

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Keterampilan Menggambar Desain Busana

1) Pengertian Keterampilan

Pada hakikatnya keterampilan adalah suatu ilmu yang ada dalam diri manusia, keterampilan perlu dipelajari dan digali agar lebih terampil. Menurut Sukadiyanto (2005: 279), “keterampilan diartikan sebagai kompetensi yang diperagakan oleh seseorang dalam melaksanakan suatu tugas yang berkaitan dengan pencapaian suatu tujuan”. Keterampilan sangat banyak dan beragam, semua itu bisa dipelajari. Menurut Sanjaya (2008: 142) menyebutkan bahwa keterampilan adalah pola kegiatan yang memiliki tujuan tertentu yang memerlukan manipulasi dan koordinasi informasi. Sedangkan Menurut Gordon (1994: 55) keterampilan merupakan kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. Pengertian ini biasanya cenderung pada aktivitas psikomotor. Selain itu pengertian keterampilan menurut Nadler (1986: 74), “ *skill* merupakan kegiatan yang memerlukan praktek atau dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat kita ambil kesimpulan bahwa keterampilan (*skill*) berarti kemampuan untuk melakukan suatu aktivitas atau pekerjaan yang memerlukan praktik untuk mencapai suatu tujuan secara mudah dan tepat.

2) Ciri-ciri Individu Terampil

Kata keterampilan identik dengan kata kecekatan. menurut Ramanto (1991: 2), “Orang yang dikatakan terampil adalah orang yang dalam mengerjakan atau menyelesaikan pekerjaannya secara cepat dan benar. Akan tetapi, apabila orang tersebut mengerjakan atau menyelesaikan pekerjaannya dengan cepat akan tetapi hasilnya tidak sesuai atau salah maka orang tersebut bukanlah orang yang disebut dengan terampil”. Keterampilan menurut Singer yang dikutip oleh Roji (2004: 17) adalah “derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan yang efektif dan efisien ditentukan oleh kecepatan, ketepatan, bentuk, dan kemampuan menyesuaikan diri”.

Menurut Robbins (2000: 494-495) pada dasarnya ketrampilan dapat dikategorikan menjadi empat yaitu *basic literacy skill*, *technical skill*, *interpersonal skill*, dan *problem solving*.

1) *Basic Literacy Skill* (keahlian dasar)

Merupakan keahlian seseorang yang pasti dan wajib dimiliki oleh kebanyakan orang, seperti membaca, menulis dan mendengar.

2) *Technical Skill* (keahlian teknik)

Merupakan keahlian seseorang dalam pengembangan teknik yang dimiliki, seperti menghitung secara tepat, mengoperasikan komputer.

3) *Interpersonal Skill* (keahlian interpersonal)

Merupakan kemampuan seseorang secara efektif untuk berinteraksi dengan orang lain maupun dengan rekan kerja, seperti pendengar yang baik, menyampaikan pendapat secara jelas dan bekerja dalam satu tim.

4) *Problem Solving* (menyelesaikan masalah)

Merupakan proses aktivitas untuk menajamkan logika, berargumentasi dan penyelesaian masalah serta kemampuan untuk mengetahui penyebab, mengembangkan alternatif dan menganalisa serta memilih penyelesaian yang baik.

Individu dapat dikatakan memiliki tingkat keterampilan yang tinggi apabila memiliki keterampilan sesuai bidangnya masing-masing seperti *basic literacy skill*, *technical skill*, *interpersonal skill*, dan *problem solving*. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa istilah terampil biasanya digunakan untuk menggambarkan tingkat kemampuan seseorang yang bervariasi. Seseorang dikatakan terampil ketika mampu menguasai sesuatu, sesuai dengan yang seharusnya dikuasai dan dengan tingkat keberhasilan yang tinggi. Orang yang dikatakan terampil adalah orang yang dalam mengerjakan atau menyelesaikan pekerjaannya secara cepat, mudah dan benar. Mudah dalam arti seseorang yang memiliki keterampilan dalam bidang tertentu akan melakukan suatu pekerjaan dibidang tersebut dengan minim hambatan dari dalam diri. Sedangkan mudah dan benar dalam arti seseorang tersebut akan melakukan suatu pekerjaan dengan tingkat kesalahan yang minim dan dengan tingkat keberhasilan yang tinggi.

3) Keterampilan Teknis

Robert L katz yang dikutip oleh Silalahi (2002;56), Keterampilan teknik merupakan kompetensi spesifik untuk melaksanakan tugas atau kemampuan menggunakan teknik-teknik ,alat-alat,prosedur – prosedur dan pengetahuan tentang lapangan yang dispesialisasi secara benar dan tepat dalam pelaksanaan tugasnya. Menurut Armala (2013: 7), keterampilan teknis adalah kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan, metode, atau teknik spesifik dalam bidang spesialis tertentu. Keterampilan ini merupakan pemahaman dan kecakapan melakukan aktivitas pekerjaan yang berhubungan dengan bidang khusus atau pekerjaan tertentu.

Dalam bukunya (Griffin & Ebert, 2006: 172), disebutkan bahwa keterampilan teknis (*technical skills*) adalah keterampilan yang diperlukan untuk melaksanakan tugas khusus. Kemampuan programmer menulis kode, keterampilan animator untuk menggambar, dan kemampuan akuntan untuk mengaudit laporan perusahaan, semuanya merupakan contoh keterampilan teknis. Orang mengembangkan keterampilan teknis melalui kombinasi antara pendidikan dan pengalaman. *Hard skill* adalah pengetahuan dan kemampuan teknis yang dimiliki seseorang. *Hardskill* dapat dinilai dari *technical test* atau *practical test* (Faiz Alam Islami, 2012: 12).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa keterampilan teknis adalah kemampuan dan pengetahuan seseorang melaksanakan tugas dalam bidang-bidang tertentu yang menggunakan teknik dalam pengerjaannya. Keterampilan teknis disebut juga *hardskill* dan dapat

dinilai dari *technical test* atau *practical test*. Kemampuan ini lebih banyak berhubungan dengan keahlian tangan atau keahlian fisik lainnya yang dapat dikembangkan dengan berlatih, sebagai contoh kegiatan menggambar.

4) Mata Pelajaran Menggambar Desain Busana SMK Negeri 1 Sewon

Secara filosofi, inti dari SMK adalah kegiatan belajar mengajar di kelas, bengkel, dan laboratorium (Suharsimi Arikunto, 1984). Desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur (Widjiningasih, 1982:1). Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000: 2) desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Menggambar busana adalah menggambar sketsa model dengan menggunakan ide-ide dan menerapkannya pada kertas gambar (Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, 2004:3). Desain busana yaitu rancangan model busana berupa gambar dengan mempergunakan unsur garis, bentuk, siluet (*silhouette*), ukuran, tekstur yang dapat diwujudkan menjadi busana.

