain busana pesta malam sebelum menggunakan media gambar trend mode APPMI

2. Skor Kreativitas Mendesain Busana Pesta Setelah Menggunakan Media Gambar Trend Mode APPMI

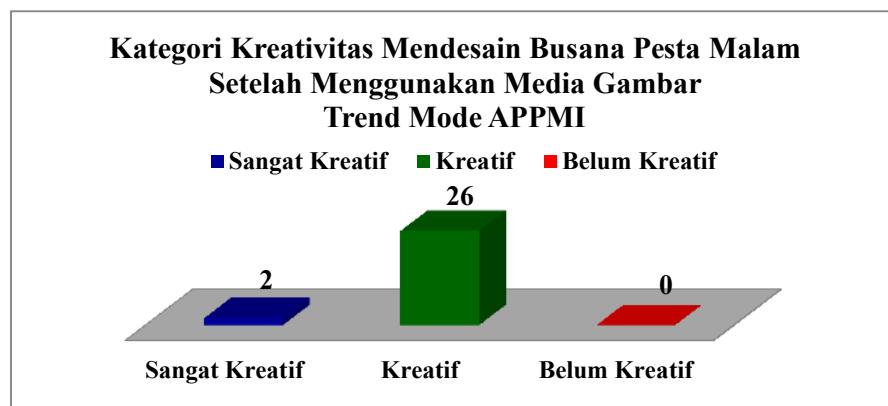
Skor kreativitas mendesain busana pesta setelah menggunakan media gambar karya APPMI berdasarkan data yang terkumpul dan diperoleh rentangan skor antara 28-44 dengan rerata 32,43 dan standar deviasi sebesar 4,947. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 7. Kategori Kreativitas Mendesain Busana Pesta Peserta Didik Setelah Menggunakan Media Gambar Karya APPMI

Skor Kreativitas	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
42-56	Sangat Kreatif	2	7,14
28-41	Kreatif	26	92,86
14-27	Belum Kreatif	0	0
Total		28	100

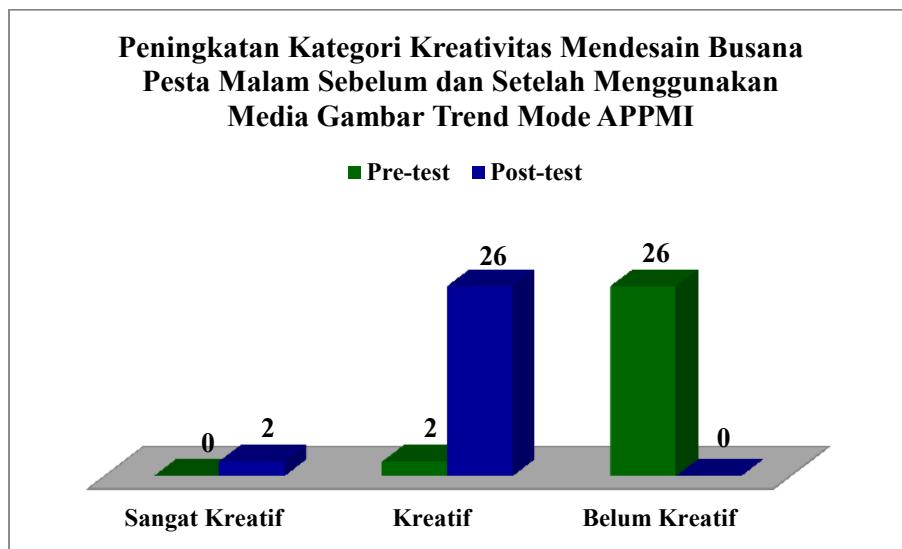
Berdasarkan tabel di atas setelah menggunakan media gambar mengalami peningkatan pencapaian kategori yaitu sebesar 44,36 % sehingga rata-rata menjadi 32,43 dan adanya peserta didik yang mencapai kategori sangat kreatif menjadi ada yaitu 2 peserta didik (7,14%) dan 26 peserta didik (92,86%) yang mencapai kategori kreatif.

Berikut adalah banyaknya peserta didik dalam pencapaian kategori kreativitas pada mata pelajaran menggambar busana pesta setelah menggunakan media gambar karya APPMI dapat dilihat pada grafik berikut:



Gb.11 Diagram kategori kreativitas mendesain busana pesta malam setelah menggunakan media gambar trend mode APPMI

Berikut adalah grafik peningkatan kategori kreativitas mendesain busana pesta sebelum menggunakan media gambar karya APPMI dan setelah menggunakan media gambar karya APPMI, sebagai berikut :



Gb. 12 Diagram peningkatan kategori kreativitas mendesain busana pesta sebelum dan setelah menggunakan media gambar trend mode APPMI

B. Pengujian Hipotesis

a. Uji Prasyarat Analisis

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

1) Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui data dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Data yang diuji adalah data pretest dan posttest dan untuk menguji normalitas dalam

penelitian ini menggunakan analisis Kolmogorov Smirnov dengan melihat hasil dari signifikansi apabila :

- (1) Nilai P/ signifikasi (sig) > 0,05, maka data dapat dikatakan berdistribusi normal
- (2) Nilai P/ signifikasi (sig) < 0,05, maka data dikatakan berdistribusi tidak normal

Pada penelitian ini untuk menguji normalitas menggunakan analisis Kolmogorov Smirnov dengan rumus :

$$= \frac{1,36}{\sqrt{n}}$$

Keterangan :

KD = Harga K-Sminov yang dicari

n1 = Jumlah sampel yang diperoleh

n2 = Jumlah sampel yang diharapkan

(Sugiyono, 2007 :35)

Tabel 8. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Kreativitas Mendesain Busana Pesta	Normalitas	Keterangan
Sebelum Menggunakan Media Gambar Trend Mode APPMI	0,702	Normal
Setelah Menggunakan Media Gambar Trend Mode APPMI	0,80	Normal

Berdasarkan tabel di atas dari uji normalitas variabel penelitian dapat diketahui bahwa semua variabel penelitian pada nilai

signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal dan selanjutnya digunakan untuk uji hipotesis.

2) Uji Homogenitas

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

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

= _____

(Sugiyono, 2008:275)

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan bantuan komputer program SPSS Statistics 17.0.

Tabel 9. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

Sumber			P	Keterangan
Nilai Kreativitas	1,025	2,45	0,469	Homogen

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa $F = 2,45$ lebih kecil dari $F_t = 2,57$ dan $P > 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel mempunyai varian yang homogen. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk membuktikan apakah ada pengaruh media gambar karya APPMI terhadap peningkatan kreativitas mendesain busana pesta pada peserta didik kelas X Busana di SMK Diponegoro Depok.

Untuk menguji hipotesis tersebut menggunakan rumus sebagai berikut:

$$= \frac{\overline{X_1} - \overline{X_2}}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

X1, X2 = Nilai rata-rata hasil kelompok

n1 = Jumlah kasus dalam kelompok 1 (data awal)

n2 = jumlah kasus dalam kelompok 2 (data akhir)

1 = Jumlah Skor yang dikuadratkan dalam kelompok 1

2 = Jumlah Skor yang dikuadratkan dalam kelompok 2

(Sugiyono. 2007 :138)

Tabel 10. Rangkuman Hasil Uji t (Uji Hipotesis)

Skor Kreativitas			df	P	Keterangan
Sebelum dan setelah diberi perlakuan	13,487	1,703	27	0,000	Signifikan

Berdasarkan hasil uji t tersebut diketahui bahwa besarnya kreativitas mendesain busana pesta sebesar 13,487 dengan nilai taraf signifikansi sebesar 0,000, kemudian tersebut dikonsultasikan dengan pada taraf signifikansi = 0,05 dengan df 27, diperoleh 1,703. Nilai lebih besar daripada dan nilai taraf signifikansi lebih kecil dari 5% ($0,000 < 0,05$), maka H_a diterima. Dengan kata lain, hipotesis penelitian terbukti bahwa ada pengaruh penggunaan media gambar trend mode APPMI terhadap kreativitas mendesain busana pesta pada peserta didik kelas X Busana di SMK Diponegoro.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas mendesain busana pesta sebelum dan sesudah menggunakan media gambar karya APPMI dan untuk mengetahui pengaruh media gambar karya APPMI terhadap peningkatan kreativitas mendesain busana pesta pada peserta didik kelas X Busana di SMK Diponegoro Depok.

1. Kreativitas Mendesain Busana Pesta Sebelum Menggunakan Media Gambar Trend Mode APPMI pada Peserta Didik kelas X Busana SMK Diponegoro Depok

Berdasarkan hasil penelitian tes kreativitas mendesain busana pesta sebelum menggunakan media gambar diperoleh skor rata-rata (M) sebesar 22,46 , dan masih banyak peserta didik yang mencapai kategori belum kreativitas yaitu ada 26 peserta didik (92,86%) dan hanya 2 peserta didik (7,14%) yang mencapai kategori kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa

peserta didik dalam membuat desain busana pesta masih sederhana, kurang kreatif serta kurang variatif. Selain itu salah satu kurangnya kreativitas peserta didik kurang termotivasi dalam mengembangkan ide untuk mendesain busana pesta, karena mengalami kesulitan dalam menerima materi apabila tanpa ada contoh gambar dan buku-buku, majalah ataupun refrensi-refrensi tentang busana pesta masih kurang. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti menerapkan dan menggunakan media gambar sebagai media untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam membuat desain busana pesta. Media pembelajaran yang digunakan adalah media gambar trend mode APPMI, maksud dari media gambar trend mode APPMI adalah media gambar yang menunjukkan gambar busana pesta trend mode 2012 rancangan dari APPMI pada acara Jakarta Fashion Week. Alasan pemilihan media gambar tersebut karena rancangan APPMI pada acara Jakarta Fashion Week sebagian besar menunjukkan busana pesta, bentuk atau rancangan busananya banyak yang unik, variatif dan warna mencolok dan soft, serta memadukan dua kebudayaan dari barat dan timur dan penggunaan kain tradisional yang bertujuan untuk memperkenalkan hasil karya Indonesia. Penggunaan media tersebut bertujuan sebagai dorongan dan memberikan inspirasi atau ide dalam membuat desain busana pesta serta untuk meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran menggambar busana sehingga hasil desain menggambar busana pesta menjadi lebih kreatif dan variatif. Media gambar juga dapat menyajikan gambar desain busana pesta dengan jelas,

sehingga peserta didik dapat mengamati gambar desain busana pesta dengan baik dan jelas. Oleh karena itu dengan adanya media gambar ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memberikan inspirasi dan menciptakan ide serta meningkatkan kreativitas membuat desain busana pesta, sehingga hasil desain busana pesta peserta didik menjadi lebih kreatif.

2. Kreativitas Mendesain Busana Pesta Setelah Menggunakan Media Gambar Trend Mode APPMI pada Peserta Didik Kelas X Busana di SMK Diponegoro Depok

Berdasarkan hasil dari penelitian tes kreativitas mendesain busana pesta setelah menggunakan media gambar diperoleh skor rerata (M) 32,43 dan adanya peserta didik yang mencapai kategori sangat kreatif sebanyak 2 peserta didik yang mencapai, dan 26 peserta didik yang mencapai kategori kreatif. Karena skor rerata peserta didik setelah menggunakan media gambar lebih besar daripada sebelum menggunakan media gambar, berarti ada peningkatan kreativitas mendesain busana pesta pada peserta didik kelas X Busana di SMK Diponegoro Depok.

Peningkatan kreativitas mendesain busana pesta terdapat pada keterampilan berpikir lancar yang meliputi ketepatan dalam membuat proporsi, penerapan unsur dan prinsip serta penyelesaian desain sampai sempurna. Selain keterampilan berpikir lancar pada keterampilan berpikir luwes juga mengalami peningkatan yaitu meliputi pengembangan desain

busana pesta dari contoh gambar, kesesuaian karakteristik busana pesta, gaya atau pose serta model busana pesta yang bervariasi. Sedangkan pada keterampilan berpikir orisinal dan keterampilan berpikir terperinci atau elaborasi hanya mengalami sedikit peningkatan, karena peserta didik dalam membuat desain busana pesta kombinasi warna yang digunakan masih sederhana dan variasi atau bentuk dari detail busana masih sederhana. Tetapi secara keseluruhan kreativitas peserta didik dalam mendesain busana pesta mengalami peningkatan. Dengan demikian hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang positif terhadap peningkatan kreativitas setelah menggunakan media gambar.

3. Pengaruh Media Gambar Trend Mode APPMI Terhadap Kreativitas

Mendesain Busana Pesta pada Peserta Didik Kelas X Busana di SMK Diponegoro

Hasil dari penelitian ini diperoleh dari penilaian tes kreativitas mendesain busana pesta. Dari analisis data maupun pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t dapat diketahui bahwa ada pengaruh media gambar trend mode APPMI terhadap kreativitas mendesain busana pesta.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran menggambar busana terutama pada materi mendesain sesuai kesempatan pesta, hasilnya lebih baik setelah menggunakan media gambar daripada sebelum menggunakan media gambar. Hasil tersebut dapat dilihat dari peningkatan kreativitas mendesain busana pesta setelah

menggunakan media gambar. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada pengaruh media gambar trend mode APPMI terhadap kreativitas mendesain busana pesta pada peserta didik kelas X Busana di SMK Diponegoro. Dari analisis data maupun hasil pengujian hipotesis di atas dapat dilihat pada proses pembelajaran menggambar busana dengan menggunakan media gambar ada pengaruh terhadap kreativitas mendesain busana pesta dengan melihat hasil uji t didapatkan sebesar 13,487 dengan $t = 1,703$ ($t_c > t$). Berdasarkan hasil di atas dapat diambil kesimpulan bahwa ada peningkatan kreativitas setelah menggunakan media gambar trend mode APPMI daripada sebelum menggunakan media gambar trend mode APPMI.

Peserta didik dalam mendesain busana pesta setelah menggunakan media gambar tersebut hasil desainnya lebih kreatif dan variatif daripada sebelum menggunakan media gambar. Dengan demikian penerapan media gambar trend mode APPMI dalam pembelajaran menggambar busana dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mendesain busana pesta. Jadi dapat diambil kesimpulan ada pengaruh media gambar trend mode APPMI terhadap kreativitas peserta didik kelas X Busana dalam mendesain busana pesta pada pembelajaran menggambar busana di SMK Diponegoro.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Kreativitas mendesain busana pesta sebelum menggunakan media gambar trend mode APPMI diperoleh rata-rata 22,46 dan standar deviasi 3,920 , dan masih banyak peserta didik yang mencapai kategori belum kreativitas. yaitu ada 26 peserta didik (92,86%) dan hanya 2 peserta didik (7,14%) yang mencapai kategori kreatif.
2. Kreativitas mendesain busana pesta setelah menggunakan media gambar trend mode APPMI diperoleh rata-rata 32,43 dan standar deviasi 4,947 dan dan adanya peserta didik yang mencapai kategori sangat kreatif sebanyak 2 peserta didik yang mencapai, dan 26 peserta didik yang mencapai kategori kreatif.
3. Ada pengaruh media gambar trend mode APPMI terhadap kreativitas mendesain busana pesta. Hal ini dapat dilihat pada hasil uji t yaitu diperoleh harga $t = 13,487$ dengan $t_{tabel} = 1,703$ ($t > t_{tabel}$). Setelah menggunakan media gambar tersebut peserta didik lebih kreatif dan variatif dalam membuat desain busana pesta daripada sebelum menggunakan media gambar. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh media gambar trend mode APPMI terhadap kreativitas

mendesain busana pesta pada peserta didik kelas X Busana di SMK Diponegoro.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka implikasi hasil penelitian yaitu sebagai berikut :

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa nilai kreativitas peserta didik dalam mendesain busana pesta setelah menggunakan media gambar trend mode APPMI mengalami peningkatan sebelum menggunakan media gambar tersebut. Hal ini berdasarkan dari hasil analisis data yang diperoleh bahwa skor kreativitas peserta didik meningkat setelah menggunakan media gambar daripada sebelum menggunakan media gambar.

