

**KEMAMPUAN MAHASISWA DALAM MENCIPTAKAN
DESAIN DENGAN SUMBER IDE SEJARAH MODE**



*Building
Future
Leaders*

**LAFERIA AZMIMI S
5525107712**

**Skripsi ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana**

**PROGRAM STUDI TATA BUSANA
JURUSAN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2016**

ABSTRAK

Laferia Azmimi S. Kemampuan Mahasiswa Dalam Menciptakan Desain Dengan Sumber Ide Sejarah Mode. Skripsi, Jakarta, Program studi S1 Pendidikan Tata Busana, Jurusan Ilmu Kesejahteraan keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, 2016.

Tujuan penelitian ini untuk memperoleh informasi tentang kemampuan mahasiswa Progam Studi Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta dalam menciptakan sebuah desain dengan sumber inspirasi sejarah mode Periode Rokoko.

Penelitian ini dilakukan di Lingkungan Universitas Negeri Jakarta Gedung H, IKK wilayah Jakarta Timur pada semester ganjil tahun akademik 2014/2015. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa S1 Tata Busana sebanyak 30 orang. Teknik pengambilan sample menggunakan metode sample acak. Data diperoleh dengan tes desain kepada 30 Mahasiswa Tata Busana. Instrumen penelitian berupa tes desain, terdiri dari 2 desain yaitu desain A dan desai B. Analisis data menggunakan peresentase dengan analisa deskriptif kuantitatif. Sebelum melaksanakan tes desain kepada responden, terlebih dahulu diadakan uji validitas Instrument oleh dua dosen ahli.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kemampuan mahasiwa angkatan 2013 Program Studi Tata Busana Universitas Negeri Jakarta termasuk dalam kategori cukup. Ini terlihat dari hasil data kemampuan desain mahasiswa pada busana casual (*ready to wear*) dengan sumber ide sejarah mode periode rokoko dengan persentase nilai rata-rata desain A 61,1% dan desain B 61,7%.

kemampuan desain mahasiwa angkatan 2013 Program Studi Tata Busana Universitas Negeri Jakarta yang mencakup konsep desain (periode rokoko), unsur dan prinsip desain, kesatuan ide dan perwujudan ide (daya kreasi) berada pada kategori cukup untuk itu mahasiswa lebih memperluas wawasan pengetahuan tentang sejarah mode periode rokoko dan meningkatkan kemampuannya dalam mendesain sehingga dapat bersaing di Industri fashion Indonesia.

Kata kunci: kemampuan, mencipkan desain, sumber ide, sejarah mode.

ABSTRACT

Laferia Azmimi S. Ability Students In Design Creates History With Idea Source Mode. Thesis, Jakarta, study program S1 dressmaking Education, Family Welfare Science, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Jakarta, in 2016.

The purpose of this study to obtain information about students' ability program study dressmaking Family Welfare Science Faculty of Engineering, State University of Jakarta in creating a design with a source of inspiration for fashion history Rokoko period.



This research was conducted at the State University of Jakarta Environmental Building H, IKK East Jakarta in the first semester of academic year 2014/2015. The subjects were students of S1 dressmaking as many as 30 people. Sampling technique using a random sample method. Data obtained with the test design to the 30 students dressmaking. The research instrument is a test design, consisting of two designs namely desain A and Desain B. Analysis of data using peresentase with quantitative descriptive analysis. Before carrying out the test design to the respondents, the first test of the validity of the instrument is held by two expert lecturers.

The results showed that the ability of students of 2013 batch Studies Program dressmaking Jakarta State University included in the category enough. This is evident from the results of the data design skills of students in casual clothes (ready to wear) with the source of the idea of the history of fashion rococo period with a percentage of the average value of design A design B 61.1% and 61.7%.




design skills students Force 2013 Program dressmaking Jakarta State University that includes the design concept (period rococo), elements and principles of design, unity of ideas and embodiment of ideas (creativity) is in the category enough for the students to be more broaden the knowledge of fashion history period rococo and improve its ability to design so that it can compete in the Indonesian fashion industry.

Keywords: ability, design creates, idea, fashion history.

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING**

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
<u>Vera Utami Gede P., S.Pd, M.Ds</u> NIP. 19811219 200604 2 001 Pembimbing Materi		03-03-2016
<u>Dra. Harsuyanti Rawiyah L., M. Hum</u> NIP. 19580209 198210 2001 Pembimbing Metodologi		03-03-2016

PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
<u>Dra. Eneng Lutfia Zahra, M.Pd</u> NIP. 19640325 198903 2 003		03-03-2016
<u>M. Noerharyono, M.Pd.</u> NIP. 19681031 200312 1 001		03-03-2016
<u>Dra. Suryawati, M.Si.</u> NIP. 19640424 198811 2 001		03-03-2016

Tanggal Lulus Ujian : 22 Februari 2016

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis skripsi/komprehensif/karya inovasi saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri dengan arahan dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 22 Februari 2016
Yang membuat pernyataan

Laferia Azmimi S
5525107712

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, dengan judul **“KEMAMPUAN MAHASISWA DALAM MENCIPTAKAN DESAIN DENGAN SUMBER IDE SEJARAH MODE ”**, sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana di fakultas teknik, jurusan IKK (Ilmu Kesejahteraan Keluarga), Program Studi Tata Busana, Universitas Negeri Jakarta. Skripsi ini dapat terselesaikan berkat bimbingan, dorongan dan pengarahan dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Djali, sebagai Rektor Universitas Negeri Jakarta
2. Riyadi, S.T, M.T, sebagai Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta
3. Dr.Wesnina, M.Sn, sebagai Ketua Prodi Pendidikan Tata Busana, IKK Universitas Negeri Jakarta
4. Vera Utami GP, S. Pd, M. Ds sebagai pembimbing materi, dan Dra. Harsuyanti R. Lubis, M.Hum sebagai dosen pembimbing metodologi yang telah membantu atas terselesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen, staff Tata Busana, Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

6. Para Panelis, Bapak Eddy, Ibu Adlin, dan Ibu Maya Agustin, terima kasih banyak atas informasi yang telah diberikan.
7. Kedua orang tua tercinta Bapak Sudirman Hasan dan Ibu tersayang Masnidar yang telah memberikan segenap cinta dan kasih sayangnya dalam mendidik dan membesarkan ku dan selalu memberikan motivasi.
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini belum sempurna, oleh karenanya penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Jakarta, 22 Februari 2016

Laferia Azmimi S

DAFTAR ISI

BAB I	PENDAHULUAN	
	1.1. Latar Belakang	1
	1.2. Identifikasi Masalah	4
	1.3. Batasan Masalah.....	4
	1.4. Rumusan Masalah	5
	1.5. Tujuan Penelitian.....	5
	1.6. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II	KAJIAN KEPUSTAKAAN DAN KERANGKA PEMIKIRAN	
	2.1. Kajian teori	7
	2.1.1. Definisi Kemampuan	7
	2.1.2. Mencipta Busana.....	8
	2.1.3. Definisi Desain.....	11
	2.1.4. Fashion (Mode)	30
	2.1.5. Definisi Sumber Ide	31
	2.1.6. Sejarah Mode	34
	2.2. Kerangka Berpikir	39
BAB III :	METODE PENELITIAN	
	3.1. Tujuan Operasional	41
	3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	41
	3.2.1 Tempat Penelitian	41
	3.2.2 Waktu Penelitian.....	41
	3.3. Metode Penelitian.....	41
	3.4. Variabel Penelitian	42

3.5. Defenisi Operasional Penelitian.....	42
3.6. Populasi, sampel dan Metode Sampling	42
3.6.1. Populasi.....	42
3.6.2. Sampel.....	43
3.6.3. Metode Sampling	43
3.7. Instrumen Penelitian	43
3.8. Pengujian Keabsahan Data.....	46
3.8.1. Validitas	46
3.8.2. Reabilitas.....	47
3.9. Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.10. Teknik Analisis Data.....	48

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Data	49
4.2. Pelaksanaan Penelitian	50
4.3. Analisis Hasil Desain Mahasiswa	52
4.4. Nilai Hasil desain Mahasiswa	65
4.5. Pemabahasan Hasil Penelitian	71
4.6. Kelemahan-kelemahan Penelitian.....	73

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan.....	74
5.2. Implikasi.....	74
5.3. Saran	75

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Bagan Proses Mencipta Busana	8
Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen penilaian	42
Tabel 3.2. Instrumen Penilaian.....	43
Tabel 4.1. Kategori Penilaian.....	48
Tabel 4.2. Judul dan inspirasi desain	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Siluet A.....	13
Gambar 2.2. Siluet I.....	14
Gambar 2.3. Siluet H.....	14
Gambar 2.4. Siluet S.....	15
Gambar 2.5. Siluet Y.....	15
Gambar 2.6. Siluet L.....	16
Gambar 2.7. Siluet T.....	16
Gambar 2.8. Macam-macam Garis.....	19
Gambar 2.9. Busana Wanita Periode Rokoko.....	35
Gambar 2.10. Busana Wanita Periode Rokoko dan pelengkap busana.....	36
Gambar 2.11. Busana Wanita Periode Rokoko tampak samping.....	36