Pelajaran desain busana dari kelas XII dominan dilakukan dengan praktek, sehingga pelajaran keterampilan biasanya diajarkan di kelas yang memiliki fasilitas yang sesuai dengan mata pelajarannya. Mata pelajaran menggambar busana berisikan teori dan praktek dengan tujuan memberikan ketrampilan menggambar busana di bidang tata busana. Berikut disajikan silabus mata pelajaran menggambar busana kelas XII untuk memperjelas materi penelitian yang dilakukan:

Tabel 1. Silabus Mata Pelajaran Desain Busana SMK Kelas XII semester gasal

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.20. Mendeskripsikan cara membuat desain busana pesta	- Desain sketsa busana pesta	24 jam	Afif GB,Menggambar Busana 2011 Sri widarwati, (1993) desain busana 1, yogyakarta : IKIP Yogyakarta Prapti Karomah dan Sicilia S, 1998:8-9
4.20. Membuat desain sketsa busana pesta	- Pembuatan desain sketsa busana pesta		
3.21. Menjelaskan teknik menyelesaikan desain busana pesta secara basah	- Teknik penyelesaian basah	30 jam	
4.21. Menyelesaikan desain busana pesta secara basah	- Penyelesaian desain busana pesta secara basah		

Siswa SMK Negeri 1 Sewon kelas XII diberikan materi mengenai desain busana pesta yang akan dibahas didalam penelitian. Siswa diberi pengertian mengenai busana pesta, kriteria membuat desain busana pesta, jenis-jenis busana pesta, dan langkah-langkah pembuatan desain sketsa busana pesta selain itu siswa diberi pengertian mengenai teknik penyelesaian gambar secara basah, alat dan bahan yang dibutuhkan dalam membuat teknik penyelesaian gambar secara basah, langkah-langkah penyelesaian gambar secara basah. Mata pelajaran ini disampaikan oleh guru atau pengajar dalam bentuk teori dan praktik menggambar.

Praktik atau kegiatan menggambar merupakan suatu kegiatan yang membutuhkan teknik sehingga dalam mata pelajaran menggambar desain busana memerlukan keterampilan teknis yaitu kemampuan atau pengetahuan untuk menggunakan teknik tertentu dalam pengerjaannya. Dalam praktik mata pelajaran desain busana, penilaian siswa diukur berdasar ranah psikomotor. Bloom berpendapat bahwa ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik.

Dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran menggambar desain busana adalah pelajaran yang mempelajari tentang penciptaan mode busana dengan ide-ide dan teori

busana yang dituangkan dalam bentuk gambar yang harus dipelajari bagi siswa atau pelajar di sekolah. Dalam praktik mata pelajaran desain busana memerlukan keterampilan teknis yang diukur berdasarkan ranah psikomotor.

5) Pengertian Desain

Desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur (Widjiningsih, 1982: 1). Sedangkan menurut Widarwati (2000: 2), “desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur”. Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti 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 bentuk benda yang sebenarnya (Idayanti, 2015: 11).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu rancangan sebelum dibuat. Desain busana adalah susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda yang akan dibuat menjadi suatu rancangan atau gambaran dari benda tersebut untuk dapat menciptakan suatu busana.

6) Sumber Ide

Untuk membuat suatu desain busana, maka perlu untuk menentukan sumber ide terlebih dahulu. Sumber Ide adalah segala sesuatu, yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil (Kamus Besar

Bahasa Indonesia, 2001). Menurut Widarwati (1996: 58), “sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru”. Kemudian menurut Widjiningsih (2006: 70), “sumber ide adalah sesuatu hal yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi”. Ide baru tersebut dapat diperoleh melalui berbagai obyek benda-benda yang ada di lingkungan seseorang berada maupun dari peristiwa nasional dan internasional. Menurut Chodijah & Mamdy (1982: 172), secara garis besar sumber ide dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu :

- 1) Sumber ide dari pakaian penduduk dunia atau daerah di Indonesia.
- 2) Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari bentuk tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk geometris.
- 3) Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional.

Hal yang dapat dijadikan sumber ide menurut Sri Widarwati (1996: 58), antara lain :

- 1) Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono jepang dimana ciri khususnya terletak pada bagian lengan dan leher.
- 2) Warna dari sumber ide, misalnya warna merah dari bunga mawar.
- 3) Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung garuda.
- 4) Tekstur dari sumber ide misalnya pakaian wanita Bangkok bahannya terbuat dari sutra.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang terdapat di alam, pakaian penduduk

dunia, peristiwa penting nasional dan internasional, dan dari pakaian kerja yang dapat diambil ciri-cirinya sehingga dapat menimbulkan ide-ide baru.

Menuangkan suatu sumber ide kedalam sebuah gambar desain harus melalui pengembangan bentuk sumber ide. Menurut Kartika (2004: 6) pengembangan bentuk sumber ide antara lain sebagai berikut:

1) *Stilasi*

Stilasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan disetiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh: penggambaran ornament motif batik, tatah sungging, lukisan tradisional dll. Proses stilasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga semakin detailnya semakin rumit.

2) *Distorsi*

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada obyek atau obyek yang digambar. Contoh: karakter wajah Gatot Kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.

3) *Transformasi*

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figure 18 dari obyek lain ke obyek yang digambar. Transformasi lebih berkecenderungan untuk memindahkan bentuk satu ke bentuk lainnya

sehingga terjadi suatu perubahan atau pergeseran. Contoh. Penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