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran menggambar busana, karena dapat membantu dalam menyampaikan materi dan peserta didik juga mudah dalam memahami dan menerima materi yang diberikan. Penggunaan dan pemilihan media gambar trend mode APPMI karena rancangan APPMI pada acara Jakarta Fashion Week sebagian besar menunjukkan busana pesta, bentuk atau rancangan busananya banyak yang unik, variatif dan warna mencolok dan soft, serta memadukan dua kebudayaan dari barat dan timur dan penggunaan kain tradisional yang bertujuan untuk memperkenalkan hasil karya Indonesia. Penggunaan media tersebut bertujuan untuk memberikan inspirasi dan membantu peserta didik dalam mengembangkan ide untuk membuat desain busana pesta yang lebih kreatif

dan variatif. Pada penelitian kelengkapan data yang diperlukan harus diperhatikan sehingga didapat data yang mencukupi untuk menjadi acuan dalam menggambar desain busana.

C. Saran

1. Pada pembelajaran menggambar busana sebaiknya guru menambah dan memberikan pengetahuan tentang perkembangan trend mode serta menambah koleksi atau refensi buku dan majalah tentang macam-macam busana pesta yang mengikuti perkembangan trend mode sekarang terutama tentang trend mode busana pesta rancangan APPMI agar peserta didik dapat membuat desain busana pesta dengan mengembangkan ide sesuai trend mode dalam membuat desain busana pesta.
2. Sebaiknya peserta didik sering mencari informasi dan up date tentang macam-macam bentuk dan desain busana pesta dan perkembangan trend mode busana pesta terutama trend mode busana pesta rancangan APPMI karena dapat menambah wawasan tentang macam-macam busana pesta dan trend mode sehingga dapat membantu dalam mengembangkan ide untuk membuat desain busana pesta yang lebih kreatif dan variatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Sudrajat. 2008. *Media Pembelajaran*.
www.akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/konsep-media-pembelajaran/ 12 April 2012)
- Arief S. Sadiman, M.Sc. , Drs. R. Rahardjo, M.Sc. , Anung Haryono, M.Sc., C.A.S. , Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta :Rajawali Pers.
- Azhar Arsyad, M.A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta :Rajawali Pers.
- Berbagai Jenis Media Pembelajaran*. www.edu-articles.com/berbagi-jenis-media-pembelajaran/ 12 April 2012)
- Dadang Supriatna. 2009. *Media Pembelajaran*.
[www.izaskia.file.wordpress.com/2010/03/pengenalan-media-pembelajaran.pdf/](http://www.izaskia.file.wordpress.com/2010/03/pengenalan-media-pembelajaran.pdf) 12 April 2012)
- Definisi, Tujuan, Manfaat, dan Jenis-Jenis Media Pembelajaran*,
<http://syafir.com/2010/10/01/media-pembelajaran/> 12 April 2012)
- Dina Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta :Diva Press.
- Djursh. 2011. *I am Fashion*. www.djursh.blogspot.com/2011/11/Fashion-Tendance-APPMI-dy-2012-html/ 3 April 2012)
- Iqra' al-Firdaus. 2010. *Inspirasi-Inspirasi Menakjubkan Ragam Kreasi Busana*. Yogyakarta : Diva Press.
- Irma Hardisurya, DKK. 2011. Kamus Mode Indonesia. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Irvan A. Noe'man. 2011. *Remix Trend 2012*. Rawamangun : BD'A Design
- Kartika Laria. 2008. *Media Pembelajaran*. [www.infoskripsi.com/Article/kajian-pustaka-media-pembelajaran.html/](http://www.infoskripsi.com/Article/kajian-pustaka-media-pembelajaran.html) 12 April 2012)
- Latifa Nur Rachmawati. 2011. Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana Pesta dengan Pendekatan STAD (*Students Teams Achivement Division*) Pada Mata Diklat Menggambar Busana di SMK Negeri 4 Yogyakarta. *Skripsi*. FT UNY

- Rengga Novalia Hermawan. 2010. Kreativitas Siswa Kelas X Dalam Mencipta Desain Hiasan Dengan Sumber Ide Geometris Pada Mata Pelajaran Membuat Hiasan Pada Busana di SMK N 3 Klaten. *Skripsi*. FT UNY
- Ria Amalia. 2011. *Hubungan Pendidikan Formal, Non Formal, dan Informal dengan Prestasi Belajar Siswa*. www.busanacantiq.wordpress.com/2011/10/05/hubungan-pendidikan-formal-non-formal-dan-informal-dengan-prestasi-belajar-siswa/ 19 Juni 2012
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sri Widarwati, DKK. 2000. *Disain Busana I*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung :Alfabeta.
- Sutiani. 2009. Pengembangan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Busana Pada Siswa SMK Muhammadiyah Berbah Sleman Yogyakarta. *Skripsi*. FT UNY
- Tirman Sutirman. 2009. *Motivasi dalam Pembelajaran*. www.tirman.wordpress.com/motivasi-dalam-pembelajaran/ 19 Juni 2012)
- Utami Munandar. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Wijaya Kusumah, Dedi Dwitagama. 2011. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Indeks.
- Yeti Rosita. 2002. Analisis *Trend* (Kecenderungan) Mode Busana Wanita Pada Majalah Wanita Femina Tahun 2001-2002. *Skripsi*. FT UNY
- Yusuf Abu al-Hajja. 2010. *Kreatif Atau Mati*. Solo : Ziyad Visi Media.
(<http://jakartafashionweek.co.id/2012/> 3 April 2012)

LAMPIRAN



LAMPIRAN 1

➤ **Kisi-Kisi dan Instrumen
Kreativitas Mendesain
Busana Pesta**

Kisi-Kisi Instrumen Kreativitas

Variabel Penelitian	Indikator	Sub Indikator	No. Item
	a. Berpikir lancar	1) Ketepatan dalam membuat proporsi 2) Desain menerapkan perpaduan unsur dan prinsip desain yang sesuai dengan kriteria busana pesta 3) Menyelesaikan desain sampai sempurna (sampai teknik penyelesaian) sesuai dengan waktu yang telah ditentukan	1, 3, 9, 10
Kreativitas dalam mendesain busana pesta	b. Berpikir luwes (fleksibel)	1) Mengembangkan desain busana pesta menjadi lebih menarik dari contoh desain pada media gambar 2) Desain busana sesuai dengan karakteristik busana pesta 3) Gaya atau pose bervariasi 4) Model busana pesta bervariasi dan berbeda dengan contoh gambar busana pesta pada media	2, 11, 13, 14
	c. Berpikir orisinal	1) Menciptakan desain yang berbeda dari media gambar yang diberikan	4, 5

		2) Mendesain busana pesta dengan membuat kombinasi yang berbeda dengan lainnya	
d. Berpikir terperinci (elaborasi)		1) Kombinasi warna yang bervariasi 2) Mendesain busana pesta dengan menambah variasi untuk memperindah bagian busana 3) Membuat detail-detail desain busana pesta dengan jelas	6, 7, 8, 12

INSTRUMEN KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Kriteria Penilaian
1.	Ketepatan dalam membuat proporsi	4	Apabila mampu membuat proporsi dengan tepat dan sempurna (sesuai proporsi yang telah ditentukan baik ukuran, letak bagian tubuh dan lengkap serta rapi)
		3	Apabila terpenuhi 3 kriteria (proporsi sesuai ukuran yang ditentukan, letak bagian sesuai ukuran, dan bagian tubuh digambar lengkap)
		2	Apabila terpenuhi 2 kriteria (proporsi sesuai ukuran yang ditentukan dan letak bagian-bagian tubuh tepat tetapi tidak digambar secara lengkap
		1	Apabila terpenuhi 1 kriteria (proporsi sesuai ukuran yang ditentukan)
2.	Membuat berbagai macam pose pada gerak tubuh	4	Apabila mampu membuat pose gerak tangan, kaki, kepala, dan ekspresi wajah dengan sempurna dan pose yang variasi
		3	Apabila mampu membuat 3 kriteria gerak tubuh tetapi kurang sempurna
		2	Apabila mampu membuat 2 kriteria gerak tubuh tetapi kurang sempurna
		1	Apabila mampu membuat 1 kriteria gerak tubuh tetapi kurang sempurna
3.	Mempertimbangkan jenis bahan tekstil	4	Apabila bahan tekstil yang dipilih sesuai dengan karakter dari desain

		3	Apabila bahan tekstil yang digunakan masih sesuai dengan karakter desain yang dibuat
		2	Apabila bahan yang dipilih kurang sesuai dengan karakter desain yang dibuat
		1	Apabila bahan tekstil yang dipilih sama sekali tidak sesuai dengan karakter desain yang dibuat
4.	Menciptakan desain busana pesta yang baru dan berbeda dengan peserta didik yang lain	4	Menciptakan desain baru yang berbeda dan desain yang dibuat berbeda dari peserta didik yang lain
		3	Membuat desain busana pesta yang sedikit ada perbedaan dengan peserta didik yang lain
		2	Desain yang dibuat masih ada kesamaan dengan peserta didik yang lain
		1	Desain yang dibuat sama dengan desain yang dibuat peserta didik yang lain
5.	Membuat kombinasi bagian-bagian busanan yang unik (berbeda dengan yang lainnya dan menjadi ciri khas seseorang dalam membuat desain)	4	Apabila mampu mengkombinasikan bagian-bagian desain busana pesta secara serasi dan unik (berbeda dengan lainnya dan menjadi ciri khas seseorang dalam mendesain)
		3	Apabila mampu mengkombinasikan bagian-bagian busana pesta dengan baik (serasi)
		2	Apabila kombinasi bagian-bagian busana pesta masih sederhana
		1	Apabila dalam mengkombinasikan bagian-bagian busana pesta masih monoton

6.	Membuat kombinasi warna yang lebih bervariasi	4	Apabila desain busana pesta mengkombinasikan dua warna atau lebih dan bervariasi
		3	Apabila desain busana pesta menerapkan kombinasi hanya dua warna dan bervariasi
		2	Apabila desain busana pesta menerapkan kombinasi dua warna tetapi kurang adanya variasi warna
		1	Apabila desain busana pesta hanya menerapkan satu macam warna
7.	Menambah atau membuat variasi pada setiap bagian busana supaya terlihat menarik (berbeda dengan lainnya dan terdapat pusat perhatian yang berbeda)	4	Apabila mampu menambah variasi busana pesta dengan serasi dan menarik
		3	Apabila mampu menambahkan beberapa variasi busana pesta dengan serasi
		2	Apabila mampu menambahkan sedikit variasi pada desain busana pesta tetapi kurang serasi
		1	Apabila desain busana pesta yang dibuat polos tidak ada tambahan variasi
8.	Membuat desain busana pesta dengan mencakup nilai keindahan (serasi dalam warna, kombinasi, tekstur, dan rapi, bersih)	4	Apabila desain busana pesta memenuhi semua nilai keindahan
		3	Apabila desain busana pesta hanya memenuhi beberapa nilai keindahan yaitu hanya serasi dan rapi
		2	Apabila desain busana pesta hanya rapi dan bersih tetapi tidak serasi
		1	Apabila desain busana pesta tidak memenuhi nilai keindahan

9.	Menyelesaikan desain dengan sempurna dan sesuai waktu yang telah ditentukan	4	Apabila mampu menyelesaikan desain secara sempurna (sampai teknik penyelesaian dengan baik dan rapi) dan tepat waktu
		3	Apabila mampu mengerjakan $\frac{3}{4}$ dari penyelesaian desain (sampai pewarnaan tetapi belum rapi)
		2	Apabila mampu mengerjakan $\frac{1}{2}$ dari penyelesaian desain (sampai pewarnaan tetapi belum selesai)
		1	Apabila mampu menyelesaikan $\frac{1}{4}$ dari penyelesaian desain (belum sampai pewarnaan)
10.	Membuat kombinasi unsur dan prinsip yang serasi	4	Apabila mampu menerapkan kombinasi antara 3 unsur dan 3 prinsip desain atau lebih dengan serasi
		3	Apabila hanya mampu menerapkan kombinasi antara 3 unsur dan 3 prinsip desain
		2	Apabila hanya menerapkan 2 unsur dan 2 prinsip desain
		1	Apabila desain masih monoton dalam menerapkan unsur dan prinsip desain
11.	Membuat desain busana pesta sesuai dengan karakteristik busana pesta (siluet busana, bahan busana, warna dan tekstur bahan busana)	4	Apabila desain busana pesta memenuhi semua karakteristik busana pesta dengan serasi
		3	Apabila desain busana pesta hanya memenuhi beberapa karakteristik busana pesta yaitu

			kesesuaian terhadap siluet dan bahan busana
		2	Apabila desain busana pesta hanya memenuhi 1 karakteristik busana pesta yaitu kesesuaian terhadap bahan busana
		1	Apabila desain busana pesta tidak sesuai dengan karakteristik busana pesta
12.	Memperinci desain busana yang dibuat supaya detail dari desain busana dapat terlihat dengan jelas	4	Apabila detail pada busana pesta digambarkan secara jelas dan rinci
		3	Apabila detail pada busana digambarkan secara rinci namun masih kurang jelas
		2	Apabila detail pada busana digambarkan dengan kurang rinci dan masih kurang jelas
		1	Apabila detail pada busana tidak digambarkan dengan jelas
13.	Mengembangkan desain busana pesta dari contoh gambar busana pesta pada media gambar	4	Apabila dapat mengembangkan desain busana pesta dan berbeda dari contoh gambar busana pesta pada media gambar
		3	Apabila dapat mengembangkan desain busana dan sedikit berbeda dari contoh gambar busana pesta pada media gambar
		2	Apabila masih sedikit sama dengan contoh desain yang diberikan
		1	Apabila belum dapat mengembangkan desain atau masih sama dengan contoh yang diberikan
14.	Membuat desain busana pesta yang variasi dalam mengembangkan desain dan gaya	4	Apabila desain busana pesta bervariasi dan kreatif dalam

			mengembangkan desain dan gaya
3			Apabila desain busana pesta bervariasi dalam mengembangkan desain
2			Apabila desain busana pesta sedikit bervariasi dalam mengembangkan desain
1			Apabila desain busana pesta tidak bervariasi

Kisi-Kisi Intrumen Media Gambar

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Item
Karakteristik media gambar	1. Keaslian gambar	Media gambar menunjukkan keadaan atau situasi benda atau gambar yang sebenarnya.	15, 17
	2. Kesederhanaan gambar	a. Media gambar menunjukkan desain yang sesuai dengan kriteria busana pesta yang serasi b. Media gambar menunjukkan desain busana pesta yang masih sederhana sehingga mudah dipahami dan dapat dikembangkan.	1, 4, 14
	3. Bentuk item pada gambar	a. Media gambar memiliki ukuran yang proposisional antara tinggi dan lebarnya. b. Media gambar menunjukkan bagian-bagian dan detail-detail busana pesta dengan jelas.	3,11, 18, 19
	4. Gambar menunjukkan perbuatan	a. Media gambar menunjukkan pose atau sikap tubuh. b. Media gambar menunjukkan	16

		melakukan suatu perbuatan.	
5. Fotografi		Media gambar menunjukkan hasil fotografi gambar busana pesta yang diambil pada saat acara Jakarta Fashion Week.	9
6. Artistik	a. Media gambar menunjukkan nilai keindahan (rapi, warna yang jelas). b. Media gambar sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. c. Media gambar dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mendesain busana pesta.	2, 5, 6, 7, 8, 10, 12, 13	

Instrumen Media Gambar

No.	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian		Keterangan/ Saran
		Ya	Tidak	
1.	Media gambar mudah dipahami			
2.	Media gambar sesuai dengan materi yang akan diajarkan			
3.	Media gambar memperlihatkan detail-detail busana			
4.	Media gambar sesuai dengan kriteria-kriteria busana pesta			
5.	Media gambar membuat metode mengajar menjadi bervariasi sehingga peserta didik tidak jemu atau bosan			
6.	Media gambar membantu meningkatkan motivasi peserta didik dalam mendesain busana pesta			
7.	Media gambar membantu meningkatkan kemampuan daya pikir peserta didik dalam membuat desain busana pesta dengan kreatif			

8.	Media gambar membantu meningkatkan daya tangkap peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan			
9.	Media gambar menunjukkan busana pesta yang menarik.			
10.	Media gambar memiliki warna yang menarik.			
11.	Media gambar sesuai dengan ukuran yang proposisional (sesuai dengan kelas dan banyaknya peserta didik)			
12.	Media gambar mempunyai nilai keindahan			
13.	Kerapian pada media gambar			
14.	Media gambar ini mudah digunakan			
15.	Media gambar menunjukkan gambar busana pesta yang sebenarnya			
16.	Media gambar menunjukkan suatu perbuatan (pose, berjalan dan lain-lain)			

17.	Media gambar menunjukkan suatu acara yang sedang berlangsung yaitu acara fashion show.			
18.	Media gambar menunjukkan detail-detail pada busana pesta dengan jelas.			
19.	Media gambar menunjukkan bentuk dari hiasan busana pesta dengan jelas.			