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1. Nilai Rata-rata kemampuan desain mahasiswa.....	50
Diagram 4.2. Nilai Rata-rata kesesuaian tema desain mahasiswa	51
Diagram 4.3. Nilai Rata-rata kesesuaian judul dengan desain.....	52
Diagram 4.4. Nilai Rata-rata penerapan sumber ide periode rokoko.....	53
Diagram 4.5. Nilai Rata-rata style busana casual (<i>ready to wear</i>).....	54
Diagram 4.6. Nilai Rata-rata penerapan unsur desain.....	55
Diagram 4.7. Nilai Rata-rata penerapan prinsip desain	56
Diagram 4.8. Nilai Rata-rata kesamaan gaya (<i>style</i>) pada desain A dan B.....	57
Diagram 4.9. Nilai Rata-rata kesamaan ciri khas pada desain A dan B.....	58
Diagram 4.10. Nilai Rata-rata modifikasi desain (<i>styling</i>)	59
Diagram 4.11 Nilai Rata-rata Pemilihan ide inspirasi menarik atau memiliki kekhususan	60
Diagram 4.12. Nilai Rata-rata pengembangan ide kedalam bentuk desain sketsa.....	61
Diagram 4.13. Nilai Rata-rata penuangan ide tidak secara keseluruhan hanya pada bagian tertentu	62
Diagram 4.14. Nilai Rata-rata desain per mahasiswa	63
Diagram 4.15. Nilai Rata-rata tertinggi untuk desain A	64
Diagram 4.16. Nilai Rata-rata tertinggi untuk desain B.....	65
Diagram 4.17. Nilai Rata-rata pada sub indikator.....	68
Diagram 4.18. Nilai Rata-rata pada indikator	69

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Busana merupakan kebutuhan primer bagi manusia. Ini artinya busana merupakan kebutuhan pokok manusia. Ketika seseorang ingin memenuhi kebutuhan berbusana, ia tidak hanya bertolak pada fungsi dan tujuan utama dari busana itu sendiri. Lebih dari itu, pemenuhan kebutuhan akan busana melibatkan pertimbangan-pertimbangan lain yang dianggap penting dan perlu penyesuaian, seperti kesempatan, usia, jenis kelamin serta trend mode yang sedang berkembang. Hal ini memberikan peluang dan kesempatan bagi para calon desainer untuk lebih kreatif dalam berkarya.

Untuk menciptakan sebuah desain dibutuhkan nya kemampuan daya kreasi yang akan dituangkan kedalam sebuah karya, bukan hanya itu dalam membentuk suatu desain busana, penguasaan unsur dan prinsip desain merupakan kemampuan yang sangat menentukan juga, karena pada hakikatnya desain busana merupakan manifestasi dari berbagai ide yang terangkum menjadi konsep ide, kemudian divisualisasikan. Tapi pada beberapa mahasiswa yang melakukan proses awal desain mengalami kehilangan ide dalam mendesain. Berdasarkan pengamatan dan wawancara penulis di lapangan, mahasiswa cenderung kesulitan dalam mencari sumber inspirasi, seperti tidak tahu harus berbuat apa untuk mendapatkan ide, padahal sumber ide adalah titik awal berpikir bagi seorang desainer untuk melahirkan karya nya (Dunn). Menurut salah satu dosen desain Busana di Prodi Tata Busana Bapak Haryono, banyak mahasiswa

yang kesulitan mencari inspirasi dan beberapa mahasiswa masih membutuhkan arahan dalam mendesain yang sesuai dengan inspirasi yang mereka pilih dan kecenderungan tidak mengembangkan lagi ide tersebut.

Salah satu kemampuan desain mahasiswa terpusat pada karya yang telah dihasilkan, tapi dilihat dari tugas akhir pegelaran mahasiswa membutuhkan cukup banyak waktu untuk menentukan inspirasi desain yang akan dibuat. Proses awal untuk menciptakan desain salah satunya adalah dengan menemukan sumber ide yang akan dituangkan dalam bentuk sketsa desain. Jangka waktu yang dibutuhkan untuk menemukan inspirasi ialah 2 hingga 3 minggu. Setelahnya dibutuhkan lagi waktu untuk mempelajari ide tersebut sebelum menuangkan dan menerapkannya. Membuat desain sketsa membutuhkan proses waktu yang cukup lama dalam pengerjaannya, jika dibutuhkan nya banyak sekali waktu, apakah kemampuan desain mahasiswa dapat bersaing dengan para calon desainer lainnya pada dunia industri fashion indonesia, karena sebuah trend mode terus saja berganti dalam waktu singkat.

Sumber ide merupakan sesuatu yang dapat menimbulkan ide atau gagasan seseorang untuk menciptakan desain yang baru. Dalam menciptakan suatu desain yang baru, sumber ide sangat diperlukan karena tidak semua orang mempunyai daya khayal yang sama, sehingga perlu adanya sumber yang dapat menimbulkan lahirnya suatu kreasi. Sumber ide dalam tulisan ini adalah mata kuliah sejarah mode, karena pertama, sebagai alat pengembang kreativitas, kedua yaitu sebagai salah satu sumber ide yang kaya akan garis-garis dan siluet yang bisa dijadikan sumber inspirasi bagi mahasiswa Tata Busana. Selanjut nya sebagai upaya untuk ambil bagian dalam pengenalan masyarakat akan

perubahan budaya atau adat tertentu yang telah terjadi pada perkembangan mode.

Menurut thomas carlyle “busana tidak bisa dipisahkan dari perkembangan sejarah kehidupan dan budaya manusia “.Sumber ide dalam tulisan ini adalah mata kuliah sejarah mode. Karena nya Sejarah Mode sebagai sumber inspirasi dalam mendesain dengan tidak melupakan prinsip-prinsip desain, unsur-unsur desain pada proses mencipta busana. Sumber inspirasi sejarah mode abad ke-17 dan 18 akan menjadi tema konsep pada penelitian ini yaitu berfokus ada periode rokoko yang merupakan pengembangan sejarah seni Eropa dari periode Barok sekitar tahun 1720 sampai dengan 1775. Karakteristik Rokoko yang memiliki garis-garis busana yang sangat banyak dan siluet dari periode tersebut yang khas. Ini datang bersamaan dengan Rokoko dikenal luas sebagai periode besar dalam perkembangan seni , oleh karena nya inspirasi ide ini lebih memberi wawasan yang lebih meluas untuk mendesain dengan karakteristik yang khas.

Berdasarkan Buku Pedoman Akademik Fakultas Teknik (FT) 2012/2013, Mata kuliah Sejarah Mode adalah pengetahuan mengenai wujud busana manusia dari masa ke masa. Memahami pengetahuan perubahan mode busana dan memahami wujud busana masyarakat tertentu serta memahami pula kebudayaan masyarakat tersebut dan mengerti berbagai aspek keberadaannya. Mata kuliah Sejarah Mode juga dianggap dapat memberikan kontribusi kuat dalam memberi ide, karena mata kuliah Sejarah Mode sendiri bertujuan agar mahasiswa memiliki pengetahuan tentang Sejarah Perkembangan Mode Busana, sebagai konsep dasar untuk membuat busana yang baru. Sehingga diharapkan dapat menjadi salah satu sumber bantuan untuk mahasiswa dalam mencari sumber inspirasi, terutama

untuk mahasiswa yang akan membuat karya cipta busana pada mata kuliah pegelaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, dapat di identifikasikan beberapa masalah seperti berikut:

1. Apakah materi mata kuliah Sejarah Mode dapat menjadi sumber ide mendesain?
2. Bagaimanakah materi mata kuliah sejarah mode dapat diterapkan sebagai sumber ide dalam mendesain busana?
3. Apakah materi mata kuliah sejarah mode periode rokoko mampu membantu mahasiswa dalam mencari sumber ide?
4. Seberapa besarkah kemampuan mahasiswa dalam menerapkan mata kuliah sejarah mode Periode Rokoko sebagai sumber ide mendesain?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini dibatasi pada kemampuan desain mahasiswa dengan sumber ide Periode Rokoko.
2. Pada penelitian ini menggunakan tes, berupa tes desain berbentuk sketsa busana casual (*ready to wear*).
3. Desain sketsa dibuat koleksi, 2 gambar desain sketsa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar batasan masalah yang telah dikemukakan, maka perumusan penelitian ini adalah “bagaimana kemampuan mahasiswa dalam menciptakan sebuah desain dengan sumber inspirasi Sejarah Mode Periode Rokoko?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Mendeskripsikan secara jelas kemampuan mahasiswa Progam Studi Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta dalam menciptakan sebuah desain dengan sumber inspirasi sejarah mode Periode Rokoko.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi mahasiswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk membantu mahasiwa untuk meningkatkan kompetensi dalam desain busana.

2. Bagi Dosen

Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan pemikiran bagi dosen mata kuliah sejarah mode dan desain busana dalam meningkatkan kualitas proses perkuliahan.

3. Bagi Peneliti

- a. Sebagai syarat menyelesaikan program Sarjana Pendidikan di Prodi Tata Busana Jurusan IKK Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

- b. Untuk menambah pengetahuan peneliti tentang prosedur penyusunan dan pelaksanaan penelitian.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat menambah bekal untuk menjadi seorang perancang busana yang kreatif.
- d. Sebagai bahan masukan dan perbandingan bagi penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Definisi Kemampuan

Menurut Mohamm Zain dalam Milman Yusdi (2010:10) mengartikan bahwa Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Sedangkan Anggiat M.Sinaga dan Sri Hadiati (2001:34) mendefenisikan kemampuan sebagai suatu dasar seseorang yang dengan sendirinya berkaitan dengan pelaksanaan pekerjaan secara efektif atau sangat berhasil.

Sementara itu, Robbin (2007:57) kemampuan berarti kapasitas seseorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. lebih lanjut Robbin menyatakan bahwa kemampuan adalah sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kecakapan atau potensi seseorang individu untuk menguasai keahlian dalam melakukan atau mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan atau suatu penilaian atas tindakan seseorang.

Pada dasarnya kemampuan terdiri atas dua kelompok faktor (Robbin,2007:57) yaitu:

1. Kemampuan intelektual yaitu kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktifitas mental-berfikir, menalar dan memecahkan masalah.