4) *Deformasi*

Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Sedangkan menurut Suyo Suradjijo (1999: 67) pengembangan bentuk sumber ide antara lain (a) Stilasi, merupakan bentuk yang tidak meninggalkan bentuk asli alam, atau tidak meninggalkan alam. Banyak terdapat dalam segi dekorasi. Dilihat dari segi bentuk karya tujuan stilasi tampaknya hanya ingin mempermainkan bentuk alam dalam kaitannya mengisi bidang kosong; (b) Distorsi, merupakan perubahan bentuk yang menonjol karakteristik visual obyek, sehingga mendapatkan bentuk yang sesuai dengan konsep estetika seniman. Misalnya melebih-lebihkan ukuran yang sebenarnya lurus dibengkokkan atau merubah bagian-bagian yang mereka anggap dapat mendominasi bentuk keseluruhannya; (c) Deformasi, merupakan perubahan bentuk yang tidak dapat diklarifikasi ke dalam distorsi dan stilasi. Tetapi dengan deformasi, bagaimanapun bentuk yang diciptakan seniman, imajinasi penghayatannya masih dapat menangkap tema alam di dalamnya.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa untuk menuangkan sumber ide kedalam sebuah desain harus dilakukan dengan

pengembangan sumber ide yang berjumlah 4 macam, yaitu: stilasi (mengembangkan sumber ide dengan cara menyederhanakan bentuk asli menjadi bentuk gambar lain yang dikehendaki); distorsi (perubahan bentuk yang menonjolkan karakteristik visual obyek, sehingga mendapatkan bentuk yang sesuai dengan konsep); transformasi (memindahkan wujud atau figure dari obyek lain ke obyek yang digambar); dan deformasi (penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu). Pengambilan sumber ide hendaknya diaplikasikan pada dibagian – bagian tertentu, selain itu dalam pengambilan sumber ide apabila dilakukan perubahan atau pengembangan harus diperhatikan pengembangan sumber ide yang diterapkan sehingga tidak menghilangkan ciri khas dari sumber ide yang diambil.

7) Busana Pesta

Busana atau pakaian adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menutupi dan menghias tubuh (Widarwati, 1993: 1). Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, baik pesta pagi, siang, sore ataupun malam hari (Khayati, 1998: 3). Sedangkan menurut Karomah & Sawitri (1998: 10), “busana pesta adalah busana yang dikenakan untuk menghadiri suatu pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yaitu pesta pagi, siang dan malam”. Menurut Khayati (1998: 3) busana pesta dapat digolongkan berdasarkan berdasarkan waktu pemakaian:

- 1) Busana pesta pagi

Busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00 – 15.00. Busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat dan tidak berkilau, sedangkan pemilihan warna sebaiknya dipilih warna yang lembut tidak terlalu gelap.

2) Busana pesta sore

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam. Pemilihan bahan sebaiknya bertekstur agak lembut dengan warna bahan yang cerah atau warna yang agak gelap dan tidak mencolok.

3) Busana pesta malam

Busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah atau berkesan glamour. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah.

Menurut kesempatan pakainya busana pesta dapat digolongkan menjadi dua macam, (Karomah, 1990: 9) yaitu:

1) Undangan resmi

Undangan resmi misalnya upacara kenegaraan di lapangan atau di dalam gedung, serah terima jabatan, wisuda diperguruan tinggi, upacara akad nikah, resepsi perkawinan, dan lain – lain.

2) Undangan tidak resmi

Undangan tidak resmi misalnya selamat, syukuran, ulang tahun, perpisahan dan lain – lain.

Berdasarkan pengertian beberapa sumber diatas, busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta yang dapat disesuaikan dengan waktu pemakainya. Busana pesta digolongkan menjadi waktu pemakaian dan sifatnya. Berdasarkan waktu pemakaian busana pesta dibagi menjadi 3 yaitu busana pesta pagi, busana pesta sore, dan busana pesta malam, sedangkan menurut sifatnya busana pesta dibagi menjadi busana pesta resmi dan busana pesta gala. Untuk menghasilkan sebuah busana pesta yang bagus dan bermutu tinggi perlu mempertimbangkan karakteristik dari busana pesta tersebut.

8) Menggambar Desain Busana Pesta

Pamadhi & Sukardi (2010: 25) menyatakan bahwa “Menggambar adalah membuat gambar. Kegiatan menggambar ini dilakukan dengan cara seperti mencoret, menggores menorehkan benda tajam ke benda lain dan memberi warna, sehingga menimbulkan gambar”. Menurut Kamil (1986: 9), mendesain busana adalah mencipta mode, mencipta adalah mengeluarkan perasaan yang kuat yang didorong oleh emosi sehingga terbentuk sesuatu yang baru tentang mode pakaian.

Menurut Soekarno & Basuki (2004: 4) mengatakan bahwa, Proses pembuatan desain dapat dibuat dengan sederhana, dapat juga dibuat secara pelik dan rumit. Dalam menampilkan desain busana sebaiknya menggunakan desain yang proporsional dan menarik. Untuk dapat menghasilkan desain yang

proporsional dan menarik, perlu menerapkan teknik penyajian dan penyelesaian gambar. Menurut Ernawati (2008: 215) alat dan bahan mendesain antara lain: 1) Pensil; 2) Pensil warna; 3) Penghapus; 4) Penggaris; 5) Kuas; 6) Cat air; 7) Kertas; 8) File. Sedangkan Menurut Sumaryati (2013: 13) alat dan bahan menggambar desain yaitu: 1) pensil 2B; 2) spidol/marker; 4) rapido; 5) pensil warna; 6) cat air; 7) drawing pen; 8) cat plakat/cat poster; 9) penghapus; 10) rautan pensil; 11) kertas gambar.

Sri Widarwati mengungkapkan langkah-langkah mendesain dalam JPTK volume 22 No.2 (2014 : 211) langkah-langkah desain sebagai berikut:

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

Teknik penyelesaian gambar ialah cara menyelesaikan gambar desain busana yang telah diciptakan di atas tubuh sehingga gambar tersebut dapat terlihat bahan dan permukaan tekstil serta warna yang dipakai, dan hiasan pada pakaian yang dijahitkan. Menurut Chodiyah & Mamdy (1982:130), “Pewarnaan pada gambar dilakukan untuk pewarnaan kulit, pewarnaan

rambut, dan pewarnaan busana sesuai bahan tekstil”. Penyelesaian pembuatan gambar busana dengan teknik basah adalah suatu teknik pewarnaan sketsa busana dengan campuran air (Hasanah, 2014:30).

Langkah-langkah menggambar desain yaitu: 1) Menyiapkan alat dan bahan mendesain, 2) Menggambar anatomi tubuh 3) Menggambar bagian-bagian busana, 4) Pewarnaan dan penyelesaian gambar (Ernawati, 2008: 214).

Menurut Chodiyah & Mamdy (1982: 129), cara penggunaan cat air adalah:

- 1) Membuat sket dengan pensil.
- 2) Mengulaskan kuas pada cat yang telah dicampur dengan air, kemudian dioleskan pada desain.
- 3) Mewarnai dimulai dari bagian atas berangsur kebawah.
- 4) Sebelum kering pewarnaan dilanjutkan hingga selesai.
- 5) Untuk mendapatkan warna yang rata, dapat diulangi dengan warna yang sama.
- 6) Pada bagian yang tertimpa cahaya atau bagian cembung diberikan warna yang lebih terang, dan bagian cekung dibuat lebih gelap.
- 7) Untuk siluet, dapat diselesaikan dengan cat air, pena, pensil hitam atau spidol dengan warna yang lebih tua.