9

LAMPIRAN 2

- Validitas
- Reliabilitas

Yogyakarta, Mei 2012

Hal : Permohonan Validasi Instrumen

Kepada
Sri Widarwati, M.Pd
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Fakultas Teknik UNY
Di Tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tantri Styaningsih
NIM : 08513241001
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka Penelitian Tugas Akhir Skripsi, saya mohon bantuan ibu untuk bersedia memberikan validasi instrumen penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana Pesta Menggunakan Media Gambar Trend Mode 2012 Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Di SMK Diponegoro Depok".

Demikian permohonan ini saya buat, untuk kesediaan dan kerjasama yang baik dari ibu saya ucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Pembimbing

Triyanto, M. A.
NIP. 19720208 199802 1 001

Pemohon,


Tantri Styaningsih
08513241001

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN MEDIA GAMBAR
“PENINGKATAN KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA PESTA
MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR TREND MODE 2012
PADA MATA PELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA
DI SMK DIPONEGORO DEPOK”

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan

Kelas/ semester : X / 2

Standar Kompetensi : Menggambar Busana

Peneliti : Tantri Styaningsih

Ahli Media : Sri Widarwati, M. Pd.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ ibu sebagai ahli media.
2. Validitas terdiri dari aspek media pembelajaran.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”.

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kejelasan	√	
2.	Bobot		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut:
0 : tidak
1 : ya
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Instrumen Media Gambar

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Evaluasi sesuai dengan sub indikator kisi-kisi instrumen media gambar	✓	
2. Evaluasi diruntutkan berdasarkan kriteria media gambar yang akan diamati	✓	
3. Kriteria penilaian untuk mengetahui pencapaian indikator jelas	✓	
Jumlah skor penilaian		

C. Kualitas Instrumen Media Gambar

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak	$2 \leq \text{skor} \leq 4$	Instrumen media gambar dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak layak	$0 \leq \text{skor} < 2$	Instrumen media gambar dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

D. Saran

Berilah pernyataan yang kontradiktif.

.....
.....

E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Mei 2012

Menyetujui,



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

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN MEDIA GAMBAR

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sri Widarwati, M. Pd.

NIP : 19610622 198702 2 001

Dosen : Jurusan Pendidikan teknik Boga dan Busana

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen media gambar dengan tema "**Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana Pesta Menggunakan Media Gambar Trend Mode 2012 Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Di SMK Diponegoro Depok**", yang dibuat oleh:

Nama : Tantri Styaningsih

NIM : 08513241001

Fakultas : Teknik

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Program studi : Pendidikan Teknik Busana

Dengan ini menyatakan instrumen media gambar tersebut (✓) :

Belum memenuhi syarat

Memenuhi syarat dengan catatan

Sudah memenuhi syarat

Catatan (bila perlu)

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

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

Yogyakarta, Mei 2012

Menyetujui,



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

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN KREATIVITAS

“PENINGKATAN KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA PESTA MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR TREND MODE 2012 PADA MATA PELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA DI SMK DIPONEGORO DEPOK”

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan

Kelas/ semester : X / 2

Standar Kompetensi : Menggambar Busana

Peneliti : Tantri Styaningsih

Ahli Materi : Sri Widarwati, M. Pd.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ ibu sebagai ahli materi.
2. Validitas terdiri dari aspek materi pembelajaran.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”.

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kejelasan	√	
2.	Bobot		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut:

0 : tidak

1 : ya

5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Instrumen Kreativitas Mendesain Busana

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Evaluasi sesuai dengan sub indikator kisi-kisi instrumen kreativitas mendesain busana.	✓	
2. Evaluasi diruntutkan berdasarkan urutan materi yang akan diamati.	✓	
3. Kriteria penilaian untuk mengetahui pencapaian indikator jelas.	✓	
4. Pembobotan setiap indikator instrumen kreativitas tepat	✓	
Jumlah skor penilaian		

C. Kualitas Instrumen Kreativitas Mendesain Busana

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak	$2 \leq \text{skor} \leq 4$	Instrumen kreativitas mendesain busana dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak layak	$0 \leq \text{skor} < 2$	Instrumen kreativitas mendesain busana dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

D. Saran

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

E. Kesimpulan

Materi ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Mei 2012

Menyetujui,



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

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN KREATIVITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sri Widarwati,M. Pd.

NIP : 19610622 198702 2 001

Dosen : Jurusan Pendidikan teknik Boga dan Busana

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen tes unjuk kerja dengan tema "**Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana Pesta Menggunakan Media Gambar Trend Mode 2012 Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Di SMK Diponegoro Depok**", yang dibuat oleh:

Nama : Tantri Styaningsih

NIM : 08513241001

Fakultas : Teknik

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Program studi : Pendidikan Teknik Busana

Dengan ini menyatakan instrumen kreativitas tersebut (✓) :

Belum memenuhi syarat

Memenuhi syarat dengan catatan

Sudah memenuhi syarat

Catatan (bila perlu)

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

Yogyakarta, Mei 2012

Menyetujui,

✓h

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

Yogyakarta, Mei 2012

Hal : Permohonan Validasi Instrumen

Kepada

Afif Guruf Bestari, S. Pd.

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas Teknik UNY

Di Tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tantri Styaningsih

NIM : 08513241001

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka Penelitian Tugas Akhir Skripsi, saya mohon bantuan ibu untuk bersedia memberikan validasi instrumen penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana Pesta Menggunakan Media Gambar Trend Mode 2012 Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Di SMK Diponegoro Depok".

Demikian permohonan ini saya buat, untuk kesediaan dan kerjasama yang baik dari ibu saya ucapan terima kasih.

Mengetahui,
Pembimbing

Triyanto, M. A.
NIP. 19720208 199802 1 001

Pemohon,

Tantri Styaningsih
08513241001

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN MEDIA GAMBAR

“PENINGKATAN KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA PESTA MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR TREND MODE 2012 PADA MATA PELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA DI SMK DIPONEGORO DEPOK”

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Kelas/ semester : X / 2
Standar Kompetensi : Menggambar Busana
Peneliti : Tantri Styaningsih
Ahli Media : Afif Guruf Bestari, S. Pd.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ ibu sebagai ahli media.
2. Validitas terdiri dari aspek media pembelajaran.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”.

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kejelasan	√	
2.	Bobot		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut:

0 : tidak

1 : ya

5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Instrumen Media Gambar

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Evaluasi sesuai dengan sub indikator kisi-kisi instrumen media gambar	✓	
2. Evaluasi dirurutkan berdasarkan kriteria media gambar yang akan diamati	✓	
3. Kriteria penilaian untuk mengetahui pencapaian indikator jelas	✓	
Jumlah skor penilaian		

C. Kualitas Instrumen Media Gambar

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak	$2 \leq \text{skor} \leq 4$	Instrumen media gambar dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak layak	$0 \leq \text{skor} < 2$	Instrumen media gambar dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

D. Saran

.....
.....

E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Mei 2012

Menyetujui,



Afif Guruf Bestari, S. Pd.
NIP. 19700523 200501 1 001

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN MEDIA GAMBAR

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Afif Guruf Bestari, S. Pd

NIP : 19700523 200501 1 001

Dosen : Jurusan Pendidikan teknik Boga dan Busana

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen media gambar dengan tema "**Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana Pesta Menggunakan Media Gambar Trend Mode 2012 Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Di SMK Diponegoro Depok**", yang dibuat oleh:

Nama : Tantri Styaningsih

NIM : 08513241001

Fakultas : Teknik

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Program studi : Pendidikan Teknik Busana

Dengan ini menyatakan instrumen media gambar tersebut (✓) :



Belum memenuhi syarat



Memenuhi syarat dengan catatan



Sudah memenuhi syarat

Catatan (bila perlu)

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

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

Yogyakarta, Mei 2012

Menyetujui,



Afif Guruf Bestari, S. Pd.
NIP. 19700523 200501 1 001

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN KREATIVITAS
“PENINGKATAN KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA PESTA
MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR TREND MODE 2012
PADA MATA PELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA
DI SMK DIPONEGORO DEPOK”

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Kelas/ semester : X / 2
Standar Kompetensi : Menggambar Busana
Peneliti : Tantri Styaningsih
Ahli Materi : Afif Guruf Bestari, S. Pd.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ ibu sebagai ahli materi.
2. Validitas terdiri dari aspek materi pembelajaran.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”.

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kejelasan	√	
2.	Bobot		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut:
0 : tidak
1 : ya
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Instrumen Kreativitas Mendesain Busana

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Evaluasi sesuai dengan sub indikator kisi-kisi instrumen kreativitas mendesain busana.	✓	
2. Evaluasi diruntutkan berdasarkan urutan materi yang akan diamati.	✓	
3. Kriteria penilaian untuk mengetahui pencapaian indikator jelas.	✓	
4. Pembobotan setiap indikator instrumen kreativitas tepat	✓	
Jumlah skor penilaian		

C. Kualitas Instrumen Kreativitas Mendesain Busana

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak	$2 \leq \text{skor} \leq 4$	Instrumen kreativitas mendesain busana dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak layak	$0 \leq \text{skor} < 2$	Instrumen kreativitas mendesain busana dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

D. Saran

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

E. Kesimpulan

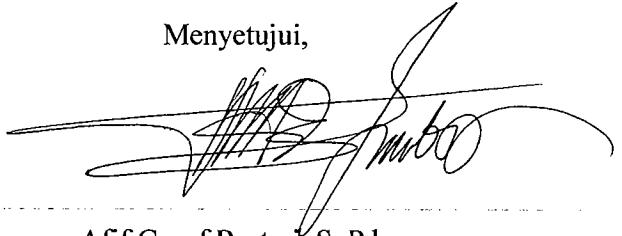
Materi ini dinyatakan :

- 1. Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi.
- 2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran.
- 3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Mei 2012

Menyetujui,



Afif Guruf Bestari, S. Pd.
NIP. 19700523 200501 1 001

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN KREATIVITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Afif Guruf Bestari, S. Pd.

NIP : 19700523 200501 1 001

Dosen : Jurusan Pendidikan teknik Boga dan Busana

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen tes unjuk kerja dengan tema "**Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana Pesta Menggunakan Media Gambar Trend Mode 2012 Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Di SMK Diponegoro Depok**", yang dibuat oleh:

Nama : Tantri Styaniingsih

NIM : 08513241001

Fakultas : Teknik

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Program studi : Pendidikan Teknik Busana

Dengan ini menyatakan instrumen kreativitas tersebut (✓) :



Belum memenuhi syarat



Memenuhi syarat dengan catatan



Sudah memenuhi syarat

Catatan (bila perlu)

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

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

Yogyakarta, Mei 2012

Menyetujui,



Afif Guruf Bestari, S. Pd.
NIP. 19700523 200501 1 001

Yogyakarta, Mei 2012

Hal : Permohonan Validasi Instrumen

Kepada

Prapti Karomah, M.Pd

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas Teknik UNY

Di Tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tantri Styaningsih

NIM : 08513241001

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka Penelitian Tugas Akhir Skripsi, saya mohon bantuan ibu untuk bersedia memberikan validasi instrumen penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana Pesta Menggunakan Media Gambar Trend Mode 2012 Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Di SMK Diponegoro Depok".

Demikian permohonan ini saya buat, untuk kesediaan dan kerjasama yang baik dari ibu saya ucapan terima kasih.

Mengetahui,
Pembimbing

Triyanto, M. A.
NIP. 19720208 199802 1 001

Pemohon,


Tantri Styaningsih
08513241001

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN MEDIA GAMBAR
“PENINGKATAN KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA PESTA
MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR TREND MODE 2012
PADA MATA PELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA
DI SMK DIPONEGORO DEPOK”

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Kelas/ semester : X / 2
Standar Kompetensi : Menggambar Busana
Peneliti : Tantri Styaningsih
Ahli Media : Prapti Karomah, M. Pd.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ ibu sebagai ahli media.
2. Validitas terdiri dari aspek media pembelajaran.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”.

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kejelasan	√	
2.	Bobot		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut:
0 : tidak
1 : ya
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Instrumen Media Gambar

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Evaluasi sesuai dengan sub indikator kisi-kisi instrumen media gambar	✓	
2. Evaluasi diruntutkan berdasarkan kriteria media gambar yang akan diamati	✓	
3. Kriteria penilaian untuk mengetahui pencapaian indikator jelas	✓	
Jumlah skor penilaian		

C. Kualitas Instrumen Media Gambar

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak	$2 \leq \text{skor} \leq 4$	Instrumen media gambar dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak layak	$0 \leq \text{skor} < 2$	Instrumen media gambar dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

D. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....
.....

E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Mei 2012

Menyetujui,



Prapti Karomah, M. Pd.
NIP. 19501120 197903 2 001

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN MEDIA GAMBAR

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Prapti Karomah, M. Pd.

NIP : 19501120 197903 2 001

Dosen : Jurusan Pendidikan teknik Boga dan Busana

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen media gambar dengan tema "**Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana Pesta Menggunakan Media Gambar Trend Mode 2012 Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Di SMK Diponegoro Depok**", yang dibuat oleh:

Nama : Tantri Styaningsih

NIM : 08513241001

Fakultas : Teknik

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Program studi : Pendidikan Teknik Busana

Dengan ini menyatakan instrumen media gambar tersebut (✓) :

Belum memenuhi syarat

Memenuhi syarat dengan catatan

Sudah memenuhi syarat

Catatan (bila perlu)

Hasil ditulis yg diperlukan
dalam yg akan ditulis

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

Yogyakarta, Mei 2012

Menyetujui,



Prapti Karomah, M. Pd.
NIP. 19501120 197903 2 001

Yogyakarta,

Hal : Permohonan Validasi Instrumen

Kepada

Rumi Astuti, S. Pd. T.

Guru Mata Pelajaran Menggambar Busana

SMK Diponegoro Depok

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tantri Styaningsih

NIM : 08513241001

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka Penelitian Tugas Akhir Skripsi, saya mohon bantuan ibu untuk bersedia memberikan validasi instrumen penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana Pesta Menggunakan Media Gambar Trend Mode 2012 Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Di SMK Diponegoro Depok".

Demikian permohonan ini saya buat, untuk kesediaan dan kerjasama yang baik dari ibu saya ucapan terima kasih.

Pemohon,



Tantri Styaningsih
08513241001

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN MEDIA GAMBAR

“PENINGKATAN KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA PESTA MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR TREND MODE 2012 PADA MATA PELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA DI SMK DIPONEGORO DEPOK”

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan

Kelas/ semester : X / 2

Standar Kompetensi : Menggambar Busana

Peneliti : Tantri Styaningsih

Ahli Media : Rumi Astuti, S. Pd. T

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ ibu sebagai ahli media.
2. Validitas terdiri dari aspek media pembelajaran.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”.

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kejelasan	√	
2.	Bobot		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut:

0 : tidak

1 : ya

5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Instrumen Media Gambar

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Evaluasi sesuai dengan sub indikator kisi-kisi instrumen media gambar	✓	
2. Evaluasi diruntutkan berdasarkan kriteria media gambar yang akan diamati	✓	
3. Kriteria penilaian untuk mengetahui pencapaian indikator jelas	✓	
Jumlah skor penilaian		

C. Kualitas Instrumen Media Gambar

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak	$2 \leq \text{skor} \leq 4$	Instrumen media gambar dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak layak	$0 \leq \text{skor} < 2$	Instrumen media gambar dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

D. Saran

.....
.....

E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

- 1 Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi.
 - 2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran.
 - 3. Tidak layak
- (mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta,

Menyetujui,



Rumi Astuti, S. Pd. T

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN MEDIA GAMBAR

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rumi Astuti, S. Pd. T

Guru : Mata Pelajaran Menggambar Busana

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen media gambar dengan tema "**Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana Pesta Menggunakan Media Gambar Trend Mode 2012 Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Di SMK Diponegoro Depok**", yang dibuat oleh:

Nama : Tantri Styaningsih

NIM : 08513241001

Fakultas : Teknik

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Program studi : Pendidikan Teknik Busana

Dengan ini menyatakan instrumen media gambar tersebut (✓) :

Belum memenuhi syarat

Memenuhi syarat dengan catatan

Sudah memenuhi syarat

Catatan (bila perlu)

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

Yogyakarta,

Menyetujui,

President

Rumi Astuti, S. Pd. T.