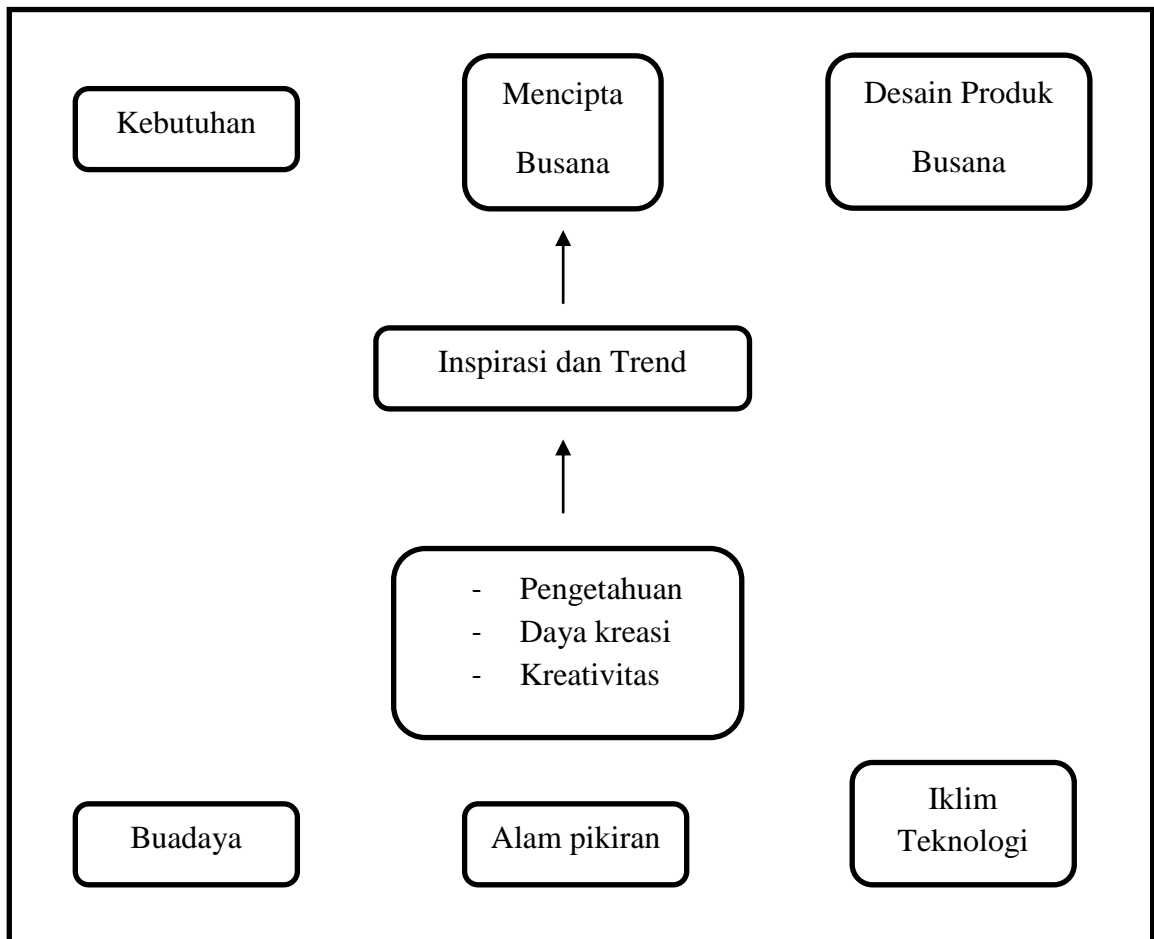
2. Kemampuan fisik yaitu kemampuan melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, keterampilan, kekuatan, dan karakteristik serupa.

2.1.2 Mencipta Busana

Mencipta adalah suatu aktivitas kreatif serta membuat sesuatu yang baru tentang gambar busana, dari yang belum ada menjadi ada (Porrie Muliawan,2015:2)

Bagan 2.1

Bagan Proses Mencipta Busana (Porrie Muliawan,2015:2)



Hal-hal yang harus diperhatikan dalam desain busana :

1. Komposisi
2. Kesatuan Ide
3. Proposional
4. Perwujudan Ide (daya kreasi)
5. Penyelesaian gambar desain busana, pemberian warna sesuai dengan tekstur yang akan diterapkan.

Terapan Desain :

1. Menggambar
2. Menata (memodifikasi) *Styling*
3. Mendekorasi
4. Mencipta

Mengubah atau menambah elemen yang sudah ada, tetapi tanpa mengubah bentuk dasar siluet, misalnya *styling* dengan mengubah bentuk garis leher, bentuk atau macam kerah, lengan yang divariasikan dengan garis, garis potongan atau hisa warna dan motif atau corak.

Dalam memenuhi etika dan estetika busana, hendaknya memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Unsur desain.
2. Prinsip desain.
3. Kepribadian.
4. Umur.
5. Iklim dan cuaca.

6. Waktu dan kesempatan.
7. Perlengkapan busana.

Untuk menciptakan busana setiap perancang memiliki pengetahuan, sikap, dan cara tersendiri dalam mengekspresikan hasil karyanya, tergantung dari tujuan dan kemampuan perancang. Bentuk ekspresinya bisa dalam bentuk sketsa, ilustrasi sketsa, ilustrasi mode, ilustrasi dokumentasi, desain promosi, atau desain produksi.

Menurut Soekarno & Lanawati (2004 : 8) desain busana adalah salah satu bentuk ilustrasi dalam bentuk gambar busana yang ditampilkan oleh ilustrator. Khususnya oleh ilustrator mode. Desain mode merupakan hasil karya perpaduan antara keterampilan menggambar dalam menampilkan tehnik atau sikap modis pada gambar mode, pengetahuan mode, kepekaan terhadap mode yang sedang digemari, dan selera seni yang dimiliki. Pandai menggambar saja tidaklah cukup jika tidak didukung oleh pengetahuan yang ada hubungannya dengan mode.

Memahami detail dan desain yang menarik dapat dicapai dengan banyak belajar dan melatih diri menangani materi atau objek yang digunakan sebagai bahan untuk menciptakan desain. Desain busana adalah gambar mode, merupakan produk konsep total yang ditampilkan melalui rancangan bagi orang lain. Karena itu, gambar tersebut harus bersifat komunikatif, bisa menjelaskan pesan atau cita rasa dari penciptakan kepada orang yang dituju, dalam hal ini adalah si pemakai atau konsumen desain busana tersebut.

Seorang perancang mode adalah seorang seniman yang dapat mengekspresikan ide dan emosinya dalam bentuk gambar rancangan busana yang

dapat dinikmati dan dirasakan oleh pemakainya. Gambar rancangan busana merupakan perpaduan unsur-unsur desain busana yang serasi dan seimbang.

Keberhasilan memadukan unsur-unsur diatas, sehingga dapat menghasilkan suatu desain yang baik, sangat tergantung pada ketajaman daya cipta, rasa karya, mata, dan kepekaan seorang terhadap perubahan nilai-keindahan, didukung oleh pengetahuan dan keterampilan mengenai objek yang akan dijadikan sumber kreasi dalam menciptakan busana.

2.1.3 Definisi Desain

A. Pengertian Desain

Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur (Sri Widarwati, 2000 : 17). Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 2000 : 58).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa desain 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.

B. Penggolongan Desain

Agar mendapatkan hasil karya nyata yang baik perlu perencanaan yang baik pula dan memenuhi tiga aspek yang perlu ditetapkan yaitu: fungsi, struktur dan dekorasi. Selain itu yang terpenting dalam desain adalah

kelihatan wajar, menarik dan dapat menyampaikan suatu “pesan”. Dari tiga aspek tersebut dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis desain busana yaitu:

1) **Desain Fungsional**

Yaitu desain yang memperhatikan tentang manfaat dan penampilan dari busana yang dipakai seseorang. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam desain fungsional meliputi :

- a) Ciri Umum adalah busana harus memberikan keleluasaan dalam bergerak yang disesuaikan dalam kesempatan pemakaian. Desain busana hendaknya dapat mencegah dan menghindari dari kemungkinan bahaya. Secara fisiologis mempengaruhi keadaan fisik.
- b) Ciri Khusus adalah bersifat temporer yaitu bahwa desain busana tersebut dipergunakan untuk suatu kondisi beberapa saat dari seseorang seperti pakaian untuk orang hamil. Menyesuaikan dengan perkembangan usia, khususnya usia bayi dan anak-anak. Busana yang dirancang disesuaikan dengan profesi, pekerjaan pemakai sehingga akan terlihat serasi, sesuai dengan profesi atau kegiatan pekerjaannya sehingga tidak membahayakan pemakai dan tidak mengganggu gerak aktifitasnya. Busana didesain sesuai kesempatan pemakaian (Arifah A Riyanto, 2003 : 68-71).

Dari pengertian tersebut dapat diambil suatu contoh desain fungsional yaitu, capucong. Jenis busana ini, memiliki bentuk melebar pada bagian leher membentuk seperti tudung kepala sehingga selain

untuk lebih menarik, capucong juga berfungsi untuk melindungi kepala dari sinar matahari atau debu.

2) **Desain Struktur**

Menurut Arifah A Riyanto (2003) yaitu suatu susunan garis, bentuk yang dipadukan menjadi suatu rancangan mode busana yang dapat berbentuk menjadi berbagai macam siluet (A, I, H, T, V,X,O, S / Bustier). Desain struktur adalah susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda, baik bentuk benda yang mempunyai ruang maupun gambaran suatu benda (Widjningsih, 1982 : 1). Macam-macam Siluet adalah :

- a) Siluet A adalah busana yang bagian atas sempit sedangkan bagian bawah melebar.



Gambar 2.1 Siluet A

Sumber :<http://2.bp.blogspot.com>, 29-11-2015

- b) Siluet I adalah busana yang mempunyai garis luar lurus dari atas ke bawah.



Gambar 2.2 Siluet I

Sumber : <http://pre06.deviantart.net>, 29-11-2015

- c) Siluet H adalah busana yang mempunyai garis lurus dari atas ke bawah ditengah dipotong oleh garis melintang (horizontal).