Maka berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa menggambar desain busana adalah membuat gambaran mengenai rancangan suatu mode atau busana. Menggambar desain busana juga harus mempertimbangkan teknik penyajian dan penyelesaian gambar supaya desain dapat dituangkan dengan jelas dan tau betul apa saja alat dan bahan yang dibutuhkan. Menggambar desain busana pesta dengan teknik basah harus menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan sejumlah 8 macam, seperti: kertas, pensil, drawing pen atau spidol, penghapus, penggaris, cat air, kuas, dan tempat cat air. Desain yang jelas akan memudahkan orang lain memahami gambar tersebut.

9) Keterampilan Menggambar Desain Busana

Menurut Muzni Ramanto (1991: 2), “Kata keterampilan identik dengan kata kecekatan. Orang yang dikatakan terampil adalah orang yang dalam mengerjakan atau menyelesaikan pekerjaannya secara cepat dan benar. Menurut Gordon (1994: 55), “keterampilan merupakan kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. Pengertian ini biasanya cenderung pada aktivitas psikomotor”. Menurut Davies yang dikutip oleh Dimiyati (2009: 207), ranah psikomotor berhubungan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sudjana (1987: 54) menjelaskan bahwa hasil belajar dalam ranah psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan-keterampilan (skill), dan kemampuan bertindak individu.

Menurut Ardiati Kamil (1986 : 9), mendesain busana adalah mencipta mode, mencipta adalah mengeluarkan perasaan yang kuat yang didorong oleh emosi sehingga terbentuk sesuatu yang baru tentang mode pakaian.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan menggambar desain busana adalah suatu aktivitas berupa mendesain atau merancang busana dalam bentuk gambar yang dilakukan dengan cepat dan benar. Keterampilan menggambar busana termasuk *technical skill* atau keterampilan teknis yang dapat diukur dengan tes praktik dengan ranah psikomotor.

Sejalan dengan hal tersebut, disebutkan secara singkat langkah-langkah

menggambar desain yaitu: 1) Menyiapkan alat dan bahan mendesain, 2) Menggambar anatomi tubuh 3) Menggambar bagian-bagian busana, 4) Pewarnaan dan penyelesaian gambar (Ernawati, 2008: 214). Siswa yang terampil menggambar desain busana berarti mampu menguasai dalam penerapan langkah-langkah menggambar desain busana. Siswa yang terampil dalam menggambar desain busana dapat diukur dari kemampuan menyiapkan alat dan bahan mendesain, menggambar anatomi tubuh, menggambar bagian-bagian busana, dan kemampuan pewarnaan dan penyelesaian gambar.

Menurut Widarwati (1996: 58), hal yang dapat dijadikan sumber ide antara lain: 1) Ciri khusus dari sumber ide, 2) Warna dari sumber ide, misalnya warna merah dari bunga mawar, 3) Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung garuda, 4) Tekstur dari sumber ide misalnya pakaian wanita Bangkok bahannya terbuat dari sutra. Menurut Khayati (1998: 3) busana pesta dapat digolongkan berdasarkan waktu pemakaian:

1) Busana pesta pagi

Busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat dan tidak berkilau, sedangkan pemilihan warna sebaiknya dipilih warna yang lembut tidak terlalu gelap.

2) Busana pesta sore

Pemilihan bahan sebaiknya bertekstur agak lembut dengan warna bahan yang cerah atau warna yang agak gelap dan tidak mencolok.

3) Busana pesta malam

Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Mode

busana kelihatan mewah atau berkesan glamour. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah.

Sedangkan menurut Hasanah (2014: 30), penyelesaian pembuatan gambar busana dengan teknik basah adalah suatu teknik pewarnaan sketsa busana dengan campuran air.

Dengan kata lain siswa yang terampil dalam menggambar desain busana pesta mampu menuangkan sumber ide kedalam gambar sesuai ciri khusus, warna, bentuk, atau tekstur sumber ide. Menguasai dan menerapkan langkah-langkah mendesain busana pesta sesuai karakteristik waktu pemakaian busana pesta, dengan cepat dan benar. Cepat dalam artian siswa dapat menggambar desain busana dalam waktu yang singkat, sedangkan benar dalam artian siswa dapat menggambar desain busana dengan tingkat kesalahan yang minim dan dilakukan sesuai teori. Mampu melakukan penyelesaian gambar busana dengan teknik basah yaitu menggunakan cat air. Dengan adanya seluruh keterampilan menggambar desain busana yang telah disebutkan pada siswa maka akan mempengaruhi minatnya terhadap sesuatu.

2. Minat Menjadi Desainer

a. Pengertian Minat

Menurut Djamarah (2008: 132), “minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang.” Slameto (2010: 180) menyatakan bahwa

“minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.”. Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Muhibbin Syah, 2008: 136). Adapun menurut Sardiman (2007: 77), minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-ke-ingainan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri.

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut minatnya semakin besar (Suparman: 2014, 84).

Menurut Bernard dalam Sardiman (2007: 76) menyatakan bahwa minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Jelas bahwa minat akan selalu terkait dengan persoalan kebutuhan dan keinginan. Gagne juga membedakan sebab timbulnya minat pada diri seseorang kepada dua macam, yaitu minat spontan dan minat terpola. Minat spontan,yaitu minat yang timbul secara spontan dari dalam diri seseorang tanpa dipengaruhi oleh pihak luar. Adapun minat terpola adalah minat yang timbul sebagai akibat adanya pengaruh dari kegiatan-kegiatan yang terencana dan terpola, misalnya dalam kegiatan belajar mengajar, baik di lembaga sekolah maupun di luar sekolah (Susanto, 2016: 60).

Dari pendapat para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa minat adalah rasa suka atau ketertarikan terhadap sesuatu tanpa adanya paksaan. Seseorang yang memiliki minat berarti memiliki keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat dapat timbul secara spontan dari dalam diri dan juga akibat adanya pengaruh dari kegiatan-kegiatan yang terencana.

b. Unsur-unsur Minat

Menurut Ahmadi (2009: 148) “Minat adalah sikap jiwa orang seorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat”. Minat mengandung unsur-unsur kognitif (mengenal), emosi (perasaan) dan konasi (kehendak). Oleh karena itu, minat dapat dianggap sebagai respon yang sadar, sebab kalau tidak demikian, minat tidak akan mempunyai apa-apa (Fathurrohman & Sulistirini, 2012: 175).

Menurut Bigot yang dikutip dalam Abror (1993:112) minat mengandung unsur-unsur sebagai berikut:

1) Unsur Kognisi (Mengenal)

Minat mengandung unsur kognisi artinya minat itu didahului oleh pengetahuan informasi mengenai obyek yang dituju oleh minat tersebut.