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN KREATIVITAS
“PENINGKATAN KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA PESTA
MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR TREND MODE 2012
PADA MATA PELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA
DI SMK DIPONEGORO DEPOK”

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan

Kelas/ semester : X / 2

Standar Kompetensi : Menggambar Busana

Peneliti : Tantri Styaningsih

Ahli Materi : Rumi Astuti, S. Pd. T.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ ibu sebagai ahli materi.
2. Validitas terdiri dari aspek materi pembelajaran.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”.

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kejelasan	√	
2.	Bobot		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut:
0 : tidak
1 : ya
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Instrumen Kreativitas Mendesain Busana

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Evaluasi sesuai dengan sub indikator kisi-kisi instrumen kreativitas mendesain busana.	✓	
2. Evaluasi diruntutkan berdasarkan urutan materi yang akan diamati.	✓	
3. Kriteria penilaian untuk mengetahui pencapaian indikator jelas.	✓	
4. Pembobotan setiap indikator instrumen kreativitas tepat	✓	
Jumlah skor penilaian		

C. Kualitas Instrumen Kreativitas Mendesain Busana

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak	$2 \leq \text{skor} \leq 4$	Instrumen kreativitas mendesain busana dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak layak	$0 \leq \text{skor} < 2$	Instrumen kreativitas mendesain busana dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

D. Saran

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

E. Kesimpulan

Materi ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk diuji coba dilapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta,

Menyetujui,



Rumi Astuti, S. Pd. T.

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN KREATIVITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rumi Astuti, S. Pd. T.

Guru : Mata Pelajaran Menggambar Busana

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen tes unjuk kerja dengan tema "**Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana Pesta Menggunakan Media Gambar Trend Mode 2012 Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Di SMK Diponegoro Depok**", yang dibuat oleh:

Nama : Tantri Styaningsih

NIM : 08513241001

Fakultas : Teknik

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Program studi : Pendidikan Teknik Busana

Dengan ini menyatakan instrumen kreativitas tersebut (✓) :

Belum memenuhi syarat

Memenuhi syarat dengan catatan

Sudah memenuhi syarat

Catatan (bila perlu)

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

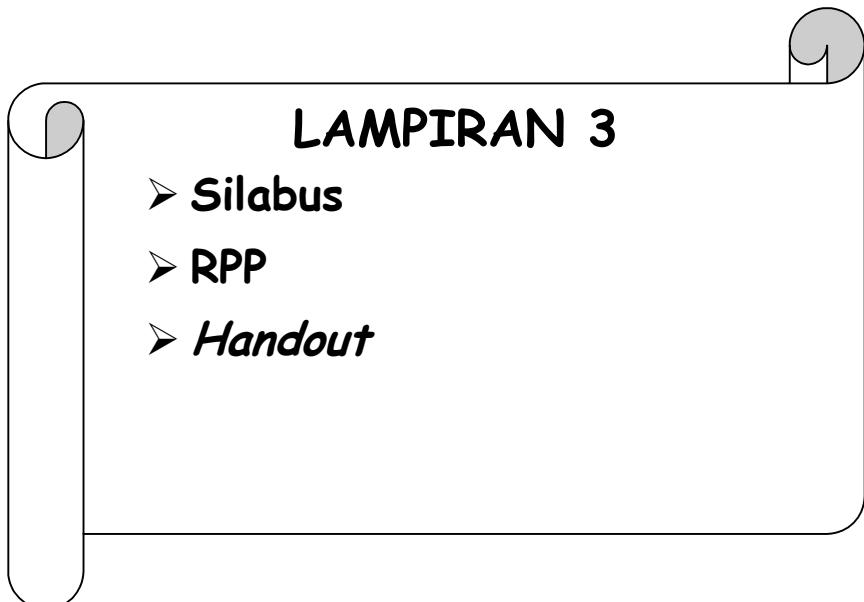
Dengan tinjauan yang saya lakukan dengan sungguh-sungguh, semoga bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,

Menyetujui,



Rumi Astuti, S. Pd. T



LAMPIRAN 3

- **Silabus**
- **RPP**
- **Handout**

SILABUS

Nama Sekolah : SMK Diponegoro Depok
 Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan Tata Busana
 Kelas : X
 Semester : I , II
 Standar Kompetensi : Menggambar Busana (*Fashion Drawing*)
 Alokasi Waktu : 108 x 45 menit

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan		Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber/ala t/bahan
		Pembelajaran	Nilai KB			T M	PS	PI	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1.1. Memahami bentuk bagian-bagian busana.	*Mengidentifikasi bentuk bagian-bagian busana	<ul style="list-style-type: none"> * Menjelaskan tentang bentuk bagian-bagian busana : garis leher, kerah, lengan, rok,dll. * Membuat gambar bentuk bagian-bagian busana. 	<ul style="list-style-type: none"> -Kreatif -Mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> * Bentuk bagian-bagian busana diidentifikasi dan digambarkan sesuai prosedur. 	<ul style="list-style-type: none"> * Tes lisan * Tes tertulis *Pengamatan * Hasil kerja 	2	27 (54)		Dasar-dasar Desain Busana.
1.2.Mendeskripsikan bentuk	* Proporsi tubuh manusia	*Mengidentifikasi kan berbagai bagian proporsi tubuh manusia.	<ul style="list-style-type: none"> -Kreatif -Mandiri -Rasa ingin tahu 	<ul style="list-style-type: none"> * Bagian-bagian proporsi tubuh manusia dapat diidentifikasi 	<ul style="list-style-type: none"> * Tes lisan *Pengamatan * Hasil 	2	27 (54)		

proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia.		<ul style="list-style-type: none"> * Mendemonstrasikan cara menggambar proporsi tubuh manusia. * Menggambar bagian-bagian proporsi tubuh manusia. * Menggambar proporsi tubuh manusia dengan berbagai pose. 		<ul style="list-style-type: none"> dan digambarkan sesuai prosedur. * Poroporsi tubuh manusia dibuat dengan berbagai pose. 	kerja			
1.3. Menerapkan teknik pembuatan desain	<ul style="list-style-type: none"> * Unsur-unsur desain * Prinsip-prinsip desain * Teknik pembuatan desain 	<ul style="list-style-type: none"> * Mengidentifikasi kan unsur-unsur desain * Mengidentifikasi kan prinsip-prinsip desain. * Menjelaskan teknik membuat desain busana pada proporsi tubuh. * Membuat desain busana dengan berbagai kesempatan . 	-Mandiri -Kreatif -Tanggung jawab.	<ul style="list-style-type: none"> * Gambar busana dikutip sesuai dengan kesempatan dan permintaan pelanggan. 	<ul style="list-style-type: none"> * Tes lisan * Tes tertulis * Pengamatan * Hasil kerja 	2	27 (54)	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMK Diponegoro
Mata Pelajaran : Produktif
Kelas / Semester : X/2
Standar Kompetensi : Menggambar Busana
Kompetensi Dasar : Menerapkan Teknik Pembuatan Desain
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit
Indikator : Desain busana sesuai kesempatan

I. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu mendesain busana sesuai kesempatan terutama busana untuk kesempatan pesta malam dengan baik.

II. Materi Ajar

- Teknik Pembuatan Desain

II. Metoda Pembelajaran

- a. Ceramah
- b. Tanya Jawab
- c. Praktek

IV. Langkah Pembelajaran

Nilai Budaya Karakter Bangsa (Nilai kedisiplinan, kerja keras, kerja sama, kejujuran, saling menghargai percaya diri)

No.	Uraian Kegiatan	Waktu	Metode
1.	Pendahuluan : a. Pembukaan dan berdoa b. perkenalan c. Presensi	10 menit	Ceramah Tanya jawab

	d. Menyampaikan secara singkat tentang pengertian unsur dan prinsip desain serta tentang busana sesuai kesempatan e. Menyampaikan tujuan pembelajaran		
2.	Pelaksanaan : a. Peserta didik memperhatikan guru pada saat menjelaskan tentang unsur dan prinsip desain. b. Peserta didik memperhatikan guru pada saat menjelaskan tentang macam-macam busana sesuai kesempatan. c. Peserta didik memperhatikan guru pada saat menjelaskan tentang karakteristik busana untuk kesempatan pesta. d. Peserta didik memperhatikan guru pada saat menjelaskan tentang trend mode. e. Guru menunjukkan media gambar tentang gambar busana pesta sesuai trend mode. f. Peserta didik praktik membuat desain busana untuk kesempatan pesta.	65 menit	Ceramah Tanya jawab Praktek
3.	Penutup a. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran yang telah disampaikan. b. Guru memberikan evaluasi untuk mengetahui pencapaian kompetensi. c. Guru memberikan tugas sebagai tindak lanjut. d. Guru mengakhiri pelajaran dengan doa dan salam.	15 menit	Ceramah

V Alat/Bahan/Sumber Belajar

A. Media :

1. Hand out
2. Media gambar
3. ALG (bentuk dari media gambar yang diperbesar).

B. Alat dan bahan :

1. Peralatan menggambar
2. Buku gambar

C. Sumber belajar :

1. Sri Widarwati, M. Pd. (2000). *Desain Busana I*. Yogyakarta : UPT Perpustakaan UNY.
2. Iqra' al-Firdaus. 2010. *Inspirasi-Inspirasi Menakjubkan Ragam Kreasi Busana*. Yogyakarta : Diva Press.

VI. Penilaian

- Metode Penilaian : - Tes Praktek

NO	Aspek Kemampuan	Kurang	Cukup	Baik
1	Peserta didik mampu membuat desain busana sesuai kesempatan pesta			
2	Peserta didik mampu mendesain busana pesta sesuai karakteristik busana pesta malam			
3	Peserta didik mampu mengembangkan desain busana pesta			
4	Peserta didik mampu mengkombinasikan desain busana pesta			

Psikomotorik ; Skor maximum 4 dan skor minimum 1 dengan kriteria sbb:

Skor 4 = apabila hasil desain busana pesta benar dan tepat serta kreatif

Skor 3= apabila hasil desain busana pesta cukup benar dan tepat

Skor 2= apabila hasil desain busana pesta kurang benar dan tepat

Skor 1= apabila hasil desain busana pesta tidak benar dan tepat

HAND OUT

TAHUN 2011/2012

Nama Sekolah : SMK Diponegoro Depok
Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan Tata Busana
Kelas/ Semester : X/ II
Alokasi Waktu : 4 x 45 menit (2 x pertemuan)

I. Standar Kompetensi

Menggambar Busana (*Fashion Drawing*)

II. Kompetensi Dasar

Menerapkan Teknik Pembuatan Desain Busana

III. Indikator

1. Menjelaskan Unsur Desain
2. Menjelaskan Prinsip Desain
3. Menjelaskan busana sesuai kesempatan
4. Mengidentifikasi Unsur Desain
5. Mengidentifikasi Prinsip Desain
6. Mengidentifikasi Busana Sesuai Kesempatan
7. Membuat Desain Busana Sesuai Kesempatan Pesta

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Tujuan akhir pembelajaran

Peserta didik mampu mendesain busana sesuai kesempatan terutama untuk kesempatan pesta dengan baik.

2. Tujuan antara pembelajaran

- a. Peserta didik dapat menjelaskan tentang unsur desain dengan benar.

- b. Peserta didik dapat menjelaskan tentang prinsip desain dengan benar.
- c. Peserta didik dapat menjelaskan tentang busana sesuai kesempatan dengan benar.
- d. Peserta didik dapat menjelaskan tentang karakteristik busana sesuai kesempatan terutama busana pesta dengan tepat.
- e. Peserta didik dapat mendesain busana sesuai kesempatan pesta dengan baik.

BUSANA UNTUK KESEMPATAN PESTA

A. Pengertian Busana

Pengertian busana dalam Kamus Mode Indonesia adalah baju atau pakaian. Secara leksikal, istilah busana berasal dari bahasa sanskerta yaitu *bhusana*. Sementara itu dalam bahasa Indonesia, definisi busana mengalami pergeseran arti menjadi “padanan pakaian”. Meskipun begitu, pengertian busana dan pakaian tidaklah terlalu berbeda. Busana adalah segala sesuatu yang kita pakai mulai dari ujung rambut sampai ujung kaki. Busana ini mencakup busana pokok, pelengkap (millineries dan aksesoris), serta tata riasnya. Sedangkan pakaian merupakan bagian busana yang tergolong busana pokok.

Busana mempunyai konotasi “pakaian yang bagus atau indah”. Dengan ungkapan lain busana merupakan pakaian yang serasi, harmonis, selaras, nyaman dipandang, cocok dengan pemakai, serta sesuai dengan kesempatan. Sedangkan pakaian adalah bagian dari busana itu sendiri.

Wasia Roesbani dan Roesmini S. (1984) menyebutkan bahwa busana termasuk salah satu kebutuhan pokok manusia yang dikenakan pada tubuh dan berfungsi sebagai penutup tubuh, melindungi tubuh, menambah estetika, memiliki rasa keindahan, serta memenuhi syarat peradaban dan kesusilaan.

B. Nilai Fungsi Busana

Pada awalnya busana berfungsi hanya untuk melindungi tubuh, baik dari serangan sinar matahari, cuaca dingin, maupun gigitan serangga. Namun seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia dengan daya kreasi dan inovasi yang dimilikinya akhirnya menciptakan busana yang tampak indah dan nyaman dipakai. Dengan demikian fungsi busana pun mulai kompleks seiring dengan kebutuhan manusia itu sendiri.

Fungsi busana tidak lagi sebagai penutup tubuh saja tetapi juga memberikan nilai estetis bagi seseorang yang memakai busana tersebut, yaitu untuk menutup aurat bagi kaum muslim, untuk menutupi cacat atau kekurangan pada tubuh, untuk menunjukkan identitas seseorang, menampakkan status sosial ekonomi seseorang, dan menjadi gaya hidup seseorang (*life style*).

Secara umum fungsi dari busana dapat ditinjau dari beberapa aspek antara lain yaitu sebagai berikut :

a) Aspek Biologis

Adapun beberapa fungsi busana ditinjau dari aspek biologis, yaitu:

- 1) Sebagai pelindung tubuh dari cuaca dingin, panas sinar matahari, debu dan gangguan binatang serta melindungi tubuh dari benda-benda lain yang membahayakan kulit.
- 2) Untuk menutupi atau menyamarkan kekurangan dari tubuh si pemakai busana.

b) Aspek Psikologis

Adapun beberapa fungsi busana yang ditinjau dari aspek psikologis yaitu sebagai berikut :

- 1) Dapat meningkatkan keyakinan dan rasa percaya diri.
- 2) Dapat memberikan rasa nyaman.

c) Aspek sosial

Dalam interaksi sosial ada norma-norma yang mengatur pola perilaku dalam masyarakat, norma-norma tersebut antara lain norma kesopanan, norma agama, norma adat, dan norma hukum. Tatanan itu juga mengatur tentang cara berpakaian, dengan demikian fungsi busana jika ditinjau dari aspek sosial yaitu sebagai berikut :

- 1) Untuk menutupi aurat dan memenuhi syarat kesesuaian.
- 2) Untuk menggambarkan adat atau budaya suatu daerah.

- 3) Sebagai media informasi bagi suatu instansi atau lembaga.
- 4) Sebagai media komunikasi nonverbal

C. Klasifikasi Busana

Dalam berbusana sebaiknya kita perlu memperhatikan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat, misalnya seperti norma agama, norma susila, norma sopan santun, dan lain sebagainya serta memahami tentang kondisi lingkungan budaya, dan waktu pemakaiannya. Dengan demikian baik jenis, model, warna ataupun corak busana perlu disesuaikan dengan hal tersebut.

Sehubungan dengan hal itu, secara garis besar busana dapat dikelompokkan menjadi berikut :

a) Busana Dalam

Secara makro busana dalam dapat dikelompokkan menjadi berikut :

1) Busana yang langsung menutupi kulit.

Contoh busana ini misalnya seperti bra, celaa dalam, singlet, rok dalam, korset dan *long torso*. Busana ini berfungsi untuk melindungi bagian-bagian tubuh tertentu, membantu membentuk atau memperindah tubuh, menutupi kekurangan-kekurangan tubuh, serta menjadi *fundament* pakaian luar.

2) Busana yang tidak langsung menutupi kulit.