Gambar 2.3 Siluet H

Sumber : [Http://orig12.deviantart.net](http://orig12.deviantart.net), 29-11-2015

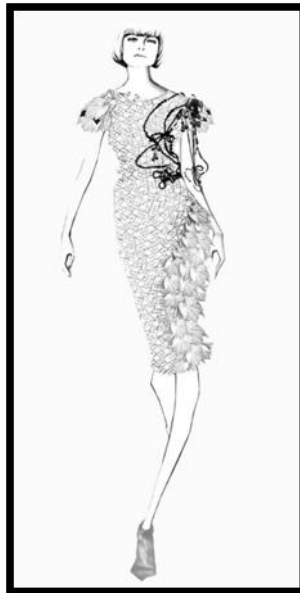
- d) Siluet S adalah busana yang mempunyai garis luar menyempit dibagian pinggang.



Gambar 2.4 Siluet S

Sumber : <http://imags.abduzeedo.com>, 29-11-2015

- e) Siluet Y adalah busana yang mempunyai garis luar bagian atas besar dan bagian bawah mengecil.



Gambar 2.5 Siluet Y

Sumber : <http://1-moda.com>, 12-12-2015

- f) Siluet L (Bustle Silhouette) yang membentuk bagian – bagian lebih menonjol.



Gambar 2.6 Siluet L

Sumber : <http://www.latest-fashionideas.net>, 29-11-2015

- g) Siluet T merupakan pakaian yang mempunyai desain garis leher kecil, ukuran lengan panjang dan bagian bawah atau rok kecil.



Gambar 2.7 Siluet T

Sumber : <http://nlog.tonnerdoll.com>, 29-11-2015

3) Desain Dekoratif

Menurut Arifah A Riyanto (2003) Desain Dekoratif yaitu suatu desain yang dibuat untuk memperindah desain struktur baik sebagai hiasan saja maupun mempunyai fungsi ganda. Desain dekoratif adalah pola rancangan yang memperhitungkan segi-segi keindahan (daya tarik) dan penampilan benda, dengan tujuan untuk mempertinggi mutu desain struktur.

Suatu desain yang dibuat sebaik dan seindah mungkin untuk membuat desain struktur menjadi bentuk hiasan dan mempunyai fungsi ganda, baik berupa motif (berbagai macam motif batik, bordir), melalui detail konstruksi atau material lain. Sifat desain dekoratif yaitu lebih dekat hubungannya dengan hiasannya. Jadi apabila hiasan tersebut dihilangkan akan mempengaruhi struktur desain busananya.

C. Unsur dan Prinsip Desain

Dalam pembuatan desain busana harus juga memperhatikan unsur-unsur dan prinsip desain, sebab suatu desain akan terlihat lebih baik apabila antara unsur dan prinsip terjadi suatu kombinasi atau kesatuan yang selaras, sehingga desain busana yang diciptakan akan lebih mudah dipahami dan dianalisis oleh semua kalangan.

1. Unsur Desain

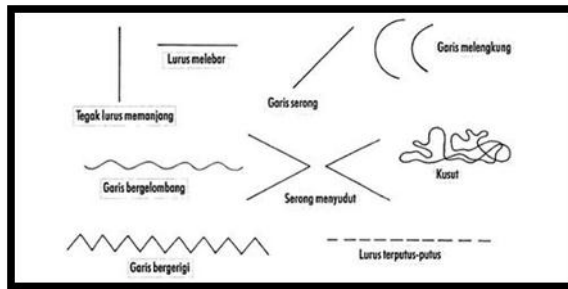
Unsur desain adalah unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain, sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Unsur-unsur

tersebut adalah unsur-unsur yang dapat dilihat, dengan kata lain sebagai unsur visual. Melalui unsur-unsur visual tersebut, seorang seniman atau desainer dapat mewujudkan pola rancangan yang dapat diamati/dinikmati oleh orang lain. Unsur-unsur desain yang dimaksud meliputi garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, nilai gelap terang dan warna (Ernawati, Izwemi, & Nelmira, 2008). Unsur desain adalah pengetahuan yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan suatu desain busana yang unsur – unsur desain meliputi :

a. Unsur Garis

Semua garis mempunyai arah. Tiga arah utama ialah mendatar (horizontal), tegak lurus (vertikal), dan miring ke kiri atau ke kanan (diagonal). Tiap arah ini masing-masing mempunyai pengaruh yang berlainan terhadap si pengamat. Menurut Sadjiman dalam *buku Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain* ada beberapa raut garis yang menjadi dasar dalam membuat sebuah desain. Raut adalah ciri khas suatu bentuk. Raut garis adalah ciri khas bentuk garis. Raut garis secara garis besar hanya terdiri dari dua macam, yaitu garis lengkung dan garis lurus (Sadjiman, 2005: 74).

Menurut Soekarno & lanawati dalam buku *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana* terdapat berbagai macam sifat garis dalam rancangan busana, anatar lain sebagai berikut:



Gambar 2.8 Macam-macam Garis
 Sumber : Soekarno & Lanawati (2004 : 8)

Pelbagai susunan garis dan efeknya berdasarkan buku *Nirmana*

Elemen-elemen Seni dan Desain tulisan Sadjiman E Sanyoto :

1. Susunan garis-garis horizontal akan menghasilkan kesan tenang, damai tetapi pasif
2. Susunan garis-garis vertikal menghasilkan kesan stabil, megah, kuat. Tetapi statis, kaku.
3. Susunan garis-garis diagonal (kanan/kiri) akan menghasilkan kesan bergerak lari/meluncur, dinamis, tetapi tampak tak seimbang.
4. Susunan garis-garis lengkung memberi kesan ringan dinamis dan kuat.

b. Unsur Desain Bentuk dan Ukuran

Raut adalah ciri khas suatu bentuk. Bentuk apa saja di alam ini tentu memiliki raut yang merupakan ciri khas dari bentuk tersebut (Sadjiman E Sanyoto, 2009 : 83). Bentuk merupakan suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur atau garis bisa pula warna. bentuk adalah macam rupa atau wujud sesuatu, seperti

bundar elips, bulat segi empat dan lain sebagainya. Dari definisi tersebut dapat diuraikan bahwa bentuk merupakan wujud rupa sesuatu, biasa berupa segi empat, segi tiga, bundar, elip dan lain sebagainya.

Sebuah benda seni harus mempunyai wujud agar dapat diterima secara inderawi oleh orang lain. Tetapi wujud ini tidak serta-merta menjadi karya seni. Nilai yang biasa ditemukan dalam karya seni adalah nilai bentuk dan nilai isi (Sumardjo, 2000). Berdasarkan jenisnya, bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk alam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentukbentuk alam lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur dan mempunyai bentuk yang teratur, contohnya bentuk segi empat, segi tiga, bujur sangkar, kerucut, lingkaran, dan lain sebagainya. Sedangkan bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya. Bentuk-bentuk ini dapat berupa ragam hias pada sulaman atau hiasan lainnya yang mana bentuknya sudah tidak seperti bentuk sebenarnya. Bentuk ini lebih banyak dipakai untuk menghias bidang atau benda tertentu. Bentuk abstrak merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apa pun, tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

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 aksesoris yang terlalu besar karena terlihat tidak seimbang. Menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto dalam bukunya (Sanyoto, 2010), Ukuran diperhitungkan sebagai unsur rupa. Dengan memperhitungkan ukuran menurut perspektif seni rupa, bisa diperoleh hasil-hasil keindahan tertentu.

c. Unsur Desain Tekstur

Setiap bentuk atau benda apa saja di alam ini termasuk karya seni mesti memiliki permukaan atau raut. Setiap permukaan atau raut tentu memiliki nilai atau ciri khas. Nilai atau ciri khas permukaan tersebut dapat kasar, halus, polos, bermotif/bercorak, mengkilat, buram, licin, keras, lunak, dan sebagainya. Itulah tekstur atau ada yang menyebutnya barik (Sadjiman, 2010:120).

Tekstur dari kain tergantung dari asal serat, struktur benang, struktur tenunan, dan penyempurnaan tekstil. Perubahan dalam salah satu aspek akan merubah tekstur dari kain tersebut.

Dalam pembuatan suatu desain busana tekstur berpengaruh pada model atau style, dan pada bentuk badan. Misalnya model busana

dengan kerut-kerut halus dipilih bahan yang teksturnya agak lembut, melangsai (tidak kaku) dan tidak tebal.

Tekstur bahan memiliki pengaruh terhadap pemakainya. Bahan sama halnya dengan garis dan warna, dapat mempengaruhi ukuran dan bentuk. Walaupun pemilihan garis-garis sudah sesuai untuk badan tertentu, efek yang dikehendaki tidak akan tercapai oleh pemilihan bahan yang salah. Apakah bahan itu memantulkan cahaya atau menyerap cahaya, kasar atau halus, kaku atau lemas akan memberi pengaruh yang berbeda-beda pada bentuk badan.

Adapun jenis-jenis tekstur berdasarkan buku *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain* tulisan Sadjiman E Sanyoto :

1. Tekstur Halus
2. Tekstur Sedang
3. Tekstur kasar

d. Unsur Desain Warna

Ketika mendapatkan cahaya, bentuk/benda apa saja termasuk sebuah karya seni tentu akan menampilkan warna. Tanpa cahaya, warna tidak akan ada. Seperti halnya suara, warna merupakan fenomena getaran/gelombang, dalam hal ini gelombang cahaya. Warna merupakan getaran/gelombang yang diterima oleh indra penglihatan.

Warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologi sebagai bagaian dari pengalaman indra penglihatan. Secara objektif atau fisik,

warna dapat diperikan oleh panjang gelombang (Sadjiman Ebd
Sanyoto, 2009)

2. Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan pedoman atau cara yang digunakan dalam mengatur unsur desain, sehingga didapat efek tertentu pada setiap desain.

a. Kesatuan

Kesatuan (*Unity*) merupakan salah prinsip dasar tata rupa.

Kesatuan bisa juga disebut keutuhan. Kesatuan adalah kemanunggalan menjadi satu unit utuh (galong-giling, Jw). Karya seni/desain harus tampak menyatu menjadi satu keutuhan. Seluruh bagian-bagian atau dari semua unrur/elemen yang disusun harus saling mendukung, tidak ada bagian-bagian yang mengganggu, terasa keluas dari susunan atau dapat dipisahkan. Tanpa ada nya kesatuan, suatu karya seni/desain akan terlihat cerai-berai, kacau-balau, kalang-kabut, berserakan (suh,Jw). Akibatnya karya tersebut tidak enak dilihat.

Prinsip kesatuan sesungguhnya ialah “adanya saling hubungan” antar unsur yang disusun. Jika satu atau beberapa unsur dalam susunan terdapat saling hubungan maka kesatuan telah dapat dicapai. Beberapa “hubungan” tersebut antara lain : hubungan kesamaan-kesamaan, hubungan kemiripan-kemiripan, hubungan keselarasan-keselarasan, hubungan keterkaitan, hubungan kedekatan. Hubungan-hubungan ini

kemudian dapat digunakan sebagai pendekatan untuk mencapai kesatuan.

Pendekatan kesamaan-kesamaan untuk mencapai kesatuan dapat dilakukan melalui cara-cara sebagai berikut:

1. Menyusun kesamaan-kesamaan unsur-unsur desain secara total. Dengan kesamaan secara total unsur-unsur desain seperti raut, ukuran, arah, warna, value, tekstur, gerak, jarak, bisa disebut repetisi, secara otomatis akan membawa pada kesatuan.
2. Menyusun kesamaan-kesamaan unsur raut. Raut merupakan unsur desain yang bisa saling bertentangan, yang dapat menyebabkan suatu susunan menjadi tidak ada kesatuan. Misalnya segitiga dengan lingkaran.

b. Perulangan

Perulangan adalah cara menyusun unsur desain yang dilakukan berulang-ulang, sehingga diperoleh suatu efek baru pada rancangan.

Macam-macam perulangan:

1. Perulangan unsur garis/ arah pada bidang.
2. Perulangan unsur bentuk/ukuran pada bidang.
3. Perulangan unsur warna pada bidang.
4. Perulangan unsur tekstur pada bidang.

c. Peralihan

Adalah cara mengatur unsur desain secara beralih, bisa pada garis, bentuk, warna atau tekstur. Misanya besar kecilnya piring makan yang ditumpuk jadi satu hal ini merupakan peralihan bentuk dari besar ke-kecil.

Ada contoh lain yakni pada busana pesta pada blus atasan terbuat dari bahan yang tebal sedangkan rok bagian bawah terbuat dari bahan yang tipis menjuntai ini merupakan peralihan tekstur dari tebal ke tipis.

d. Kontras

Adalah pengaturan unsur-unsur desain dengan cara berlawanan, bisa berlawanan pada garis, tekstur, bentuk dan warna. Perpaduan unsur-unsur secara tajam, pertentangan adalah dinamik dari ekstensi menarik perhatian. Kontras merangsang minat, kontras menghidupkan desain, kontras merupakan bumbu komposisi dalam pencapaian bentuk. Akan tetapi perlu diingat bahwa kontras yang berlebihan akan merusak komposisi, ramai dan berserakan.

e. Harmoni

Apabila unsur desain yang disusun mempunyai persamaan dan persesuaian dengan objek yang ada atau benda yang akan dibuat, dilakukan dengan perulangan, peralihan dan kontras. Harmoni atau

selaras merupakan perpaduan dari unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur disatukan berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbullah keserasian atau harmoni.

Seperti contohnya susunan arsitek klasik yang biasanya menggunakan susunan harmonis, begitu pula pada seni batik, musik dan seni tari klasik tradisional, selalu menggunakan susunan laras atau tata laras.

f. Proporsi/Perbandingan

Proporsi berasal dari kata Inggris *proportion* yang artinya perbandingan, proporsional artinya seimbang, sebanding. (E. Pino, Kamus Inggris-Indonesia, hal. 349). Dengan demikian proporsi dapat diartikan perbandingan atau kesedandingan yakni dalam satu objek antara bagian bagian satu dengan bagian lainnya sebanding.

Proporsi atau perbandingan merupakan salah satu prinsip dasar seni untuk memperoleh keserasian. Tujuan pokok mempelajari proporsi adalah untuk melatih ketajaman rasa, agar selanjutnya dengan *feeling*-nya seseorang secara cepat dapat mengatakan apakah objek yang dihadapi tersebut proporsional.

Prinsip yang mengatur hubungan unsur desain dalam tata letak yang baik, sehingga mencapai keselarasan yang baik antar keseluruhan unsur desain yang ada. Proporsi dan skala mengacu pada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Suatu ruangan yang kecil dan

sempit bila diisi dengan benda yang besar, masif tidak akan kelihatan baik dan juga tidak berfungsi.

g. Keseimbangan

Keseimbang ialah manakala di semua bagian pada karya bebannya sama, sehingga pada gilirannya akan membawa rasa tenang dan enak dilihat (Sanyoto, 2010). Ada dua jenis keseimbangan yaitu keseimbangan simetris merupakan bentuk keseimbangan yang paling sederhana. Dalam keseimbangan ini, suatu obyek diulang ulang dalam posisi dan jarak yang sama pada arah yang berlawanan. Hal ini dapat menghasilkan keseimbangan sempurna namun menjadi berkesan statis (diam, kaku). Dan keseimbangan asimetris yaitu suatu bentuk keseimbangan yang diperoleh dengan menyamakan suatu obyek yang memiliki berat atau daya tarik mata yang sama.

Keseimbangan asimetris berdasarkan pada kesamaan daya tarik pada mata. Penyamaran obyek pada umumnya menarik bagi mata dan menganggapnya sama. Salah satu elemen tersebut adalah perbedaan value. Kontras dari terang dan gelap.

h. Pusat Perhatian

Dalam Kamus Indonesia-Inggris hal, 123, pusat perhatian dapat dikatakan juga dominasi yaitu istilah dalam bahasa Inggris yang digunakan untuk menterjemahkan kata kerja “*domination*”

yang artinya penjajah. Sementara kata yang memiliki kedekatan arti, misalnya “*dominance*” artinya keunggulan, “*dominant*” artinya unggul, istimewa, “*domineer*” artinya menguasai. Dominasi dapat disebut juga keunggulan, keistimewaan, keunikan, keganjilan, atau kelainan. Setiap karya seni harus memiliki dominasi agar menarik. Dominasi digunakan sebagai daya tarik. Karena unggul, istimewa, unik, ganjil, maka akan menjadi menarik atau menjadi pusat perhatian. Jadi dominasi bertugas sebagai pusat perhatian dan daya tarik. Kata-kata lain yang berdekatan artinya, antara lain:

- *Centre of interest* : pusat perhatian,
- *Focal point* : titik kuat atau pusat,
- *Eye catcher* : penarik pandang,
- *Emphasis* : penekanan,
- *Eye pathway* : pengarah pandang,
- *Blikvanger* (bahasa Belanda) : pusat pandang.

i. Irama

Dalam bahasa Jawa irama berasal dari kata *wirama*, sementara bahasa Sunda irama adalah *wirahma*, dan dalam bahasa Yunani irama adalah *rhythmos*. Artinya gerak berukuran, ukuran perbandingan, berkerabat dengan kata *rhein* yang artinya mengalir (Ensiklopedia Indonesia, 1479).

Prinsip irama sesungguhnya merupakan hukum “hubungan pengulangan” unsur rupa: bentuk raut, ukuran, arah, warna, value, tekstur, kedudukan, gerak, jarak dan lain-lain. Tiga kemungkinan “hubungan pengulangan” unsur-unsur rupa yang dapat membentuk atau melahirkan jenis-jenis irama tertentu, yaitu:

1. Repetisi: adalah hubungan pengulangan dengan ekstrim kesamaan pada semua unsur-unsur rupa yang digunakan, hasilnya monoton.
2. Transisi: adalah hubungan pengulangan dengan perubahan-perubahan dekat atau variasi-variasi dekat pada satu atau beberapa unsur-unsur rupa yang digunakan, hasilnya harmonis.
3. Oposisi: adalah hubungan pengulangan dengan ekstrim perbedaan pada satu atau beberapa unsur-unsur rupa yang digunakan, hasilnya kontras

Dalam mengekspresikan prinsip-prinsip desain, kita juga harus memperhatikan penggunaan dan penerapan unsur-unsur desain yang sesuai dan diatur sedemikian rupa sehingga desain-desain yang digambar dapat menarik, serta komposisinya baik. Bahkan seni yang baik pun mempunyai kadar yang berbeda yang pada umumnya dinilai dari dimensi iramanya. Pada bidang seni rupa barangkali tidak terlalu terlihat nyata, tetapi karya seni rupa

tidak berirama boleh jadi mutu seninya rendah. (Sadjiman Ebd
Sanyoto, 2009 : 163)

2.1.4 Fashion (Mode)

Fashion berasal dari bahasa Inggris, yang artinya cara, kebiasaan, atau mode. Polhemus dan Procter menunjukkan bahwa "dalam masyarakat kontemporer Barat, istilah fashion kerap digunakan sebagai sinonim dari istilah dandanan, gaya dan busana" (Malcolm Barnard, Fashion sebagai komunikasi). Namun pada dasarnya fashion adalah berfungsi sebagai penutup perlindungan, kesopanan dan daya tarik.