2) Emosi (Perasaan)

Minat mengandung unsur emosi karena dalam partisipasi atau pengalaman itu disertai perasaan tertentu (senang).

3) Konasi (Kehendak)

Unsur konasi merupakan kelanjutan dari unsur kognisi dan unsur emosi

yang diwujudkan dalam bentuk kemauan dan hasrat untuk melakukan suatu kegiatan.

Berdasarkan teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa minat akan timbul karena adanya pengetahuan dan informasi mengenai objek yang dituju yang kemudian menimbulkan perasaan senang dan ketertarikan terhadap objek tersebut Selanjutnya akan timbul perhatian terhadap objek tersebut sehingga timbul kemauan dan hasrat untuk melakukan sebuah kegiatan yang berkaitan dengan objek tersebut.

c. Pengertian Desainer

Perancang atau desainer (bahasa Inggris: *designer*) adalah seseorang yang merancang sesuatu. Definisi yang terluas kemungkinan diberikan oleh seorang psikolog bernama Herbert Simon: *Everyone designs who devises courses of action aimed at changing existing situations into preferred ones*, yang artinya: "Setiap orang mendesain untuk merencanakan serangkaian aktivitas yang bertujuan untuk mengubah situasi yang ada menjadi lebih baik (Simon, 1996: 111). Menurut buku *How To Be A Fashion Designer* oleh Ulung & Larasati (2013: 20), Pada dasarnya, seorang *fashion designer* membuat konsep dan menciptakan desain busana hingga aksesoris. Dia juga harus mampu menganalisis *trend fashion* yang akan terjadi, yang nantinya setelah memproduksi koleksi tertentu, akan dipasarkan untuk pelanggan individual atau pasar yang lebih besar lagi seperti pusat perbelanjaan dan retail.

Maka dapat disimpulkan bahwa desainer busana atau perancang busana adalah seseorang yang merancang suatu produksi busana. Desainer busana tidak hanya

membuat konsep atau desain busana yang kemudian dituangkan kedalam bentuk suatu gambar melainkan juga menciptakan desain tersebut kedalam suatu benda jadi. Seorang desainer juga harus mampu mengenal warna, bahan busana dan bentuk busana secara proporsi, menganalisis *trend fashion* sehingga akan mudah membuat busana yang kemungkinan akan laku setelah diproduksi dan dipasarkan.

e. Tugas Desainer

Secara umum banyak orang yang beranggapan bahwa tugas desainer adalah merancang busana atau menyajikan ide dalam bentuk gambar yang mudah di pahami dan dimengerti, tetapi diluar itu, sebenarnya tugas desainer dimulai dengan menciptakan desain dasar hingga mencipta busana. Menurut Widarwati (1996: 84) tugas utama desainer adalah membuat rancangan untuk klien atau perusahaan garment. Menurut Ulung & Larasati (2013: 13) tantangan bagi seorang *fashion designer* ialah harus mampu berpikir ke depan untuk memprediksi trend apa yang akan mereka ciptakan. Kemudian ide ini diaplikasikan dalam bentuk visual melalui pakaian maupun aksesoris. Saat mendesain, fashion designer juga harus pandai mengenal material, warna, serta proporsi sebuah pakaian.

Sebagai seorang desainer harus bisa memprediksi tren sampai setidaknya hingga tiga tahun ke depan dan juga peka terhadap perkembangan pasar. Selain itu pengetahuan tentang bahan juga sangat penting dan juga fasih pada berbagai tipe bentuk tubuh, sehingga ketika mendesain busana bisa melihat segi estetika dan juga tren yang sudah ada. Pengetahuan mengenai sejarah desain juga harus dikuasai oleh seorang *fashion designer* (Ulung & Larasati, 2013: 20).

Sedangkan menurut Dunn (2009: 22), dikutip dalam bukunya *I Want To Be a Fashion Designer* disebutkan:

“If you want to become a fashion designer, you can prepare today. Take art classes, like drawing, painting, and design. Learn how to cut patterns and sew fabric, too. Carry a notepad and draw clothing designs you see. You can even make up designs of your own! Read about fashion in books and newspapers to learn about different designers.”

Yang apabila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia memiliki arti “Jika anda ingin menjadi perancang busana, anda dapat mempersiapkannya hari ini. Ambilah kelas seni, seperti menggambar, melukis, dan mendesain. Pelajari cara membuat pola dan menjahit kain juga. Bawalah notepad dan gambar desain pakaian yang anda lihat. Bahkan anda dapat membuat desain sendiri. Bacalah tentang fashion di buku dan surat kabar untuk mempelajari tentang desainer yang berbeda”. Menurut Stella Rissa dikutip oleh Ullung & Larasati (2009: 22) mengatakan:

“Seorang fashion designer adalah pekerja seni yang harus tahu latar belakang dan sejarah fashion yang menyertainya. Jika seorang fashion designer tidak belajar sejarah, seolah-olah tidak mau tahu apa yang terjadi pada masa lalu. Inilah yang membuat fashion designer tidak berkembang. Sisi kreatif yang dimiliki hanya seperti bayangan saja karena tidak tahu fakta sebenarnya. Dengan mengakui fakta dan sejarah mode, ide kreatif fashion designer akan lebih matang dalam membuat tema dan konsep.”

Dari teori-teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa tugas utama desainer adalah membuat rancangan busana. Perancang busana menuangkan pikiran atau idenya menjadi suatu hasil yang bisa dilihat secara nyata. Seorang desainer harus mampu memprediksi trend apa yang akan diciptakan Selain itu desainer juga memiliki kewajiban untuk pandai mengenal warna, bahan, proporsi, dan juga mampu untuk membuat busana dan aksesoris pendukung busana tersebut, bahkan

hingga mempelajari sejarah dan trend busana.

f. Cara Menjadi Desainer

Menurut Widarwati (1996: 84) syarat-syarat seorang perancang busana (*designer*):

- 1) Mempunyai bakat dalam merancang busana.
- 2) Memiliki pengetahuan tentang tekstil, draping, pembuatan pola, sejarah busana dan lain-lain.
- 3) Menguasai detail-detail busana secara mendalam menurut rasa keindahan masing-masing.
- 4) Mengetahui siluet yang paling mutakhir yang sedang digemari masyarakat dan memahami aliran-aliran dalam mode.
- 5) Memiliki cita rasa seni yang tinggi sehingga dapat menerapkan unsure-unsur dan prinsip-prinsip desain dengan baik.
- 6) Memahami anatomi tubuh yang mendasari penciptaan desain.