Busana yang termasuk dalam kelompok ini adalah busana rumah (daster, *house coat*, dan *house dress*), busana kerja di dapur (celemek dan kerpusnya), busana kerja perawat dan dokter (celemek perawat dan snal jas dokter), busana tidur wanita (*baby doll* dan nabyapon),

serta busana tidur pria (piyama dan jas kamar). Jenis busana tersebut tidak sopan jika dikenakan ketika menerima tamu.

3) Busana Luar

Busana luar merupakan busana yang dipakai di luar busana dalam. Pemakaian busana luar disesuaikan dengan tujuannya, misalnya busana untuk ke sekolah, busana untuk bekerja, busana untuk pesta, busana untuk olah raga, busana untuk santai, dan lain sebagainya.

D. Ketepatan Memilih Busana

Ada beberapa hal yang perlu kita perhatikan dalam berbusana. Kita harus menyesuaikan busana dengan bentuk tubuh, warna kulit, kepribadian, jenis kelamin, dan lain sebagainya.

Adapun faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam memilih busana, yaitu sebagai berikut :

a) Faktor Individu

Setiap individu dalam berbusana antara satu dengan yang lainnya pasti berbeda, misalnya perbedaan dalam pemilihan model busananya, pemilihan bahan busana seperti warna, motif tekstur dan sebagainya. Beberapa faktor yang menyebabkan perbedaan tersebut yaitu sebagai berikut :

1) Bentuk tubuh

Bentuk tubuh setiap orang tidaklah sama antara satu dengan yang lainnya. Perbedaan tersebut disebabkan oleh perkembangan biologis dan perbedaan tingkat umur. Setiap orang mengalami irama

pertumbuhan yang berbeda-beda, ada yang gemuk pendek, kurus tinggi, gemuk tinggi dan kurus pendek.

Oleh karena itu, idealnya dalam membuat atau memilih busana harus mengenali terlebih dahulu bentuk tubuh masing-masing. Karena tidak semua busana dapat dipakai untuk semua orang

2) Umur

Umur seseorang sangat menentukan dalam pemilihan busana, karena tidak seluruh busana cocok untuk semua umur. Perbedaan tersebut tidak hanya pada model busana, tetapi juga pada bahan busana, warna, serta corak bahan. Busana anak-anak jauh sekali bedanya dengan busana remaja dan orang dewasa. Oleh karena itu pemilihan busana yang serasi usia pemakai merupakan kriteria yang tidak dapat diabaikan.

3) Warna kulit

Warna kulit merupakan suatu hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih busana. Walaupun warna kulit orang Indonesia disebut sawo matang, namun selalu ada perbedaan antara satu dengan yang lainnya. Maka hal ini sebaiknya mendapat perhatian supaya busana yang dipakai benar-benar sesuai dengan si pemakai.

4) Kepribadian

Kepribadian merupakan suatu hal yang perlu diperhatikan dalam memilih busana. Ada beberapa tipe kepribadian yang sangat

mempengaruhi dalam pemilihan busana. Berbagai tipe yang dinalksud adalah sebagai berikut :

(a) Tipe feminin

Seseorang bertipe feminin memiliki sifat lemah lembut, pemalu, suka menjauhkan diri dari perhatian umum dan mempunyai perasaan halus. Jadi desain busana yang cocok untuk orang yang mempunyai kepribadian feminin adalah desain busana yang memakai garis lengkung, seperti rok pias, rok kembang dan lain-lainnya.

Adapun warna busana yang cocok adalah warna yang telah dicampur dengan warna abu-abu. Setiap warna yang dicampur dengan warna abu-abu, maka hasilnya akan menjadi warna buram, misalnya warna merah dicampur dengan warna abu-abu, maka warna merahnya menjadi warna merah redup.

Sedangkan tekstur bahan yang cocok untuk orang bertipe feminin adalah tekstur yang lembut, halus, dan ringan. Dan motif yang dipakai sebaiknya motif yang kecil-kecil.

(b) Tipe maskulin

Tipe maskulin adalah orang yang memiliki sifat terbuka, agresif, tenang dan percaya diri. Desain yang cocok untuk orang yang mempunyai kepribadian maskulin yaitu desain yang tidak terlalu banyak variasi dan memakai garis yang tegas. Warna-warna cerah sangat cocok bagi kepribadian maskulin. Sedangkan tekstur

yang dipakai sebaiknya tekstur yang tebal, berat dan bermotif. Sedangkan motif geometris lebih cocok dipakai daripada motif bunga-bunga.

(c) Tipe intermediet

Pada umumnya tipe intermediet mempunyai kepribadian diantara tipe feminin dan maskulin. Desain yang cocok untuk tipe ini adalah desain busana yang memakai garis vertikal, horizontal dan garis diagonal. Adapun warna yang cocok untuk kepribadian intermediet sebaiknya disesuaikan dengan warna kulit si pemakai. Apabila warna kulitnya cerah maka pilihlah warna panas, sedangkan bagi orang yang tenang hendaknya menghindari warna yang kontras dan memilih warna-warna dingin. Dan menghindari pemakaian tekstur yang mengkilat dan terlalu halus.

b) Faktor Lingkungan

Dalam memilih busana juga perlu mempertimbangkan keserasian dengan lingkungan, baik lingkungan masyarakat tempat tinggal maupun lingkungan tempat bekerja.

Untuk menciptakan busana yang serasi, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan, yaitu :

(1) Waktu

Kehadiran pada waktu-waktu tertentu akan menghadirkan suasana yang berbeda-beda. Pada pagi hari, udara sejuk dan suasana tenang. Pada siang hari, udara panas dan suasana sibuk. Sedangkan pada

malam hari udara dingin dan suasana tenang. Suasana inilah yang harus dijadikan sebagai dasar pertimbangan dalam pemilihan busana. Dan tidak semua busana dapat dipakai setiap waktu dan semua kesempatan. Karena kesempatan yang berbeda menuntut pula jenis busana yang berbeda.

(2) Kesempatan

Berbusana menurut kesempatan berarti kita harus menyesuaikan busana yang dipakai dengan tempat busana tersebut akan dikenakan. Karena setiap kesempatan menuntut jenis busana yang berbeda, baik dari segi desain, bahan maupun warna dari busana tersebut. Oleh karena itu kita perlu mengetahui pengelompokan busana menurut kesempatan.

Adapun pengelompokan busana menurut kesempatan yaitu sebagai berikut :

- (a) Busana rumah atau harian
- (b) Busana sekolah atau kuliah
- (c) Busana kerja
- (d) Busana pesta
- (e) Busana olah raga
- (f) Busana santai atau rekreasi
- (g) Busana kesempatan khusus

E. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dipakai untuk menghadiri suatu acara atau pesta, baik yang bersifat formal, semiformal ataupun nonformal. Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dipilih yang berkesan mewah (*glamour*), meriah dan kontemporer, misalnya sutra, *lace*, *silk*, tula, sifon, dan sebagainya. Bahan yang mewah ini perlu ditunjukkan dengan aksesoris yang sesuai.

Dalam pemilihan busana pesta, sebaiknya juga memperhatikan waktu pesta itu diadakan, baik pada pagi, siang, sore ataupun malam hari. Karena perbedaan waktu juga dapat mempengaruhi desain, bahan, dan warna yang akan ditampilkan. Selain itu juga perlu memperhatikan jenis pesta yang akan dihadiri, baik pesta pernikahan, pesta dansa, pesta perpisahan, maupun pesta lainnya.

Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih desain busana pesta yaitu :

- a) Memilih desain busana yang menarik dan mewah agar mencerminkan suasana pesta
- b) Harus menyesuaikan dengan jenis pestanya, baik pesta ulang tahun, pesta pernikahan dan lain sebagainya.
- c) Busana pesta disesuaikan dengan tempat pesta dan waktu pestanya.

Selain hal-hal tersebut dalam pemilihan busana pesta, sebaiknya desain busana pesta disesuaikan dengan fungsinya yang mengutamakan kenyamanan bagi pemakainya serta dapat menarik perhatian dan tidak seperti pakaian

santai. Oleh karena itu desain busana pesta sebaiknya dibuat mewah dengan adanya upaya menjadi pusat perhatian yang tepat.

Adapun karakteristik dari busana pesta tersebut antara lain sebagai berikut :

a) Siluet Busana Pesta

Menurut Sri Widarwati (1993) siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain. Siluet adalah garis luar (bayangan) suatu busana (Sicilia Sawitri, 1994:57).

Penggolongan siluet dibagi beberapa macam :

(1) Bentuk dasar

Penggolongan siluet menurut bentuk dasar dibedakan menjadi 3, yaitu:

- (a) Siluet lurus atau pipa (*straigh/tabular*)
- (b) Siluet lonceng (*bell-shape/bouffant shilouette*)
- (c) Siluet menonjol (*busitle shilouette*)

(2) Pengaruh tekstur

Siluet berdasarkan pengaruh tekstur dibedakan menjadi 2 yaitu siluet tailor dan siluet draperi.

(3) Kesan usia

Berdasarkan kesan usia, siluet dibedakan menjadi 2 yaitu siluet dengan kesan gadis remaja (*flapper shilouette*) dan siluet dengan kesan dewasa (*mature shilouette*).

(4) Bermacam huruf

Berdasarkan bentuk huruf siluet dibedakan menjadi siluet A, H, I, T, Y, S, X, O, dan L.

(5) Bentuk yang ada di alam

Berdasarkan bentuk yang ada di alam siluet dibedakan menjadi 4 yaitu:

- (a) Siluet *hourglass* yaitu mengecil dibagian pinggang.

Siluet ini masih dibedakan lagi menjadi 3 yaitu :

(1) Siluet natural yaitu siluet yang menyerupai kutang atau strapless. Bagian bahu mengecil, bagian dada besar (membentuk buah dada) bagian pinggang mengecil dan bagian rok melebar.

(2) *Pegged skirt* yaitu siluet dengan bentuk lebar di bahu, mengecil di pinggang, membesar di pinggul dan pada bagian bawah rok mengecil.

(3) *Siluet flare* yaitu siluet dengan bentuk bahu lebar membentuk dada, mengecil di pinggang dan di bagian rok melebar. Pada umumnya siluet ini memakai lengan gembung dan rok pias, rok kerut, dan rok lipit yang lebar.

(4) Siluet melebarkan badan, siluet ini memberikan kesan melebarkan si pemakai karena menggunakan garis *horizontal*, lengan kimono, lengan setali, lengan raglan atau lengan dolman.

(b) Siluet *geometrik* yaitu siluet yang bentuknya berupa garis lurus dari atas ke bawah tidak membentuk tubuh. Siluet geometrik dibedakan menjadi 4 yaitu siluet persegi panjang (*rectangle*), siluet trapesium (*trapeze*), siluet taji (*wedge*), dan siluet tunik (*T shape*)

(c) Siluet *bustle* yang mempunyai ciri khas adanya bentuk menonjol di bagian belakang. Memiliki bentuk asli mengecil dibagian pinggang kemudian diberi tambahan berupa draperi atau kerutan yang dilekatkan atau terlepas.

(d) Siluet *pant* (celana)

Menurut Sri Widarwati (1993) busana pesta seringkali terbuka bagian atas, seperti model *decollate*, *strapless/bustle*, *backless*, dan lain-lain.

Penerapan siluet pada desain busana menggunakan siluet A yang pada bagian atas sedikit terbuka dengan menggunakan keep untuk menutup bagian dada agar tidak terlihat begitu fulgar.

b) Bahan Busana Pesta

Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Bahan-bahan tersebut antara lain bahan yang tembus terang seperti bahan brokat, tile, organdi, sifon dan lain-lain (Enny Zuhni Khayati, 1998:2).

Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera, dan sebagainya.

Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, bahan tembus terang, mewah dan mahal setelah dibuat. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998:9) ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana yaitu :

- (1) Memilih bahan sesuai dengan desain.
- (2) Memilih bahan sesuai dengan kondisi si pemakai.
- (3) Memilih bahan sesuai dengan kesempatan.
- (4) Memilih bahan sesuai dengan keuangan keluarga.

c) Warna Busana Pesta

Warna yang digunakan dalam pembuatan busana pesta biasanya kelihatan mewah dan gemerlap, untuk busana pesta malam biasanya menggunakan warna-warna mencolok/cerah, warna-warna yang lembut, seperti ungu, biru muda, dan putih serta warna-warna tua/gelap, seperti merah menyala dan biru gelap (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998).

Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pestanya. Pada umumnya warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah yang mengandung unsur merah, hitam, keemasan, perak, atau warna-warna yang mengkilap.

d) Tekstur Bahan Busana Pesta

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain: kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan), (Sri Widarwati, 1993 :

14). Tekstur terdiri dari bermacam-macam yaitu tekstur kaku, tekstur kasar dan halus, tekstur lemas, tekstur tembus terang, tekstur mengkilap dan kusam (Arifah A Riyanto, 2003 : 47). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) tekstur bahan untuk busana pesta biasanya lembut, licin, mengkilap/kusam, tidak kaku dan tidak tebal dan juga memberikan kesan nyaman pada waktu dikenakan.

F. Pengaruh Busana bagi si Pemakai

Busana memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap si pemakai, baik pengaruh positif maupun negative. Untuk lebih jelasnya, perhatikan poin-poin berikut ini, yaitu :

- a) Busana yang terlalu sempit dapat mempengaruhi gerak seseorang, membuat sesak nafas, dan menjadikan setiap gerakan terasa tidak leluasa.
- b) Busana yang mempergunakan bahan yang tidak menyerap keringat dapat menyebabkan munculnya bau badan.
- c) Busana yang tidak nyaman menyebabkan si pemakai salah tingkah dan tidak percaya diri. Sebaliknya busana yang indah dan nyaman akan memberikan rasa percaya diri pada pemakainya.
- d) Busana yang tidak sesuai dengan kondisi umur si pemakai dapat membuat pemakaiannya aka kelihatan lebih tua atau sebaliknya akan kelihatan *childish* atau kekanak-kanakan.
- e) Busana yang tidak sesuai dengan pemilihan bahan, motif, warna dan modelnya dapat mempengaruhi penampilan seseorang. Busana tersebut dapat membuat orang kelihatan lebih gemuk, pendek, kurus atau jangkung.

TREND MODE 2012

A. Pengertian Trend Mode

Dalam kamus bahasa inggris trend berarti kecenderungan atau arah. Dan dalam Kamus Mode Indonesia pengertian mode adalah gaya atau desain busana atau pelengkap busana yang senantiasa berubah-ubah dari musim ke musim, atau juga dapat diartika sebagai gaya hidup, cara berbusana, cara berperilaku dan sebagainya yang berlaku dan populer disuatu periode tertentu.

Dan pengertian dari trend mode dalam Kamus Mode Indonesia adalah arah atau kecenderungan dalam mode seperti gaya, potongan, warna dan sebagainya untuk periode tertentu, dan selalu berubah-ubah dari waktu ke waktu.

B. Konsep Trend Mode

Menurut *Theories of Fashion Costume and Fashion History* dalam *Fashion Era* (2007), selama berabad – abad setiap individu atau masyarakat telah mengenakan pakaian maupun penghias tubuh lainnya sebagai salah satu sarana komunikasi non – verbal yang menunjukkan profesi, jenis kelamin, status rumah tangga, kelas sosial, maupun tingkat kekayaan.

Mode adalah suatu bentuk kebebasan untuk mengungkapkan pikiran, isi hati dan juga merupakan bahasa isyarat dan simbol yang secara non – verbal mengkomunikasikan tentang suatu individu maupun kelompok. Lalu, mode itu adalah salah satu hal yang membedakan satu individu dengan individu lainnya, karena pakaian, aksesoris dan penghias tubuh lainnya sangatlah mudah untuk diketahui oleh orang lain dalam seketika. Pada

mulanya, suatu trend mode harus mendapat respon positif dari masyarakat, kemudian trend mode tersebut dapat mewabah dan ditiru semua orang karena kompetisi yang secara tidak langsung telah dimunculkan oleh mode tersebut. Kemudian, pada akhirnya suatu trend mode akan tergantikan oleh trend yang lebih baru karena trend mode tersebut telah menjadi suatu hal yang terlalu biasa di kalangan masyarakat dan sudah tidak dapat lagi memenuhi posisinya sebagai sesuatu yang unik.