Meski semua busana atau dandanan akan menghadirkan gaya tertentu, tapi tak semua gaya akan menjadi fashion. Malcolm Barnard mengatakan bahwa, "ketika suatu gaya berlalu maka bisa dikatakan ketinggalan jaman atau tidak fashion lagi". Namun fashion tak dapat dipaksakan ketika seseorang tidak sesuai dengan gaya tertentu. Seseorang dapat mengirimkan pesan tentang dirinya melalui fashion atau pakaian yang dikenakannya. Pakaian adalah cara yang digunakan individu untuk membedakan dirinya sebagai individu dan menyatakan keunikannya. Fashion yang memadukan unsur estetika dan unsur kreatif juga bisa menentukan penampilan yang dapat menunjukkan status ekonomi dan mendefinisikan peran sosial yang dimiliki seseorang.

Bicara tentang fashion, sebenarnya fashion tak hanya seputar busana atau pakaian saja. Dalam perkembangannya, fashion juga merambah ke bidang lain

selain selain pakaian. Yaitu diantaranya aksesoris, gaya hidup, tatanan rias wajah dan rambut. Menurut Malcolm Barnard, etimologi kata *fashion* terkait dengan bahasa Latin, *factio* artinya "membuat". Karena itu, arti asli fesyen adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan seseorang. Sekarang, terjadi penyempitan makna dari fesyen. Fesyen sebagai sesuatu yang dikenakan seseorang, khususnya pakaian beserta aksesorinya. Mode didefinisikan sebagai sesuatu bentuk dan jenis tata cara atau cara bertindak. Polhemus dan Procter menunjukkan bahwa dalam masyarakat kontemporer barat, istilah fesyen kerap digunakan sebagai sinonim dari istilah dandanan, gaya, dan busana.

2.1.5 Defenisi sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu, yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001: 102). Kemudian menurut Widjningsih (2006: 70) sumber ide adalah sesuatu hal yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi.

Pengamatan terhadap sumber ide pun tidak sama bagi setiap orang, hal ini tergantung dari segi mana si pencipta merasa tertarik. Oleh karena itu, meskipun sumber ide yang diberikan sama, ciptaan yang dihasilkan akan berbeda-beda. Semua yang ada di sekitar kita, suatu peristiwa atau benda-benda dapat dipakai sebagai sumber ide untuk menciptakan desain busana (Chodijah & Wisri A.M., 1982: 172). Dalam penjelasan selanjutnya dikatakan bahwa apabila mengambil salah satu sumber ide tersebut tidak perlu secara keseluruhan,

melainkan dapat diambil pada bagian-bagian tertentu yang dianggap menarik atau memiliki kekhususan atau keistimewaan, misalnya warnanya, kemudian dikembangkan menjadi sesuatu yang diinginkan. Pendapat yang serupa dikemukakan oleh Sri Ardiati Kamil bahwa untuk penciptaan desain yang baru dapat digunakan beberapa sumber, antara lain : (1) Sumber Sejarah dan Penduduk Asli; (2) Sumber dari Alam; (3) Sumber dari Pakaian Kerja. Akhirnya dapatlah dipahami bahwa apapun yang ada di alam ini termasuk kejadian yang telah terjadi seperti sejarah bisa menjadi sumber inspirasi dalam penciptaan desain yang baru.

Dari pendapat – pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber ide merupakan segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekitar yang dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang untuk menciptakan desain baru, dalam hal ini adalah berupa desain busana. Pengambilan sumber ide dalam pembuatan suatu desain harus jelas terlihat, sehingga orang akan dapat dengan mudah mengenali.

Sumber inspirasi (ilham dari Tuhan) menurut porrie muliawan (2015) :

1. Segala sesuatu yang dapat merangsang pemikiran dan perasaan seseorang untuk melukiskan sesuatu yang konkrit (Chambers)
2. Segala sesuatu yang dapat digali untuk dijadikan ide-ide dalam mewujudkan ciptaan (Dra. Sri Ardiati Kamil)
3. Titik awal berpikir bagi seorang desainer untuk melahirkan karyanya (Dunn)
4. Salah satu bagian penting bagi seorang desainer untuk mencari ilham (Shaffer dan Tate)

5. Media yang digunakan seorang perancang dalam melahirkan ciptaannya.

Teori pengembangan sumber ide menurut Dharsono Sony Kartika (2004) dapat dibagi menjadi 4, yaitu:

- a) Teori Stilisasi

Merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan disetiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh : pengambilan ornamen motif batik, tatah sunnging, lukisan tradisional dan lain-lain. Proses stilisasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail, pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

- b) Teori Distorsi

Adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh : karakter wajah gatut kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.

- c) Transformasi

Adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambarkan. Contoh : penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d) Disformasi

Merupakan penggambaran untuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Proses disformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana. Dari keterangan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pengambilan sumber ide hendaknya tidak ditampilkan atau diaplikasikan pada keseluruhan busana tetapi hanya dibagian-bagian tertentu saja terutama yang akan dijadikan pusat perhatian dari busana tersebut. 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.

2.1.6 Sejarah Mode

A. Mata Kuliah Sejarah Mode

Mata kuliah ini merupakan kuliah dasar pada kelompok mata kuliah keahlian pada program studi pendidikan tata busana. Salah satu mata kuliah wajib mahasiswa tata busana di Universitas Negeri Jakarta, dimana melingkupi :

1. Sejarah asal-usul pakaian (bentuk dasar pakaian).
2. Perkembangan mode pada masa Mesir Kuno dan Mesopotamia.
3. Kebudayaan diluar lembah dan Jazirah Apemia.

4. Byzantium.
5. Abad pertengahan, Abad XVI, Abad XVII, dan Abad XVIII.
6. Konsep busana Abad XIX dan XX.
7. Perkembangan mode busana Abad XIX dan XX.
8. Negara yang berpengaruh terhadap perkembangan mode busana abad XIX.
9. Sejarah perkembangan mode busana tradisional di Indonesia.

Mata kuliah sejarah mode memberi kesempatan untuk mengetahui wujud busana manusia dari masa ke masa. memahami pengetahuan perusahaan mode busana dan Memahami wujud busana masyarakat tertentu berarti memahami pula kebudayaan masyarakat tersebut dan mengerti berbagai aspek keberadaannya.

B. Sejarah Mode Periode Rokoko (Abad XVII-XVIII)

Tahun 1730-an menampilkan perkembangan puncak dari Rokoko di Perancis. Gaya ini menyebar di antara rancangan arsitektur dan perabotan sampai ke lukisan busana dan patung, diperlihatkan pada karya-karya *Antoine Watteau* dan *François Boucher*. Rokoko masih memelihara citarasa Barok untuk bentuk-bentuk yang kompleks dan motif yang rumit, namun dari titik ini, mulai menggabungkan variasi karakteristik, termasuk gaya rancangan Oriental dan komposisi simetris (wikipedia: 2015).

Abad XVII-XVIII Busana Rokoko serupa dengan seni arsitektur pada periode ini, yaitu merupakan perkembangan dari periode Barok 1720 sampai dengan 1770 yang menimbulkan dampak Revolusi Perancis pada

tahun 1789. Analisis Bentuk Busana Bangsawan Wanita Rokoko pada Abad XVII-XVIII Busana wanita yang menjadi trend pada periode ini dapat di analisis mulai dari bentuk, ragam hias, aksesoris serta bahan dan kain, yaitu:

1. Busana orang-orang Perancis menampilkan bentuk tubuh
2. Baik pada perempuan maupun pada laki-laki penampilan membulat pada bagian rok dan penuh dengan tampilan siluet A.
3. Busana perempuan Rokoko memiliki :
 - a. Garis leher persegi dan V yang rendah.
 - b. Gaun terdiri dari rok dalam dan luar yang terbuka seperti gorden.
 - c. Panjang lengan $\frac{3}{4}$ yang ketat
 - d. Rok lebar yang berbentuk kubah
 - e. Bagian bawah rok panjangnya sampai menyentuh lantai
 - f. Bahan dan kain yang digunakan pada busana rokoko adalah bahan melangsai dan berkilau.
 - g. Ornamen hiasan simetris.

Analisis Ragam Hias Gaya Busana Rokoko Ragam hias yang diterapkan pada busana Rokoko yaitu :

- a. Hiasan-hiasan simetris
- b. Busana luar dihiasi dengan deretan kerut.
- c. Rok dilengkapi dengan kerutan-kerutan pita-pita lebar.
- d. Pita-pita besar pada lengan sebangun dan serupa dengan susunan pita-pita pita-pita besar pada dada
- e. Leher dihiasi dengan kalung dengan hiasan renda.

- f. Rokoko menerapkan ornamen-ornamen bentuk kerang, sayap kelelawar, serta tangkai-tangkai daun palem.



Gambar 2.9 Busana Wanita Periode Rokoko
(Harold Koda dan Andrew Bolton,2004)



Gambar 2.9 Busana Wanita Periode Rokoko tampak samping
(Harold Koda dan Andrew Bolton,2004)

Pelengkap tatanan rambut dan riasan wajah juga melengkapi indahnya busana pencerahan gaya busana Rokoko ini yaitu :

- a. Tata rambut, yaitu rambut ditata ikal, hanya kini rambut ditaburi bedak putih.
- b. Rambut yang putih dilengkapi dengan rias wajah yang berat seperti suatu lukisan pada wajah yang terlihat seakan kejam dengan menggunakan putih merah.
- c. Rias wajah alami yang dikenal pada masa Rokoko ini hanya digunakan oleh perempuan tuna susila.
- d. Wig tersebut sama seperti pada rambut perempuan yaitu ditaburi bedak putih.