Menurut buku *How To Be A Fashion Designer* oleh Ulung & Larasati (2013: 22)

menyebutkan beberapa modal yang harus dimiliki untuk menjadi desainer:

- 1) Inspirasi ada dimana-mana, kreativitas dan ciri khas adalah hal mutlak untuk bisa menjadi fashion designer.
- 2) Pelajari bisnis busana dan selera konsumen, pengetahuan desain dan menjahit diperlukan untuk menjadi perancang yang handal.
- 3) Banyak bereksperimen, idealnya fashion designer mampu mengombinasikan warna, jenis kain juga beragam teknik menjahit, selain juga mampu mengekspresikan ide dalam bentuk sketsa
- 4) Mampu bekerja dibawah tekanan, bekerja sebagai fashion designer adalah identik dengan kreativitas.
- 5) Mengasah kepekaan, fashion designer juga merupakan pencipta trend. Ia harus lebih sadar akan permintaan pasar.

Sedangkan kemampuan dasar atau basic skills untuk menjadi desainer yang disebutkan oleh Ulung & Larasati (2013: 27), antara lain menggambar, menjahit, dan membuat pelengkap dan aksesoris.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa menjadi desainer yang terpenting harus memiliki kemampuan dan keterampilan di

bidang *fashion* seperti mendesain, selain itu desainer harus mengerti memilih bahan, warna, membuat pola, menjahit, mengerti bisnis busana, dan sebagainya. Namun selain memiliki kemampuan itu haruslah dibarengi dengan kerja keras dan usaha yang baik.

g. Minat Menjadi Desainer

Menurut Charles yang dikutip oleh Widodo (1989: 72), pada awalnya sebelum terlibat di dalam suatu aktivitas, siswa mempunyai perhatian terhadap adanya perhatian, menimbulkan keinginan untuk terlibat di dalam aktivitas. Sedangkan Slameto (1995: 181) menyebutkan bahwa intensitas kebutuhan yang dilakukan oleh individu akan berpengaruh secara signifikan terhadap besarnya minat individu yang bersangkutan. Secara psikologis, menurut Munandar yang dikutip oleh Susanto (2016 :64), menyebutkan bahwa:

“Fase perkembangan minat berlangsung secara bertingkat dan mengikuti pola perkembangan individu itu sendiri. Di samping itu, kematangan individu juga memengaruhi perkembangan minat, karena semakin matang secara psikologis maupun fisik, maka minat juga akan semakin kuat dan terfokus pada objek tertentu. Pada awalnya, minat terpusat pada diri sendiri, hal-hal yang menjadi kepunyaan, kemudian berpusat pada orang lain, termasuk pada objek-objek yang ada dalam lingkungannya”.

Sedangkan menurut Sarwono mengenai Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mempunyai peluang yang cukup besar untuk ikut serta dalam membangun *system* perekonomian dengan memanfaatkan tahap perkembangan remaja, mendidik siswa agar berminat menjadi wirausaha. Tahap perkembangan remaja akhir ditandai dengan adanya minat yang makin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek (Sarwono, 2011: 30). Menurut Mappiare (1982: 88) “...jenis pekerjaan/jabatan yang dipilih oleh seorang remaja akhir dipengaruhi oleh minat...”.

Seperti yang telah disebutkan bahwa tujuan utama SMK adalah membekali siswanya dengan keahlian sesuai keahlian yang dipilih sehingga kelak siswa tersebut siap bekerja di bidang tersebut. Sehingga Kompetensi Keahlian Tata Busana akan membekali dengan keahlian dalam bidang busana mulai dari membuat desain busana hingga mencipta busana, maka diberikan macam-macam mata pelajaran yang membekali siswa untuk bekerja dibidangnya. Sebagai contoh kelas XII yang diberikan mata pelajaran desain busana, pembuatan pola, dan pembuatan hiasan busana. Menurut Bigot yang dikutip dalam Abror (1993:112) minat mengandung unsur-unsur kognisi, emosi, dan konasi. Sedangkan desainer busana adalah seseorang yang merancang busana.

Berdasarkan teori-teori diatas dalam hal minat menjadi desainer, sehubungan dengan tugas utama desainer adalah merancang busana, dengan kata lain keterampilan yang paling mendekati profesi desainer adalah keterampilan menggambar desain busana. Berdasarkan pendapat Abdul Rachman Abror terdapat tiga unsur minat yang dapat diukur, yaitu unsur kognisi (mengetahui) berarti siswa tersebut memiliki informasi mengenai tata busana yang menjadi dasar timbulnya minat menjadi desainer. Unsur emosi (perasaan) berarti melalui banyaknya informasi yang diberikan disekolah dalam bidang tata busana menimbulkan rasa senang, ketertarikan atau perhatian terhadap hal-hal yang berkaitan dengan tata busana terutama desainer. Unsur konasi (kehendak) berarti seseorang yang memiliki keinginan atau minat menjadi desainer akan memiliki keyakinan yang besar dan berusaha melakukan usaha-usaha untuk dapat memenuhi keinginannya untuk menjadi desainer.

Sejalan dengan hal tersebut, Widarwati (1996: 84) menyebutkan syarat-syarat seorang perancang busana (*designer*):

- 1) Mempunyai bakat dalam merancang busana.
- 2) Memiliki pengetahuan tentang tekstil, draping, pembuatan pola, sejarah busana dan lain-lain.
- 3) Menguasai detail-detail busana secara mendalam menurut rasa keindahan masing-masing.
- 4) Mengetahui siluet yang paling mutakhir yang sedang digemari masyarakat dan memahami aliran-aliran dalam mode.
- 5) Memiliki cita rasa seni yang tinggi sehingga dapat menerapkan unsure-unsur dan prinsip-prinsip desain dengan baik.
- 6) Memahami anatomi tubuh yang mendasari penciptaan desain.