C. Proses Perubahan Trend Mode

Sesuai dengan artinya, mode itu akan terus berubah. Mode merupakan hal yang paling cepat berubah dibandingkan unsur kegiatan lainnya yang dilakukan manusia seperti bahasa, budaya, dan sebagainya. Karena perubahan yang cepat itulah dapat memicu unsur negatif bagi manusia, yakni salah satunya dengan mengeluarkan uang secara berlebihan hanya untuk mengikuti trend yang terus berubah, padahal barang-barang yang dibeli belum tentu sama sekali berguna. Oleh karena itu, perubahan trend sangatlah memicu semakin tingginya budaya konsumtif di kalangan masyarakat. Khususnya bagi generasi muda, mereka sangat senang mengikuti perkembangan trend sebagai salah satu cara untuk mengalami hal baru dan menarik. Oleh karena itu generasi mudalah yang seringkali menjadi korban dari trend mode yang sedang berlangsung, dikarenakan kegemaran mereka dalam mencoba hal – hal baru dan tidak ingin tertinggal oleh teman – teman sebayanya (Sprigman, 2006:18).

Mode berpakaian telah memberi kesempatan kepada setiap individu untuk mengekspresikan karakter maupun solidaritas terhadap orang lain selama

lebih dari seribu tahun. Umumnya, orang – orang yang berada di posisi khusus yang dipuja atau kerap kali dijadikan inspirasi oleh masyarakat sekitarnya seringkali memulai suatu trend baru bilamana orang-orang tersebut memakai pakaian atau berpenampilan yang baru. Maka dari itu, gaya berpenampilan tersebut akan segera diikuti oleh masyarakat yang menjadikan mereka sebagai panutan.

Trend mode tentunya berbeda-beda untuk masing-masing lapisan masyarakat terutama jika dilihat dari segi usia, jenis kelamin, status sosial, profesi, dan letak geografis, serta seiring dengan berjalannya waktu. Tentu saja jika seseorang yang berusia lanjut mengikuti trend remaja, maka ia akan terlihat aneh dan bahkan menjadi bahan tertawaan bagi banyak orang. Akan tetapi, tentu saja bukan tidak mungkin jika di dunia ini tidak diketemukan orang-orang semacam itu yang akhirnya dijuluki ‘korban mode’.

D. Trend Mode 2012

Trend mode pada tahun ini terinspirasi oleh beberapa inovasi, yaitu:

- 1) Pergerakan bisnis kearah sosial, misalnya berbisnis melalui jejaring sosial telah menandakan sebuah era baru dimana kekuatan konsumen menjadi sangat potensial. Sehingga komunikasi dapat dikelola secara lintas batas dan lebih spesifik sehingga memberikan nilai tambah yang besar. Dampak dari hal tersebut adalah berkembangnya kekuatan amartir, yaitu konsumen menjadi selangkah lebih maju dalam proses penciptaan dan inovasi untuk menciptakan barang sendiri dengan segala sumber daya yang ada. Pada saat ini beberapa konsep desain kembali melirik pada

keterampilan para pengrajin tradisional yang memiliki kekuatan dalam proses dan keunikan pada hasil akhirnya.

- 2) Integrasi dunia maya dan nyata, yang merupakan memberikan sebuah perspektif baru dalam melihat berbagai hal disekitar kita. Sehingga dapat menciptakan inovasi dengan mentransfer dunia virtual menjadi sesuatu yang riil dan juga sebaliknya, mengubah yang riil kedalam bentuk digital atau virtual, misalnya seperti melukis secara virtual dan museum virtual. Dengan adanya baru ini manusia dapat merasakan dan melihat suatu perspektif baru yang belum pernah ada sebelumnya.
- 3) Kemajuan teknologi di dunia modern yang mempengaruhi keseimbangan alam. Saat teknologi berhasil memudahkan kehidupan manusia, yang menjadikan dunia modern semakin instan, namun membuat manusia terjebak dalam pola hidup yang komsumtif dan tanpa disadari telah mengganggu keseimbangan alam. Oleh karena itu kesadaran untuk tetap mengembangkan filosofi manusia pendahulu kita dengan melakukan keseimbangan untuk kesinambungan hidup. Akibatnya kesadaran konsumen untuk menjaga kestabilan alam semakin menguat dan masalah-masalah yang dapat mengganggu alam sudah mulai diperhatikan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa beberapa inovasi dapat terinspirasi dari perpaduan antara berbagai elemen yang cukup kontras. Sebagian besar dari inovasi tersebut tercipta atas perkembangan teknologi baru yang penuh dengan eksplorasi. Dan trend mode tahun ini kemudian

diinterpretasikan ke dalam empat tema yaitu *Chromatic*, *Compass*, *Citizen*, dan *Cosmic*.

Beberapa tema yang diinterpretasikan pada trend mode tahun ini yaitu:

1) *Chromatic*

Perkembangan teknologi memungkinkan eksplorasi energy sebagai objek non-material dalam bentuk cahaya, suara, dan gerakan. Karakter cair, berubah-ubah dalam bentuk maupun warna. Beragam warna aural membangun visual yang hipnotis dan mengalir. Warna selalu berubah-ubah secara interaktif, dinamis, dan selalu memberikan kejutan pada setiap sudut pandang yang berbeda.

Dan yang termasuk kedalam Tema *Chromatic* yaitu antara lain :

a) *Plexus*

Kolaborasi garis-garis yang menciptakan spectrum dan gelombang warna yang sangat atraktif dan hidup. Spectrum warna saling berpadu membentuk karakter yang dinamis dan seolah-olah hidup. Garis-garis mempunyai warna sendiri bercampur dalam rangkaian spectrum warna yang menghipnotis. Ciri-ciri dalam tema ini yaitu spectrum warna, dinamis, gradasi, aural, garis, anyam.

b) *Pulse*

Cahaya yang muncul dan meredup membentuk rangkaian notasi warna-warna dalam simponi cahaya. Ciri-ciri untuk tema ini adalah gelap terang, pendar, ritmik.

c) *Motion*

Energi yang bersifat elektrik, menjalar, bergerak secara dinamis dan membentuk alur garis kinetis yang kuat. Ciri-ciri untuk tema ini adalah garis dinamis, kinetis, cepat, kilat, alur gerak.

d) *Flow*

Energi cahaya yang berpadu mencair dan memudar memberikan kesan tenang dan lembut. Ciri-ciri untuk tema ini adalah memudar, berkabut, lembut, berpadu, transparan, gradasi.

e) *Color Bold*

Perpaduan warna yang disusun secara acak memunculkan kekuatan permainan warna yang aktif dan atraktif. Ciri-ciri untuk tema ini adalah warna cerah, blok, polos, naïf.

2) *Compass*

Semangat petualangan dirasaka dalam sebuah pengalaman yang menjadikan rutinitas biasa menjadi lebih menarik. Teknologi berbasis lokasi *geosatelite* membuat kita lebih peka terhadap ruang dan arah. Kita merasakan sensasi menjadi warga dunia ketika informasi dengan tanpa batas berpindah secara cepat tanpa terhalang batas-batas fisik. Sentimen masa lalu ikut mewarnai tema ini ketika dalam dunia modern yang sangat digital ini kita masih memendam ikatan emosional terhadap segala hal yang lampau dan analog.

Dan yang termasuk ke dalam tema *Compass*, yaitu:

a) *Cartography*

Perspektif kontur peta memberikan inspirasi pada tekstur yang menarik. Dan ciri-cirinya untuk tema ini adalah kontur bumi, *topografi*, area, pola abstrak.

b) *Strap*

Identik dengan kepraktisan dan keringkasan. Ringan namun kuat, mengesankan semangat pengembara atau suku nomaden yang menggunakan struktur bongkar pasang. Ciri-cirinya untuk tema ini adalah kuat, susun, praktis, ringan, kuat.

c) *Geo-Ethnic*

Pola dan motif geometrik yang ditemui pada bahan-bahan tradisional menjadi inspirasi desain yang menarik dan terlihat kontemporer. Ciri-ciri untuk tema ini adalah geometris, multiwarna, pengulangan, kontras, etnik, tradisional, modern.

d) *Craftlore*

Memadukan elemen modern dengan tradisional. Menghidupkan kembali keahlian kerajinan tangan handcrafted sebagai tradisi yang menjunjung keunikan dan tingkat kemampuan yang tinggi baik dalam proses maupun apresiasi. Ciri-ciri untuk tema ini adalah kerajinan tangan, pengrajin, keahlian tradisional, bentuk kontemporer, multicolor, etnik.

e) *Fixit*

Mentalitas memperbaiki dan mengakali objek menghasilkan ketidak sempurnaan yang memberikan karakter tersendiri. Ciri-ciri untuk tema ini adalah *upcycling, fix, patch, imperfections.*

3) *Citi-Zen*

Modernitas membawa kemajuan namun disisi lain juga mengganggu keseimbangan alam. Timbulnya kerusakan pada bumi memunculkan kesadaran baru oleh sebagian manusia untuk menjaga keseimbangan tersebut dengan kembali bersinergi dengan alam seperti filosofi masyarakat badui.

Yang termasuk kedalam tema *citi-zen* yaitu :

a) *Essential*

Penyederhanaan maksimum dalam mengolah material untuk mencapai esensi fungsi dan bentuk. Tidak berlebihan, tanpa gangguan ornamen, jujur, polos dan tidak basa-basi. Atau dengan kata lain kesederhanaan dalam suatu objek dapat menjadi suatu kelebihan tersendiri. Pengolahan warna secara simple menjadikan suatu objek Nampak natural dan lembut. Ciri-ciri untuk tema ini adalah mendasar, *unpolish*, potongan halus, praktis, *soft wood*, warna pastel, *esensial*, natural.

b) *Cleanique*

Steril dan transparan, seperti dalam sebuah lingkungan yang terkontrol bersih dari segala gangguan noise baik pada warna maupun ornamen, warna putih, warna lembut, menjadi warna dominan. Ciri-ciri untuk tema ini adalah transparan, bersih, putih, tanpa ornament, polos, klinis.

c) *Tranquil*

Keseimbangan dapat diwujudkan melalui penambahan elemen alam kedalam keseharian yang sibuk seperti taman zen yang memiliki sifat dan menenangkan. Ciri-ciri untuk tema ini adalah putih, hijau, hitam, natural, sederhana, garis, tenang, alur, minimal.

d) *Organic*

Karakteristik berbagai elemen alam yang diolah dalam desain memberikan aksen organik dan natural yang melembutkan dan menyiratkan kesederhanaan. Ciri-ciri untuk tema ini adalah lipatan, daun, konstruksi, lembaran, terlihat ringan.

4) *Cosmic*

Teknologi telah berhasil menjembatani batasan antara dunia virtual dan dunia riil, tangible dan intangible. Dengan mudah apa yang kita proyeksikan secara virtual dapat diwujudkan secara langsung melalui 3D print. Sebaliknya digitalisasi memudahkan informasi dan data dari berbagai bentuk dapat dengan mudah disimpan dan diakses. Ditengah-

tengahnya teknologi augmented reality membawa kita kedalam sebuah realitas baru yang merupakan hibrida antara real dan unreal. Sebuah wilayah kesadaran baru yang penuh eksplorasi.

Yang termasuk dalam tema *cosmic* yaitu :

a) *Chimera*

Chimera merupakan istilah mitologi yang menggambarkan makhluk khayalan. Elemen dalam *chimera* adalah repetisi. Mikro elemen yang berulang dan menghipnotis. Membentuk sebuah pola-pola kosmik dan asing, tidak lazim seperti bukan dari dunia ini. Ciri-ciri untuk tema ini adalah abstrak geometris, pola pengulangan, warna gelap, eksotis.

b) *Geodesic*

Struktur *geodesic* semakin menjadi umum dan sering ditemui. Eksplorasinya yang dramatis membuat seakan-akan elemen structural yang kaku dan berat menjadi cair, fluid sehingga memberikan karakter kuat pada objek. Ciri-ciri untuk tema ini adalah bentuk geodesic, surealis, cair, struktur, matematis, seperti organik.

c) *Flex*

Flex merupakan bentuk yang ilusif, berubah-ubah seperti sedang memainkan persepsi kita saat melihat objek. Bentuk struktural yang sangat matematis namun dengan karakteristik yang dapat

berubah bentuk. Ciri-ciri untuk tema ini adalah fleksibel, geometris, lipat, lipit, mengembang, terstruktur.

d) *Ethereal*

Unreal menjadi real karena siluet yang dibentuk oleh garis yang kontras. Memberikan kesan yang terlihat solid namun tetap misterius. Ciri-ciri untuk tema ini adalah transparan, halus, ringan, pendar, berkabut, garis siluet.

e) *Mineral*

Material alam dalam prosesnya mampu menciptakan pola yang menarik, yaitu bentuk yang tidak terstruktur dan bertekstur kasar. Ciri-ciri untuk tema ini adalah mineral, kasar, *infinished, sparkling, metalik*.

E. Trend Mode APPMI

Dunia fashion di Indonesia bisa dikatakan berkembang pesat beberapa dekade terakhir. Hal ini didukung dari berbagai sisi, baik desainer lokal yang semakin potensial, tingkat perekonomian yang membaik, sampai sektor ritel yang berkembang pesat.

Pihak yang memegang peran penting dalam mempengaruhi fashion di Indonesia adalah APPMI (Asosiasi Perancang Pengusaha Mode Indonesia), yang beranggotakan perancang dan pengusaha yang bergerak di bidang mode Indonesia. Termasuk juga di dalamnya ada pihak-pihak yang bergerak dalam fashion retail dan ekspor. Mereka memiliki program tahunan yaitu FASHION

TENDANCE yang di adakan sejak 1993 sampai sekarang, dimana mereka melakuka fashion show yang menampilkan prediksi trend fashion tahun mendatang dengan maksud memberi arahan komprehensif mengenai konsep rancangan terkini versi APPMI pada masyarakat luas. Mennurut Poppy Dharsono, selaku ketua umum dan pendiri APPMI, trend yang di tampilkan pada acara tersebut merupakan hasil kombinasi dari inspirasi fashion mancanegara terutama Eropa dan karakteristik masyarakat Indonesia. Menurutnya, acuan fashion yang paling di gemari adalah dari benua Eropa, seperti Paris dan Milan, karena desainnya yang sederhana dan klasik.

Majunya teknologi dan arus informasi membuat masyarakat Indonesia lebih terbuka pada pengetahuan global. Tidak bisa dipungkiri lagi trend mode di Indonesia banyak dipengaruhi oleh budaya barat. Namun hal ini tidak membuat desainer-desainer Indonesia berkecil hati karena mereka di dukung oleh pers, stylist, retailer, marchandiser, dan fotografer, dimana semuanya bersinergi menyampaikan informasi sesuai bidangnya masing-masing. Walaupun gaya barat mendominasi, namun ada kalanya kerjasama mereka kembali memunculkan gaya khas Indonesia kembali ke permukaan. Informasi yang seimbang antara gaya barat dan lokal membuat konsumen Indonesia cerdas dalam memilih mana yang disukainya dan yang cocok baginya. Dan untuk trend mode 2012 versi APPMI menampilkan busana pesta yang masih memadukan warna-warna yang soft maupun warna-warna yang mencolok dan mengangkat serta menggunakan hasil karya bangsa Indonesia yaitu dengan memadukan kain tradisional dari beberapa daerah.

Beberapa rancangan APPMI pada saat acara Jakarta Fashion Wees 2012 yaitu sebagai berikut :

a. Rancangan Jeny Tjahyawati



Gb. 1 Rancangan Jeny Tjahyawati (*Chromatic*)
(<http://www.jakartafashionweek.co.id/2012/id/images/customModule/gallery/310/P/jpg>)

Pada rancangan Jeny Tjahyawati merupakan busana pesta muslim, dan sesuai tema trend mode 2012, rancangan tersebut termasuk dalam tema *chromatic*. Karena *chromatic* merupakan Perkembangan teknologi memungkinkan eksplorasi energy sebagai objek non-material dalam bentuk cahaya, suara, dan gerakan. Karakter cair, berubah-ubah dalam bentuk maupun warna. Beragam warna aural membangun visual yang hipnotis dan mengalir. Warna selalu berubah-ubah secara interaktif, dinamis, dan selalu memberikan kejutan pada setiap sudut pandang yang berbeda dan rancangan tersebut termasuk dalam tema *chromatic* termasuk tema *Flow* yaitu energi cahaya yang berpadu mencair dan memudar memberikan kesan tenang dan lembut.