Gambar 2.8 Busana Wanita Periode Rokoko dan pelengkap busana
(Harold Koda dan Andrew Bolton,2004)

2.2 Kerangka Berpikir

Mahasiswa adalah bagian dari masyarakat yang memiliki peran dalam memberikan ide baru dalam mendesain sebuah busana. Dalam hal ini yang dimaksud adalah mahasiswa yang memiliki pendidikan khusus di Program Studi Tata Busana sebagai calon perancang. Untuk mendesain sebuah busana dengan ide baru tentu saja harus memiliki kemampuan mendesain dan ilmu pengetahuan serta wawasan yang cukup tentang busana. Mendesain busana dibutuhkan nya kemampuan karena akan menunjang ide baru dalam membuat busana sehingga mampu bersaing dengan perancang mode lain nya. Pentingnya kemampuan adalah karena ketatnya persaingan industri mode di Indonesia, sebuah trend mode terus saja berganti dalam waktu singkat.

Dalam proses mendesain busana sendiri dibutuhkan sumber inspirasi yang dijadikan patokan dasar dari suatu ide. Namun dalam proses membuat sebuah desain busana, beberapa mahasiswa mengalami seperti kehilangan ide dalam proses mendesain dan menemukan kesulitan untuk menerapkan suatu ide kedalam bentuk desain sketsa, karena beberapa mahasiswa masih membutuhkan arahan dalam mendesain yang sesuai dengan inspirasi yang mereka pilih.

Suatu ide yang kreatif bisa di peroleh dengan berbagai cara, salah satunya melalui mata kuliah Sejarah Mode. Busana tidak bisa dipisahkan dari perkembangan sejarah kehidupan dan budaya manusia. Sumber ide dalam tulisan ini adalah mata kuliah sejarah mode, sebagai upaya untuk ambil bagian dalam pengenalan masyarakat akan perubahan budaya atau adat tertentu yang telah terjadi pada perkembangan mode. Sumber inspirasi sejarah mode abad ke 17-18 yaitu Periode Rokoko akan menjadi tema konsep pada penelitian ini. Karakteristik

Rokoko dapat terlihat akan kayanya garis-garis busana dan siluet busana yang khas, serta gaya seni, arsitektur dan kebudayaan yang menampilkan suatu bagian yang simetris. Ini datang bergandengan tangan dengan Rokoko dikenal luas sebagai periode besar dalam perkembangan seni, oleh karena nya inspirasi ide ini lebih memberi wawasan yang lebih meluas untuk mendesain.

Hasil desain yang diperoleh dari responden akan dinilai oleh panelis dan dianalisis oleh peneliti, hasil tersebut diharapkan dapat menjadi kontribusi untuk membantu mahasiswa dalam mencari sumber ide dan meningkatkan kemampuan dalam mendesain. Sehingga mendorong peneliti untuk melakukan penelitian terhadap kemampuan desain mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah desain busana dan perkembangan sejarah mode.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tujuan Operasional

Tujuan operasional penelitian ini adalah untuk mendapatkan data empiris tentang *kemampuan mahasiswa dalam menciptakan desain dengan sumber ide sejarah mode.*

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian akan dilakukan di jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga (IKK) pada mahasiswa Progam Studi Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun 2015/2016 selama 6 bulan.

3.3 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah “Segala cara dalam rangka memperoleh ilmu untuk sampai kepada kesatuan pengetahuan”. (Vardiansyah, 2008). Metode deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta atau kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Menurut Ronny Kountur, penelitian deskriptif adalah penelitian yang memberikan gambaran atau uraian atas suatu keadaan

sejernih mungkin, tanpa ada perlakuan terhadap objek yang diteliti (Ronny Kountur, 2007: 54).

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah sesuatu yang digunakan sebagai ciri, sifat, dan ukuran yang dimiliki atau di dapat oleh satuan penelitian tentang sesuatu konsep pengertian tertentu (notoatmojo, 2005).

Variabel penelitian ini adalah kemampuan desain mahasiswa dalam menciptakan busana dengan inspirasi sejarah mode.

3.5 Defenisi Operasional Penelitian

Kemampuan desain mahasiswa dengan sumber inspirasi sejarah mode adalah segenap apa yang diketahui tentang mata kuliah sejarah mode periode Rokoko abad ke 17-18 sebagai bantuan untuk menemukan sumber inspirasi dalam mendesain dan menerapkan sumber ide tersebut kedalam bentuk sketsa desain busana casual (*Ready to waer*).

3.6 Populasi, Sampel dan Metode Sampling

3.3.1 Populasi

Populasi penelitian merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya sehingga objek-objek

ini dapat menjadi sumber data penelitian (Masyuhuri & M.zainuddin, 2011).

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Progam Studi tata busana angkatan 2013 Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Jakarta yang telah lulus mata kuliah sejarah mode dan desain busana.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah keseluruhan unit analisis yang akan diteliti dan yang dianggap dapat menggambarkan karakteristik populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Progam Studi tata busana angkatan 2013 Jurusan Ilmu Kesejahteraan keluarga Universitas Negeri Jakarta.

3.3.3 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik sample acak (*random sampling*), yaitu setiap anggota dari populasi memiliki kesempatan dan peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel (Neuman, W. Laurence, 2006:227).

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian adalah bentuk instrumen tes yang diberikan untuk mengukur tingkat kemampuan desain mahasiswa. tes yang digunakan adalah *achievement test*, yaitu untuk mengetahui pencapaian seseorang setelah ia mempelajari sesuatu.

Responden akan melakukan tes disain yaitu meciptakan desaian koleksi busana berdasarkan pengetahuan sejarah mode dunia dan nusantara sebagai sumber inspirasi dalam waktu yang telah ditentukan oleh peneliti.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen penilaian

Variabel Penelitian	Aspek yang di nilai	Indikator	Sub Indikator	Nomor Soal
Tes desain				
Kemampuan Mendesain	Hasil Desain Dengan Inspirasi Sejarah Mode (Periode Rokoko- abad 17-18)	Mendesain	Konsep Desain	Sketsa 1 dan 2
			Unsur dan Prinsip Desain	
			Kesatuan Ide	
			Perwujudan Ide (daya kreasi)	
Jumlah Soal				2

Tabel 3.2
Instrumen Penilaian

No	Aspek yang di nilai		Bobot Nilai	Skor				BxS (Bobot x Skor)
	Indikator	Sub Indikator		4	3	2	1	
1	Konsep Desain	• Kesesuaian tema	5	25				
		• Kesesuaian judul dengan desain	5					
		• Penerapan sumber inspirasi	10					
		• Style (<i>ready to wear</i>)	5					
2	Unsur dan Prinsip Desain	• Penerapan unsur desain	10	25				
		• Penerapan prinsip desain	15					
3	Kesatuan Ide	• Kesamaan gaya (<i>style</i>) pada desain 1 dan 2	10	20				
		• Terdapat kesamaan ciri khas pada desain 1 dan 2	10					
4	Perwujudan Ide (Daya kreasi)	• Modifikasi Desain (<i>styling</i>)	10	30				
		• Pemilihan ide inspirasi menarik atau memiliki kekhususan	5					
		• Pengembangan ide kedalam bentuk desain sketsa	10					
		• Penuangan ide tidak secara keseluruhan hanya pada bagian tertentu	5					
Total Skor			100					

Keterangan :

Skor =	80-100	(4)
	70-79	(3)
	60-69	(2)
	55-59	(1)

Sebagai pelengkap tes desain, peneliti menyediakan beberapa alat bantu desain sebagai acuan dalam mendesain, sebagai berikut:

1. Peneliti menyediakan sketsa tubuh untuk mendesain.
2. Peneliti memberikan 1 tema besar (mahasiswa menentukan tema kecil).
3. Peneliti menetapkan 2 desain koleksi yang akan didesain oleh mahasiswa (responden).

3.8 Pengujian keabsahan Data

3.8.1 Validitas

Validitas merupakan suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang diukur (Saryono, 2008). Uji validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan tugas pengukurannya (Rusmini, 2009). Untuk mengetahui validitas instrumen dilakukan uji validitas. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan atau yang hendak diukur. Suatu instrumen yang kurang valid berarti mempunyai validitas rendah. (ibid,142).

Validitas data diperlukan untuk memperoleh data yang sah yang akan dianalisis untuk keberhasilan penelitian. Validitas data berguna untuk menetapkan keabsahan data yang diperlukan dalam tehnik pemeriksaan data didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Tehnik pemeriksaan validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan validitas konten, yaitu berdasarkan dosen ahli.

3.8.2 Reabilitas

Reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya dan dapat diandalkan (Saryono, 2008). Bila suatu alat pengukur digunakan dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukuran relatif konsisten, maka alat pengukur tersebut reliabel. Dengan kata lain reliabilitas menunjukkan konsistensi suatu alat pengukur didalam mengukur gejala yang sama (Sastroasmoro & Ismael, 2002).

3.9 Teknik pengumpulan data

1. Tahap pengumpulan data

Data diperoleh dengan melakukan tes kepada reponden. Sebelum pelaksanaan, peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian kepada responden serta menyampaikan tentang daya kreasi dalam mendesain dan penilaian tidak bertampak negatif bagi responden.

Setelah itu peneliti memberikan penjelasan mengenai cara-cara tes desain, kemudian responden diberi waktu yang telah ditentukan untuk melakukan tes.

2. Jenis data

Data yang digunakan untuk penelitian ini adalah jenis data primer yaitu di peroleh langsung dari responden. Data primer penelitian ini adalah hasil tes yang sudah dilakukan oleh responden.

3.10 Teknik analisis data

Dalam penelitian ini hanya mengambil hasil dari nilai tes desain untuk mengetahui kemampuan mendesain mahasiswa. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase hasil tes yang berasal dari dari lembar tes desain, berupa nilai yang diberi skor yang telah di nilai oleh 3 panelis yaitu Ibu adlin, Ibu Maya Agustin dan Bapak Eddy.