Berdasarkan teori-teori diatas maka disimpulkan bahwa seorang siswa yang memiliki minat menjadi desainer dapat dilihat dari unsur kognisi, emosi, dan kognasi yang dihubungkan dengan syarat-syarat untuk menjadi seorang perancang busana. Apabila seorang siswa mempunyai minat menjadi desainer maka siswa tersebut memiliki pengetahuan yang banyak mengenai desainer dan akan muncul sikap positif untuk mempersiapkan diri menjadi desainer

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian oleh Suparyanti dengan judul “Faktor Pendukung Dan Penghambat Minat Berwirausaha Bidang Busana Di Jurusan Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) minat berwirausaha bidang busana Jurusan Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih termasuk dalam kategori tinggi, sebanyak 26 siswa, 2) faktor pendukung minat berwirausaha bidang busana Jurusan Busana Butik SMK N 1 Pengasih dilihat dari faktor internal yang dominan adalah faktor tertarik termasuk dalam kategori tinggi,

sebanyak 28 siswa, sedangkan faktor pendukung minat berwirausaha bidang busana siswa di Jurusan Busana Butik SMK N 1 Pengasih dilihat dari faktor eksternal yang dominan adalah faktor lingkungan sekolah termasuk dalam kategori tinggi sebanyak 37 siswa, 3) faktor penghambat minat berwirausaha bidang busana Jurusan Busana Butik SMK N 1 Pengasih dilihat dari faktor internal yang paling dominan adalah faktor motivasi termasuk dalam kategori rendah sebanyak 32 siswa, sedangkan faktor penghambat minat berwirausaha bidang busana di Jurusan Busana Butik SMK N 1 Pengasih dilihat dari faktor eksternal yang paling dominan adalah lingkungan keluarga sebanyak 23 siswa.

2. Penelitian oleh H. Sholeh Hidayat dengan judul “Hubungan Minat terhadap Profesi Guru dan Motivasi Berprestasi dengan Keterampilan Mengajar”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa kuat hubungan minat terhadap profesi desainer dan motivasi berprestasi dengan keterampilan mengajar. Hasil penelitian menunjukkan 1) minat terhadap profesi guru mahasiswa semester VIII jurusan Pendidikan matematika termasuk kategori tinggi, 2) Motivasi berprestasi mahasiswa semester VIII jurusan Pendidikan Matematika termasuk kategori tinggi, 3) Keterampilan mengajar mahasiswa semester VIII jurusan Pendidikan Matematika termasuk baik 4) Minat terhadap profesi guru memiliki hubungan positif dengan keterampilan mengajar, 5) Motivasi berprestasi memiliki hubungan yang positif dengan keterampilan mengajar dan 6) Minat terhadap profesi guru dan motivasi berprestasi secara bersama-sama memiliki hubungan positif dengan

keterampilan mengajar.

3. Penelitian oleh Yeti Nurfendah dengan judul “Minat Berwirausaha Di Bidang Fashion Pada Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 2 Godean”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Minat berwirausaha di bidang fashion pada siswa kelas XI Tata Busana SMK N 2 Godean termasuk dalam kategori tinggi (77,3%), sedangkan minat berwirausaha secara keseluruhan mencakup sedang (20%), rendah (2,7%) dan sangat rendah (0%), skor mean ideal 120, dan rerata yang didapatkan 149,52; (2) Minat berwirausaha di bidang fashion yang ditinjau dari faktor eksternal pada siswa kelas XI SMK N 2 Godean, berada dalam kategori tinggi (84%), sedang (12%), rendah (4%), dan sangat rendah (0%) dengan skor rata-rata 58,47 point; 3) Minat berwirausaha di bidang fashion yang ditinjau dari faktor internal pada siswa kelas XI SMK N 2 Godean berada dalam kategori tinggi (64%), sedang (33,3%), rendah (2,7%), dan sangat rendah (0%) dengan skor rata-rata 92,11 point; 4) Faktor dominan dalam minat berwirausaha di bidang fashion pada siswa kelas XI SMK N 2 Godean adalah faktor eksternal.

Tabel 2. Penelitian relevan

Uraian		Peneliti			
		Suparyanti	H. Sholeh	Yeti N.	Nandini N.
Tahun	2006		v		
	2017	v			
	2018			v	v
Judul	Hubungan Minat terhadap Profesi Guru dan Motivasi Berprestasi dengan Keterampilan Mengajar		v		
	Faktor Pendukung Dan Penghambat Minat Berwirausaha Bidang Busana Di Jurusan Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih	v			
	Minat Berwirausaha Di Bidang Fashion Pada Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 2 Godean			v	
	Hubungan Keterampilan Menggambar Desain Busana dengan Minat Menjadi Desainer pada Siswa Kelas XII di SMK Negeri 1 Sewon				v
Tujuan	Mengetahui hubungan keterampilan dengan minat		v		
	Mengetahui keterampilan menggambar desain				
	Mengetahui minat berwirausaha	v		v	v
Tempat penelitian	SMK N 1 Pengasih	v			
	Universitas Tirtayasa		v		
	SMK N 2 Godean			v	
	SMK Negeri 1 Sewon				v
Jenis penelitian	<i>Kuantitatif</i>	v	v	v	v
	<i>Kualitatif</i>				
Teknik analisis data	<i>Deskriptif</i>	v		v	
	<i>Korelasi Product Moment</i>		v		v
Sampel	<i>Probability Sampling</i>			v	
	<i>Random Sampling</i>	v	v		v
Metode pengumpulan data	Angket	v	v	v	v
	Dokumentasi				
	Observasi		v	v	v

Berdasarkan penelitian-penelitian relevan diatas menunjukkan bahwa pendorong minat dapat timbul karena faktor internal dan eksternal, tetapi lebih dominan dari faktor eksternal. Hal itu terlihat dari penelitian yang dilakukan oleh Suparyanti yang membuktikan bahwa faktor pendukung minat berwirausaha dilihat dari faktor internal yang dominan adalah faktor tertarik sedangkan dilihat dari faktor eksternal yang dominan adalah faktor lingkungan sekolah. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Nurfendah yang membuktikan bahwa dominan dalam minat berwirausaha adalah faktor eksternal. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Hidayat yang membuktikan bahwa salah satu faktor pendorong minat yaitu motivasi memiliki hubungan yang positif dengan keterampilan, dan minat terhadap pofesi memiliki huburngan positif dengan keterampilan.

Penelitian ini mempunyai keunggulan dari penelitian sebelumnya. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya fokus penelitian terhadap variabel minat menjadi desainer dan variabel keterampilan menggambar desain busana yang belum ada dalam penelitian sebelumnya. Selain itu, dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel tersebut.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa keterampilan merupakan suatu bentuk kemampuan yang mempergunakan pikiran dan perbuatan dan dalam mengerjakan sesuatu dengan cepat dan benar. Menggambar desain busana adalah membuat rancangan suatu busana yang diwujudkan dalam bentuk gambar. Terampil dalam membuat desain dapat dilihat

dari kemampuan menuangkan sumber ide kedalam gambar desain busna. Mampu menyiapkan alat dan bahan mendesain, menggambar bagian-bagian tubuh, menggambar bagian-bagian busana, dan kemampuan pewarnaan dan penyelesaian gambar, penwarnaan yang dimaksud dipenelitian ini adalah pewarnaan teknik basah atau menggunakan cat air. Terampil menggambar desain berarti mampu menguasai penerapan langkah-langkah mendesain dengan cepat dan benar.