Ciri-ciri untuk tema ini adalah memudar, berkabut, lembut, berpadu, transparan, gradasi. Karena rancangan tersebut warna bahan yang digunakan memudar atau bergradasi.

b. Rancangan Lia Afif



Gb. 2 Rancangan Lia Afif (*Compass*)

(<http://www.jakartafashionweek.co.id/2012/id/images/customModule/gallery/336/P/jpg>)

Pada rancangan Lia Afif merupakan busana pesta muslim, dan sesuai tema trend mode 2012, rancangan tersebut termasuk dalam tema *compass* yaitu Semangat petualangan dirasakan dalam sebuah pengalaman yang menjadikan rutinitas biasa menjadi lebih menarik. Teknologi berbasis lokasi *geosatelite* membuat kita lebih peka terhadap ruang dan arah. Kita merasakan sensasi menjadi warga dunia ketika informasi dengan tanpa batas berpindah secara cepat tanpa terhalang batas-batas fisik. Sentimen masa lalu ikut mewarnai tema ini ketika dalam dunia modern yang sangat digital ini kita masih memendam

ikatan emosional terhadap segala hal yang lampau dan analog. Pada rancangan tersebut dalam tema *compass* termasuk pada tema *geo-ethnic* yaitu pola dan motif geometrik yang ditemui pada bahan-bahan tradisional menjadi inspirasi desain yang menarik dan terlihat kontemporer. Ciri-ciri untuk tema ini adalah geometris, multiwarna, pengulangan, kontras, etnik, tradisional, modern. Pada rancangan tersebut bahan yang digunakan perpaduan dengan bahan bermotif polos dan bermotif tradisional atau etnik.

c. Rancangan Hengki Kawilarang



Gb. 3 Rancangan Hengki Kawilarang (*Citi-zen*)

(<http://www.jakartafashionweek.co.id/2012/id/images/customModule/gallery/474/P/jpg>)

Pada rancangan Hengky Kawilarang merupakan busana pesta muslim, dan sesuai tema trend mode 2012 rancangan tersebut termasuk dalam tema *citi-zen* yaitu modernitas membawa kemajuan namun disisi lain juga mengganggu keseimbangan alam. Timbulnya

kerusakan pada bumi memunculkan kesadaran baru oleh sebagian manusia untuk menjaga keseimbangan tersebut dengan kembali bersinergi dengan alam seperti filosofi masyarakat badui. Pada rancangan tersebut dalam tema *citi-zen* termasuk tema *cleanique* yaitu steril dan transparan, seperti dalam sebuah lingkungan yang terkontrol bersih dari segala gangguan noise baik pada warna maupun ornamen, warna putih, warna lembut, menjadi warna dominan. Ciri-ciri untuk tema ini adalah transparan, bersih, putih, tanpa ornamen, polos, klinis. Pada rancangan tersebut meskipun warna bukan putih tetapi sedikit kearah putih tulang, tetapi rancangan tersebut tidak banyak dengan ornament atau hampir tidak ada.

d. Rancangan Grace Fenny



Gb. 4 Rancangan Grace Fenny (*Cosmic*)

(<http://www.jakartafashionweek.co.id/2012/id/images/customModule/gallery/417P.jpg>)

Pada rancangan Grace Fenny merupakan busana pesta muslim, dan sesuai tema trend mode 2012 rancangan tersebut termasuk dalam tema *cosmic* yaitu teknologi telah berhasil menjembatani batasan antara dunia virtual dan dunia riil, tangible dan intangible. Dengan mudah apa yang kita proyeksikan secara virtual dapat diwujudkan secara langsung melalui 3D print. Sebaliknya digitalisasi memudahkan informasi dan data dari berbagai bentuk dapat dengan mudah disimpan dan diakses. Ditengah-tengahnya teknologi augmented reality membawa kita kedalam sebuah realitas baru yang merupakan hibrida antara real dan unreal. Sebuah wilayah kesadaran baru yang penuh eksplorasi. Pada rancangan tersebut dalam tema *cosmic* termasuk ke dalam tema mineral yang berarti material alam dalam prosesnya mampu menciptakan pola yang menarik, yaitu bentuk yang tidak terstruktur dan bertekstur kasar. Pada rancangan tersebut bahan yang digunakan bertekstur kasar dan *unfinished*.

e. Rancangan Ida Royani



Gb. 5 Rancangan Ida Royani (*Compass*)

(<http://www.jakartafashionweek.co.id/2012/id/images/customModule/gallery/329/P/jpg>)

Pada rancangan Ida Royani merupakan busana pesta muslim, dan sesuai tema trend mode 2012, rancangan tersebut termasuk dalam tema *compass* yaitu Semangat petualangan dirasakan dalam sebuah pengalaman yang menjadikan rutinitas biasa menjadi lebih menarik. Teknologi berbasis lokasi *geosatelite* membuat kita lebih peka terhadap ruang dan arah. Kita merasakan sensasi menjadi warga dunia ketika informasi dengan tanpa batas berpindah secara cepat tanpa terhalang batas-batas fisik. Sentimen masa lalu ikut mewarnai tema ini ketika dalam dunia modern yang sangat digital ini kita masih memendam ikatan emosional terhadap segala hal yang lampau dan analog. Pada rancangan tersebut dalam tema *compass* termasuk pada tema *geo-ethnic* yaitu pola dan motif geometrik yang ditemui pada bahan-bahan

tradisional menjadi inspirasi desain yang menarik dan terlihat kontemporer. Ciri-ciri untuk tema ini adalah geometris, multiwarna, pengulangan, kontras, etnik, tradisional, modern. Pada rancangan tersebut bahan yang digunakan perpaduan dengan bahan bermotif polos dan bermotif tradisional atau etnik

f. Rancangan Rebeca Ing



Gb. 6 Rancangan Rebeca Ing (*Cosmic*)

(<http://www.jakartafashionweek.co.id/2012/id/images/customModule/gallery/476/P/jpg>)

Pada rancangan Rebeca Ing merupakan busana pesta muslim, dan sesuai tema trend mode 2012 rancangan tersebut termasuk dalam tema *cosmic* yaitu teknologi telah berhasil menjembatani batasan antara dunia virtual dan dunia riil, tangible dan intangible. Dengan mudah apa yang kita proyeksikan secara virtual dapat diwujudkan secara langsung melalui 3D print. Sebaliknya digitalisasi memudahkan informasi dan data dari berbagai bentuk dapat dengan mudah disimpan dan diakses.

Ditengah-tengahnya teknologi augmented reality membawa kita kedalam sebuah realitas baru yang merupakan hibrida antara real dan unreal. Sebuah wilayah kesadaran baru yang penuh eksplorasi. Pada rancangan tersebut dalam tema *cosmic* termasuk ke dalam tema *chimera*. Elemen dalam *chimera* adalah repetisi. Mikro elemen yang berulang dan menghipnotis. Membentuk sebuah pola-pola kosmik dan asing, tidak lazim seperti bukan dari dunia ini. Ciri-ciri untuk tema ini adalah abstrak geometris, pola pengulangan, warna gelap, eksotis. Pada rancangan tersebut terdapat pengulangan pada bagian bawah gaun, tetapi rancangan ini dapat juga termasuk ke dalam tema mineral karena *unfinished*.

g. Rancangan Nuniek Mawardi



Gb. 7 Rancangan Nuniek Mawardi (*Chromatic*)

(<http://www.jakartafashionweek.co.id/2012/id/images/customModule/gallery/347/P/jpg>)

Pada rancangan Nuniek Mawardi merupakan busana pesta muslim, dan sesuai tema trend mode 2012, rancangan tersebut termasuk dalam tema *chromatic*. Karena *chromatic* merupakan Perkembangan teknologi memungkinkan eksplorasi energy sebagai objek non-material dalam bentuk cahaya, suara, dan gerakan. Karakter cair, berubah-ubah dalam bentuk maupun warna. Beragam warna aural membangun visual yang hipnotis dan mengalir. Warna selalu berubah-ubah secara interaktif, dinamis, dan selalu memberikan kejutan pada setiap sudut pandang yang berbeda dan rancangan tersebut termasuk dalam tema *chromatic* termasuk tema *Flow* yaitu energi cahaya yang berpadu mencair dan memudar memberikan kesan tenang dan lembut. Ciri-ciri untuk tema ini adalah memudar, berkabut, lembut, berpadu, transparan, gradasi. Karena rancangan tersebut warna bahan yang digunakan lembut dan memudar atau bergradasi.

h. Rancangan Iva Latifah



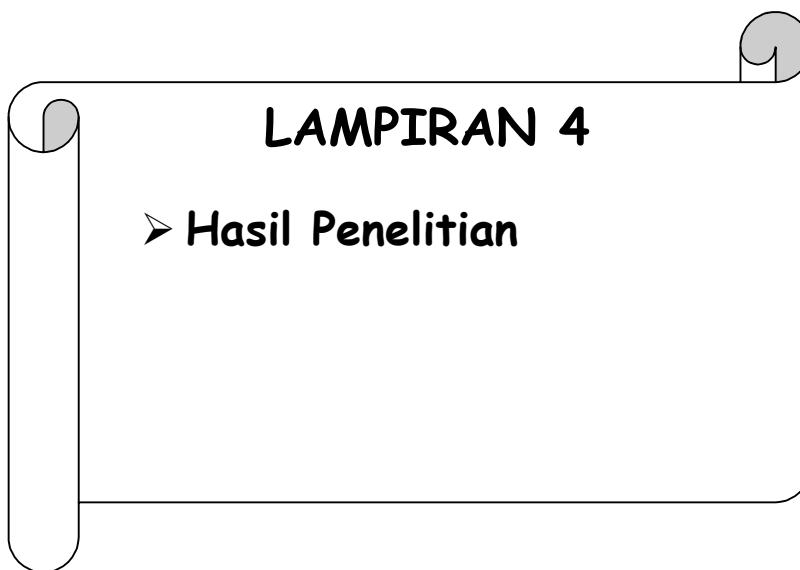
Gb. 8 Rancangan Iva Latifah (*Citi-zen*)
(<http://www.jakartafashionweek.co.id/2012/id/images/customModule/gallery/307/P/jpg>)

Pada rancangan Iva latifah merupakan busana pesta muslim, dan sesuai tema trend mode 2012 rancangan tersebut termasuk dalam tema *citi-zen* yaitu modernitas membawa kemajuan namun disisi lain juga mengganggu keseimbangan alam. Timbulnya kerusakan pada bumi memunculkan kesadaran baru oleh sebagian manusia untuk menjaga keseimbangan tersebut dengan kembali bersinergi dengan alam seperti filosofi masyarakat badui. Pada rancangan tersebut dalam tema *citi-zen* termasuk ke dalam essential yang berarti penyederhanaan maksimum dalam mengolah material untuk mencapai esensi fungsi dan bentuk. Tidak berlebihan, tanpa gangguan ornamen, jujur, polos dan tidak basa-basi. Atau dengan kata lain kesederhanaan dalam suatu objek dapat menjadi suatu kelebihan tersendiri. Pengolahan warna secara simple menjadikan suatu objek Nampak natural dan lembut. Ciri-ciri untuk tema ini adalah mendasar, *unpolish*, potongan halus, praktis, *soft wood*, warna pastel, *essensial*, natural. Pada rancangan tersebut bahan yang digunakan halus, praktis, warna *soft* dan tidak banyak dengan hiasan atau ornamen.

Tugas dan Latihan !

Buatlah desain busana untuk kesempatan pesta dengan ketentuan seperti di bawah ini, yaitu :

1. Desain busana pesta sesuai proporsi tubuh yang ideal.
2. Penerapan unsur dan prinsip desain.
3. Desain busana pesta yang kreatif dan variatif
4. Desain busana pesta diselesaikan dengan teknik kering



LAMPIRAN 4

➤ Hasil Penelitian

Skor Indikator dan Kategori Kreativitas Mendesain Busana Pesta

Pre-test

No.	Nama Peserta Didik	Skor Indikator Kreativitas Mendesain Busana Pesta				Jumlah	Kategori
		Berpikir Lancar	Berpikir Luwes	Berpikir Orisinal	Berpikir Terperinci		
1	Peserta Didik 1	7	6	2	5	20	Belum Kreatif
2	Peserta Didik 2	8	7	3	5	23	Belum Kreatif
3	Peserta Didik 3	7	6	2	4	19	Belum Kreatif
4	Peserta Didik 4	6	5	2	4	17	Belum Kreatif
5	Peserta Didik 5	9	7	3	5	24	Belum Kreatif
6	Peserta Didik 6	11	9	3	6	29	Kreatif
7	Peserta Didik 7	8	8	3	5	24	Belum Kreatif
8	Peserta Didik 8	7	5	2	4	18	Belum Kreatif
9	Peserta Didik 9	7	6	2	4	19	Belum Kreatif
10	Peserta Didik 10	7	4	2	5	18	Belum Kreatif
11	Peserta Didik 11	8	5	2	5	20	Belum Kreatif
12	Peserta Didik 12	9	8	4	5	26	Belum Kreatif
13	Peserta Didik 13	8	8	3	5	24	Belum Kreatif
14	Peserta Didik 14	7	6	2	4	19	Belum Kreatif
15	Peserta Didik 15	8	8	3	5	24	Belum Kreatif
16	Peserta Didik 16	8	8	4	7	27	Belum Kreatif
17	Peserta Didik 17	7	6	2	6	21	Belum Kreatif
18	Peserta Didik 18	6	7	2	4	19	Belum Kreatif

19	Peserta Didik 19	8	8	3	6	25	Belum Kreatif
20	Peserta Didik 20	8	8	3	7	26	Belum Kreatif
21	Peserta Didik 21	8	8	3	5	24	Belum Kreatif
22	Peserta Didik 22	7	6	2	5	20	Belum Kreatif
23	Peserta Didik 23	8	8	3	4	23	Belum Kreatif
24	Peserta Didik 24	8	8	3	5	24	Belum Kreatif
25	Peserta Didik 25	8	6	2	5	21	Belum Kreatif
26	Peserta Didik 26	8	8	3	5	24	Belum Kreatif
27	Peserta Didik 27	11	9	4	10	34	Kreatif
28	Peserta Didik 28	6	5	2	4	17	Belum Kreatif
Jumlah		218	193	74	144	629	
Rata-Rata		7.785714286	6.892857143	2.642857143	5.142857143	22.4642857	
Median		8	7	3	5	23	
Mode		8	8	2	5	24	
Max		11	9	4	10	34	
Min		6	4	2	4	17	

Skor Indikator dan Kategori Kreativitas Mendesain Busana Pesta

Post-test

No.	Nama Peserta Didik	Skor Indikator Kreativitas Mendesain Busana Pesta				Jumlah	Kategori
		Berpikir Lancar	Berpikir Luwes	Berpikir Orisinal	Berpikir Terperinci		
1	Peserta Didik 1	11	9	3	7	30	Kreatif
2	Peserta Didik 2	12	10	7	11	40	Kreatif
3	Peserta Didik 3	11	10	4	6	31	Kreatif
4	Peserta Didik 4	10	8	4	6	28	Kreatif
5	Peserta Didik 5	10	9	4	6	29	Kreatif
6	Peserta Didik 6	13	13	6	12	44	Sangat Kreatif
7	Peserta Didik 7	10	9	4	7	30	Kreatif
8	Peserta Didik 8	10	8	4	6	28	Kreatif
9	Peserta Didik 9	11	9	4	7	31	Kreatif
10	Peserta Didik 10	11	9	4	6	30	Kreatif
11	Peserta Didik 11	10	8	4	7	29	Kreatif
12	Peserta Didik 12	12	9	4	8	33	Kreatif
13	Peserta Didik 13	12	11	6	11	40	Kreatif
14	Peserta Didik 14	11	7	4	6	28	Kreatif
15	Peserta Didik 15	11	9	4	8	32	Kreatif
16	Peserta Didik 16	12	9	4	8	33	Kreatif
17	Peserta Didik 17	9	9	4	6	28	Kreatif
18	Peserta Didik 18	11	10	3	6	30	Kreatif

19	Peserta Didik 19	11	9	4	8	32	Kreatif
20	Peserta Didik 20	12	11	6	11	40	Kreatif
21	Peserta Didik 21	12	12	6	11	41	Kreatif
22	Peserta Didik 22	11	9	3	7	30	Kreatif
23	Peserta Didik 23	10	9	4	8	31	Kreatif
24	Peserta Didik 24	9	8	4	7	28	Kreatif
25	Peserta Didik 25	11	9	3	6	29	Kreatif
26	Peserta Didik 26	11	9	4	9	33	Kreatif
27	Peserta Didik 27	12	12	7	11	42	Sangat Kreatif
28	Peserta Didik 28	10	8	4	6	28	Kreatif
Jumlah		306	262	122	218	908	
Rata-rata		10.92857143	9.357142857	4.357142857	7.785714286	32.42857143	
Median		11	9	4	7	30.5	
Mode		11	9	4	6	28	
Max		13	13	7	12	44	
Min		9	7	3	6	28	

Peningkatan Skor Kreativitas Mendesain Busana Pesta

Pre-test ke Post-test

No.	Nama Peserta Didik	Pre-test	Post-test	Peningkatan (%)
1	Peserta Didik 1	20	30	50
2	Peserta Didik 2	23	40	73.91304348
3	Peserta Didik 3	19	31	63.15789474
4	Peserta Didik 4	17	28	64.70588235
5	Peserta Didik 5	24	29	20.83333333
6	Peserta Didik 6	29	44	51.72413793
7	Peserta Didik 7	24	30	25
8	Peserta Didik 8	18	28	55.55555556
9	Peserta Didik 9	19	31	63.15789474
10	Peserta Didik 10	18	30	66.66666667
11	Peserta Didik 11	20	29	45
12	Peserta Didik 12	26	33	26.92307692
13	Peserta Didik 13	24	40	66.66666667
14	Peserta Didik 14	19	28	47.36842105
15	Peserta Didik 15	24	32	33.33333333
16	Peserta Didik 16	27	33	22.22222222
17	Peserta Didik 17	21	28	33.33333333
18	Peserta Didik 18	19	30	57.89473684
19	Peserta Didik 19	25	32	28
20	Peserta Didik 20	26	40	53.84615385
21	Peserta Didik 21	24	41	70.83333333
22	Peserta Didik 22	20	30	50
23	Peserta Didik 23	23	31	34.7826087
24	Peserta Didik 24	24	28	16.66666667
25	Peserta Didik 25	21	29	38.0952381
26	Peserta Didik 26	24	33	37.5
27	Peserta Didik 27	34	42	23.52941176
28	Peserta Didik 28	17	28	64.70588235
Jumlah		629	908	
Rata-Rata		22.464286	32.428571	
Median		23	30.5	
Modus		24	28	
Max		34	44	
Min		17	28	

Kategori Kreativitas Mendesain Busana Pesta Pre-test

Kriteria	Jumlah	Percentase (%)
Sangat Kreatif	0	0
Kreatif	2	7.142857143
Belum Kreatif	26	92.85714286
Jumlah	28	100

Kriteria Kreativitas Mendesain Busana Pesta Post-test

Kategori	Jumlah	Percentase (%)
Sangat Kreatif	2	7.142857143
Kreatif	26	92.85714286
Belum Kreatif	0	0
Jumlah	28	100

Peningkatan Rata-Rata Indikator Kreativitas Mendesain Busana Pesta

Indikator Kreativitas	Peningkatan Rata-Rata Kreativitas		
	Pre-test	Post-test	Peningkatan (%)
Berpikir Lancar	7.785714286	10.92857143	40.36697249
Berpikir Luwes	6.892857143	9.357142857	35.75129533
Berpikir Orisinal	2.642857143	4.357142857	64.86486485
Berpikir Terperinci	5.142857143	7.785714286	51.38888889

Peningkatan Rata-Rata Kreativitas Mendesain Busana Pesta

Rata-rata	Pre-test	Post-test	Peningkatan (%)
	22.464286	32.428571	44.35611708

DATA NILAI KREATIVITAS
Statistics

		Pre-test	Post-test
N	Valid	28	28
	Missing	0	0
Mean		22.46	32.43
Std. Error of Mean		.741	.935
Median		23.00	30.50
Mode		24	28
Std. Deviation		3.920	4.947
Variance		15.369	24.476
Range		17	16
Minimum		17	28
Maximum		34	44
Sum		629	908

Pre-test

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	17	2	7.1	7.1	7.1
	18	2	7.1	7.1	14.3
	19	4	14.3	14.3	28.6
	20	3	10.7	10.7	39.3
	21	2	7.1	7.1	46.4
	23	2	7.1	7.1	53.6
	24	7	25.0	25.0	78.6
	25	1	3.6	3.6	82.1
	26	2	7.1	7.1	89.3
	27	1	3.6	3.6	92.9
	29	1	3.6	3.6	96.4
	34	1	3.6	3.6	100.0
Total		28	100.0	100.0	

PRE-TEST
Statistics

		Berpikir Lancar	Berpikir Luwes	Berpikir Orisinal	Berpikir Terperinci
N	Valid	28	28	28	28
	Missing	0	0	0	0
Mean		7.79	6.89	2.64	5.14
Std. Error of Mean		.226	.259	.128	.240
Median		8.00	7.00	3.00	5.00
Mode		8	8	2	5
Std. Deviation		1.197	1.370	.678	1.268
Variance		1.434	1.877	.460	1.608
Range		5	5	2	6
Minimum		6	4	2	4
Maximum		11	9	4	10
Sum		218	193	74	144

Berpikir Lancar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6	3	10.7	10.7	10.7
	7	8	28.6	28.6	39.3
	8	13	46.4	46.4	85.7
	9	2	7.1	7.1	92.9
	11	2	7.1	7.1	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Berpikir Luwes

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	1	3.6	3.6	3.6
	5	4	14.3	14.3	17.9
	6	7	25.0	25.0	42.9
	7	3	10.7	10.7	53.6
	8	11	39.3	39.3	92.9
	9	2	7.1	7.1	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Berpikir Orisinal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	13	46.4	46.4	46.4
	3	12	42.9	42.9	89.3
	4	3	10.7	10.7	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Berpikir Terperinci

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	8	28.6	28.6	28.6
	5	14	50.0	50.0	78.6
	6	3	10.7	10.7	89.3
	7	2	7.1	7.1	96.4
	10	1	3.6	3.6	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Post-test

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	28	6	21.4	21.4	21.4
	29	3	10.7	10.7	32.1
	30	5	17.9	17.9	50.0
	31	3	10.7	10.7	60.7
	32	2	7.1	7.1	67.9
	33	3	10.7	10.7	78.6
	40	3	10.7	10.7	89.3
	41	1	3.6	3.6	92.9
	42	1	3.6	3.6	96.4
	44	1	3.6	3.6	100.0
Total		28	100.0	100.0	

POST-TEST

Statistics

		Berpikir Lancar	Berpikir Luwes	Berpikir Orisinal	Berpikir Terperinci
N	Valid	28	28	28	28
	Missing	0	0	0	0
Mean		10.93	9.36	4.36	7.79
Std. Error of Mean		.185	.258	.213	.376
Median		11.00	9.00	4.00	7.00
Mode		11	9	4	6
Std. Deviation		.979	1.367	1.129	1.988
Variance		.958	1.868	1.275	3.952
Range		4	6	4	6
Minimum		9	7	3	6
Maximum		13	13	7	12
Sum		306	262	122	218

Berpikir Lancar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	9	2	7.1	7.1	7.1
	10	7	25.0	25.0	32.1
	11	11	39.3	39.3	71.4
	12	7	25.0	25.0	96.4
	13	1	3.6	3.6	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Berpikir Luwes

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7	1	3.6	3.6	3.6
	8	5	17.9	17.9	21.4
	9	14	50.0	50.0	71.4
	10	3	10.7	10.7	82.1
	11	2	7.1	7.1	89.3
	12	2	7.1	7.1	96.4
	13	1	3.6	3.6	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Berpikir Orisinal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	4	14.3	14.3	14.3
	4	18	64.3	64.3	78.6
	6	4	14.3	14.3	92.9
	7	2	7.1	7.1	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Berpikir Terperinci

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6	10	35.7	35.7	35.7
	7	6	21.4	21.4	57.1
	8	5	17.9	17.9	75.0
	9	1	3.6	3.6	78.6
	11	5	17.9	17.9	96.4
	12	1	3.6	3.6	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	3	10.7
	Excluded ^a	25	89.3
	Total	28	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
.769	.972	2

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	27.167	20.667	33.667	13.000	1.629	84.500	2
Item Variances	17.333	4.333	30.333	26.000	7.000	338.000	2
Inter-Item Covariances	10.833	10.833	10.833	.000	1.000	.000	2
Inter-Item Correlations	.945	.945	.945	.000	1.000	.000	2

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
54.33	56.333	7.506	2

NORMALITAS DATA

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Pre-test	28	22.46	3.920	17	34
Post-test	28	32.43	4.947	28	44

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pre-test	Post-test
N		28	28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	22.46	32.43
	Std. Deviation	3.920	4.947
Most Extreme Differences	Absolute	.133	.240
	Positive	.133	.240
	Negative	-.117	-.185
Kolmogorov-Smirnov Z		.706	1.269
Asymp. Sig. (2-tailed)		.702	.080

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

HOMOGENEITY DESCRIPTIVE
Univariate Analysis of Variance

Between-Subjects Factors

		N
Post-test	28	6
	29	3
	30	5
	31	3
	32	2
	33	3
	40	1
	41	1
	42	1
	43	1
	44	1
	46	1

Descriptive Statistics

Dependent Variable:Pre-test

Post-test	Mean	Std. Deviation	N
28	19.33	2.733	6
29	21.67	2.082	3
30	20.20	2.280	5
31	20.33	2.309	3
32	24.50	.707	2
33	25.67	1.528	3
40	24.00	.	1
41	26.00	.	1
42	23.00	.	1
43	34.00	.	1
44	24.00	.	1
46	29.00	.	1
Total	22.46	3.920	28

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable:Pre-test

F	df1	df2	Sig.
1.025	11	16	.469

a. Design: Intercept + Posttest

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable:Pre-test

Source	Type I Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	332.331 ^a	11	30.212	5.850	.001
Intercept	14130.036	1	14130.036	2735.949	.000
Posttest	332.331	11	30.212	5.850	.001
Error	82.633	16	5.165		
Total	14545.000	28			
Corrected Total	414.964	27			

a. R Squared = .801 (Adjusted R Squared = .664)

Estimated Marginal Means

Post-test

Dependent Variable:Pre-test

Post-test	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
28	19.333	.928	17.367	21.300
29	21.667	1.312	18.885	24.448
30	20.200	1.016	18.045	22.355
31	20.333	1.312	17.552	23.115
32	24.500	1.607	21.093	27.907
33	25.667	1.312	22.885	28.448
40	24.000	2.273	19.182	28.818
41	26.000	2.273	21.182	30.818
42	23.000	2.273	18.182	27.818
43	34.000	2.273	29.182	38.818
44	24.000	2.273	19.182	28.818
46	29.000	2.273	24.182	33.818

T-Test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Post-test	32.75	28	5.575
	Pre-test	22.46	28	3.920

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1	Post-test & Pre-test	28	.690

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference							
				Lower	Upper						
Pair 1 Post-test - Pre-test	10.286	4.036	.763	8.721	11.851	13.487	27	.000			

LAMPIRAN 5

➤ Surat Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
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 ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00582

Nomor : 1109/UN34.15/PL/2012

19 April 2012

Lamp. : 1 (satu) bendel

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Bupati Sleman c.q. Kepala Bappeda Kabupaten Sleman
3. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi DIY
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman
5. SMK DIPONEGORO DEPOK

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul "**PENINGKATAN KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA PESTA MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR TREND MODE 2012 PADA MATA PELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA DI SMK DIPONEGORO DEPOK**", bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
01	Tantri Styaniingsih	08513241001	Pend. Teknik Busana - S1	SMK DIPONEGORO DEPOK

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Triyanto, S.Sn., M.A.
NIP : 19720208 199802 1 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 19 April 2012 sampai dengan selesai. Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,

Dr. Wakil Dekan I,



Tembusan:
Ketua Jurusan



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

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

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/3807/V/4/2012

Membaca Surat : Dekan Fak. Teknik UNY

Nomor : 1109/UN34.15/PL/2012

Tanggal : 19 April 2012

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 Pemerintah 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 Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DILIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama	:	TANTRI STYANINGSIH	NIP/NIM :	08513241001
Alamat	:	KARANGMALANG YK		
Judul	:	PENINGKATAN KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA PESTA MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR TREND MODE 2012 PADA MATA PELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA DI SMK DIPONEGORO DEPOK		
Lokasi	:	SMK DIPONEGORO DEPOK SLEMAN YK	Kota/Kab.	SLEMAN
Waktu	:	19 April 2012 s/d 19 Juli 2012		

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 soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuh cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mematuhi ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

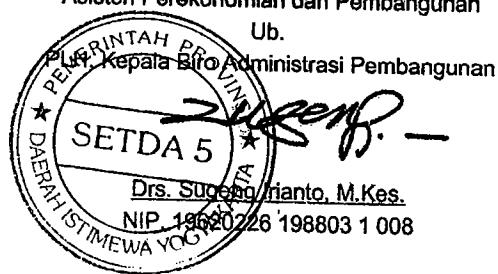
Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 19 April 2012

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Ub.



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Sleman c/q Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan, pemuda & OR Prov. DIY
4. Dekan Fak. Teknik UNY
5. Yang bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(BAPPEDA)

Alamat : Jl. Parasamya No. 1 Beran, Tridadi, Sleman 55511
Telp. & Fax. (0274) 868800. E-mail : bappeda@slemanreg.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 07.0 / Bappeda/ 1318 / 2012

TENTANG PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

- Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor: 55 /Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan dan Penelitian.
- Menunjuk : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 070/3734/V/4/2012. Tanggal: 18 April 2012. Hal: Ijin Penelitian

MENGIZINKAN :

- Kepada :
Nama : TANTRI STYANINGSIH
No. Mhs/NIM/NIP/NIK : 08513241001
Program/ Tingkat : S1
Instansi/ Perguruan Tinggi : UNY
Alamat Instansi/ Perguruan Tinggi : Karangmalang, Yogyakarta
Alamat Rumah : Klampok, Sendangtirto, Berbah, Sleman
No. Telp/ Hp : 085729888732
Untuk : Mengadakan penelitian dengan judul:
"PENINGKATAN KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA PESTA MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR TREND MODE 2012 PADA MATA PELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA DI SMK DIPONEGORO DEPOK"
Lokasi : SMK Diponegoro Depok, Kab. Sleman
Waktu : Selama 3 (tiga) bulan mulai tanggal: 19 April 2012 s/d 19 Juli 2012

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Bappeda.
5. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Tembusan Kepada Yth :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Ka. Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda & OR Kab. Sleman
4. Ka. Bid. Sosbud Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Kec. Depok
6. Ka. SMK Diponegoro
7. Dekan Fak. Teknik – UNY.
8. Pertinggal.

Dikeluarkan di : Sleman
Pada Tanggal : 20 April 2012

A.n. Kepala BAPPEDA Kab. Sleman
Ka. Bidang Pengendalian & Evaluasi
u.b.
Ka. Sub Bid. Litbang

SRI NURHIDAYAH, S.Si, MT
Penata Tk. I, III/d
NIP. 19670703 199603 2 002



**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF D.I.YOGYAKARTA
SMK DIPONEGORO DEPOK
(SMK BINAAN FT UNY)**

Kompetensi Keahlian : 1. Teknik Otomotif Sepeda Motor 2. Busana Butik
Alamat : Komplek Ponpes Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman Yogyakarta, Telp: 0274-4332220, 7820383

SURAT KETERANGAN

No. : 022/S.Ket /SMK.Dip/IX/2012

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nurliadin, M.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SMK Diponegoro Depok
Alamat : Komplek Ponpes Diponegoro Sembego Maguwoharjo
Depok Sleman Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Tantri Setyaningsih
NIM : 08513241001
Fakultas : Pendidikan Teknik Busana
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah mengadakan penelitian dengan judul "**PENINGKATAN KREATIFITAS MENDESAIN BUSANA PESTA MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR TREND MODE 2012 PADA MATA PELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA DI SMK DIPONEGORO DEPOK**".

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Depok, 10 September 2012

SMK Diponegoro Depok

Kepala

Nurliadin, M.Pd

9

LAMPIRAN 6

- Gambar yang digunakan untuk media gambar

MEDIA GAMBAR



Jeny Tjahyawati
(Chromatic)



Lia Afif
(Compass)



Hengki Kawilarang

(Citi-zen)



(Grace Fenny)

(Cosmic)



LAMPIRAN 7

➤ Dokumentasi hasil desain
peserta didik

Hasil Desain Busana Pesta Peserta Didik 6



Pre-test



Post-test

Hasil Desain Busana Pesta Peserta Didik 21



Pre-test



Post-test

Hasil Desain Busana Pesta Peserta Didik 20



Pre-test



Post-test

9

LAMPIRAN 8

➤ Dokumentasi Penelitian