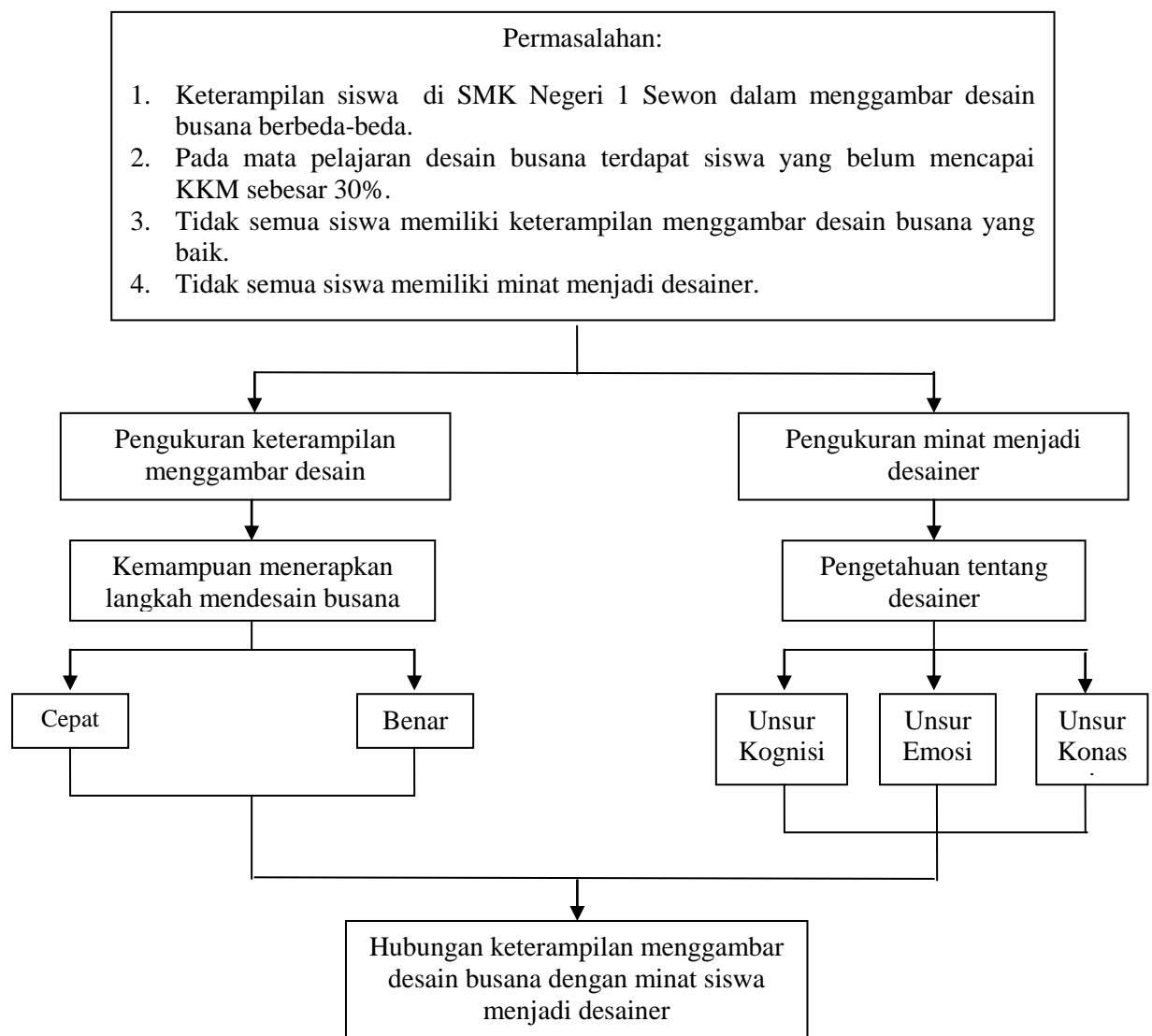
Pada mata pelajaran desain busana siswa kelas XII di SMK Negeri 1 Sewon mendapatkan hasil yang memuaskan. Siswa antusias dalam mengikuti mata pelajaran desain sehingga siswa terbiasa terlatih dan memiliki keterampilan yang baik dalam menggambar desain busana.

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada paksaan. Sedangkan desainer busana adalah orang yang memiliki tugas utama untuk merancang sebuah busana. Minat dapat diukur berdasarkan unsur-unsurnya, yaitu unsur kognisi (menenal), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak), yang kemudian dihubungkan dengan syarat-syarat yang dibutuhkan untuk menjadi desainer.

Siswa yang memiliki minat menjadi desainer akan memiliki banyak pengetahuan mengenai desainer. Pada awalnya memiliki informasi mengenai dunia fashion yang menjadi dasar timbulnya minat menjadi desainer. Melalui banyaknya pengetahuan yang diberikan disekolah dalam bidang tata busana menimbulkan rasa senang, ketertarikan atau perhatian terhadap hal-hal yang berkaitan dengan tata busana terutama desainer. Seseorang yang memiliki perhatian dan ketertarikan menjadi desainer akan memiliki keyakinan yang besar

dan berusaha melakukan usaha-usaha untuk dapat memenuhi keinginannya untuk menjadi desainer. Ketiga unsur tersebut akan dilakukan tanpa adanya paksaan. Apabila seorang siswa mempunyai minat menjadi desainer maka siswa tersebut memiliki pengetahuan yang banyak mengenai desainer dan akan muncul sikap positif untuk mempersiapkan syarat-syarat diri menjadi desainer

Dengan banyaknya pelajaran tata busana yang diberikan oleh sekolah salah satunya adalah pelajaran menggambar desain busana yang terus diasah akan memberikan kemampuan dan keterampilan mendesain yang baik. Siswa akan terbiasa dan memiliki rasa ketertarikan yang semakin kuat. Sehubungan dengan tugas utama desainer adalah membuat rancangan busana, maka siswa yang memiliki keterampilan menggambar desain busana yang baik memiliki peluang yang lebih besar untuk memiliki minat menjadi desainer. Semakin tinggi keterampilan siswa menggambar desain maka akan semakin tinggi pula minat siswa untuk menjadi desainer busana. Kerangka pemikiran dapat dilihat pada table berikut:



Gambar 1. Kerangka berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan yang bersifat sementara dan harus dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan permasalahan dan teori yang telah dikemukakan, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada hubungan antara keterampilan menggambar desain busana dengan minat menjadi desainer pada siswa kelas XII di SMK Negeri 1 Sewon.