Hasil tes desain dari lembar tes desain yang telah terkumpul dikelompokan menurut hasil nilai yang kemudian dihitung persentasennya. Data yang telah diolah kemudian disajikan dalam bentuk diagram yang selanjutnya dibuat interpretasi dan indikator.

BAB IV

DESKRIPSI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kemampuan mendesain pada mahasiswa tata busana dengan sumber ide mata kuliah sejarah mode pada periode rokoko. Penelitian dilakukan di Universitas Negeri Jakarta (UNJ), Program studi Tata Busana. Responden pada penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2013 yang telah mengikuti mata kuliah Menggambar Mode dan Sejarah Mode. Populasi pada penelitian ini berjumlah sebanyak 78 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik sampel acak.

Penelitian ini dilakukan di dalam kelas dengan mengarahkan mahasiswa tentang prosedur mendesain, langkah pertama peneliti memberikan lembar tes desain yang terdiri dari 2 halaman. Halaman pertama berisi informasi informan dan tema konsep desain, halaman kedua berisi gambar postur badan yang akan didesain oleh mahasiswa. Langkah kedua penelitian menjelaskan tentang tema desain yang akan dibuat oleh mahasiswa secara singkat.

Indikator penelitian dalam penelitian ini meliputi konsep desain, unsur dan prinsip desain, kesatuan ide dan perwujudan ide (*daya kreasi*). Penelitian ini ditinjau dari kemampuan mahasiswa dalam desain busana casual (*ready to wear*) dengan sumber ide sejarah mode pada periode rokoko.

Pada analisis data akan dipaparkan hasil analisis tes keterampilan mendesain mahasiswa pada tes yang telah dilaksanakan. Peneliti mengambil 30 sampel dari

seluruh populasi yang ada. Hasil desain yang dibuat dinilai oleh panelis. Kategori penilaian dipersentasekan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Kategori Penilaian

No	Kategori	Persentase
1	Sangat baik	80-100%
2	Baik	70-79%
3	Cukup	60-69%
4	Kurang	55-59 %

4.2 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan desain mahasiswa dengan sumber ide sejarah mode. Penelitian ini dilakukan di Universitas Negeri Jakarta, Progam studi Tata Busana. Responden pada penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2013 yang telah mengambil mata kuliah desain busana dan sejarah mode. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik random sampling berjumlah 30 orang, dalam proses pelaksanaan mahasiswa di berikan tema besar sumber ide yaitu mata kuliah sejarah mode pada periode Rokoko. Setiap mahasiswa ditugaskan untuk membuat desain sketsa sebanyak 2 sketsa yaitu desain sketsa 1 dan 2 dengan inspirasi yang sama. Dalam proses

mendesain mahasiswa difokuskan untuk mendesain busana wanita casual (*ready to wear*).

Pada proses pelaksanaan penelitian, peneliti mengawasi mahasiswa selama pengerjaan sketsa tersebut. Dalam penelitian ini waktu pengerjaan diberikan maksimum 40 menit dengan pengerjaan desain 1 dan desain 2. Dalam penelitian ini terdapat 4 indikator, yaitu indikator konsep desain, unsur dan prinsip desain, kesatuan ide, dan perwujudan ide (daya kreasi).

1. Pelaksanaan Penelitian

a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu mempersiapkan gambar bentuk tubuh untuk desain sketsa 1 dan 2 yang akan diberikan kepada mahasiswa. Materi sejarah mode pada periode rokoko juga diberikan dengan lembaran berisi gambar periode rokoko dan deskripsi secara singkat.

b. Pelaksanaan

Pada proses pelaksanaan, langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah menjelaskan secara singkat tentang tujuan penelitian dan meminta kesediaan mahasiswa untuk melakukan proses desain. Setelah peneliti menjelaskan langkah-langkah dalam proses mendesain, mahasiswa diberikan lembaran mendesain yang berisi 2 halaman, halaman pertama berisi kolom biodata mahasiswa judul dan inspirasi desain. Halaman kedua berisi gambar bentuk tubuh wanita yang akan di desain oleh mahasiswa, gambar bentuk tubuh wanita sebanyak 2 gambar.

c. Penilaian

Penilaian ini menggunakan instrumen dalam bentuk tes desain, yaitu menggunakan *achievement test*. Mahasiswa membuat 2 gambar sketsa desain dengan sumber ide sejarah mode periode Rokoko, kemudian hasil desain diberikan kepada panelis untuk dinilai.

4.3 Analisis hasil desain mahasiswa

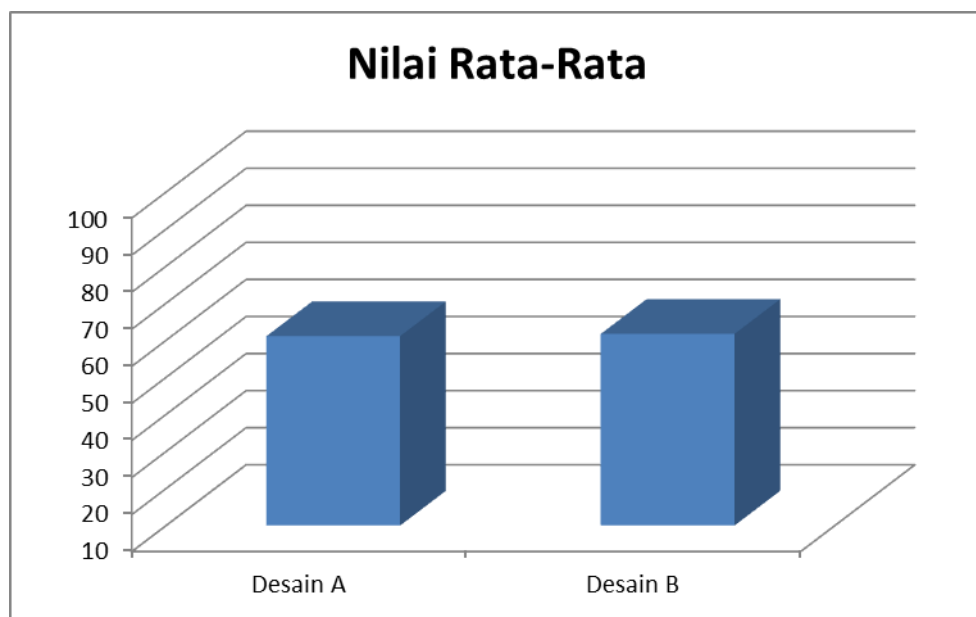


Diagram 4.1 Nilai Rata-rata kemampuan desain mahasiswa.

Diagram yang terdapat diatas merupakan nilai rata-rata keberhasilan mahasiswa dalam mendesain dengan sumber ide sejarah mode pada periode rokoko yang telah dinilai oleh 3 panelis. Dalam diagram tersebut nilai rata-rata pada desain A adalah 61,1 sedangkan nilai rata-rata pada desain B adalah 61,7. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan mendesain mahasiswa termasuk dalam katagori cukup.

Nilai ini di dapat dari perhitungan total skor pada 12 sub indikator . dalam pemberian nilai pada setiap sub indikator terdapat perbedaan bobot nilai. Berikut

adalah 12 sub indikator yang terdapat di dalam 4 indikator penilaian yang akan di analisis oleh peneliti berdasarkan nilai rata-rata :

A. Konsep desain

1. Kesesuaian tema Periode Rokoko

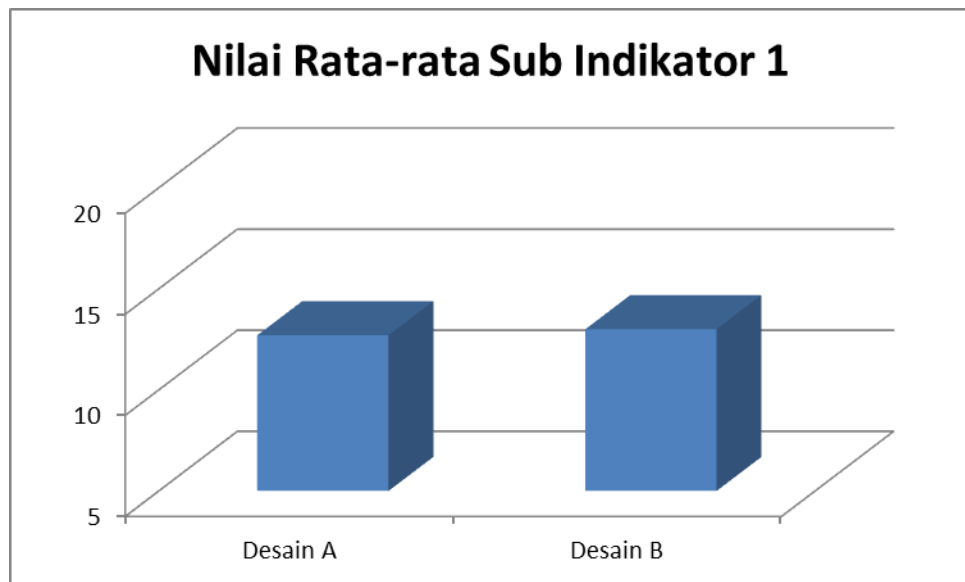


Diagram 4.2 Nilai Rata-rata kesesuaian tema desain mahasiswa.

Pemberian nilai pada sub indikator kesesuaian tema periode rokoko adalah 5 untuk nilai terendah dan 20 untuk nilai tertinggi. Pada sub indikator kesesuaian tema periode rokoko nilai rata-rata untuk desain A adalah 12,7 sedang nilai rata-rata untuk desain B adalah 13. Dimana persentase sub indikator kesesuaian tema periode rokoko pada desain A adalah 63,5 % dan desain B adalah 65 %. Keberhasilan mahasiswa pada sub indikator ini termasuk dalam kategori cukup.

2. Kesesuaian judul dengan desain

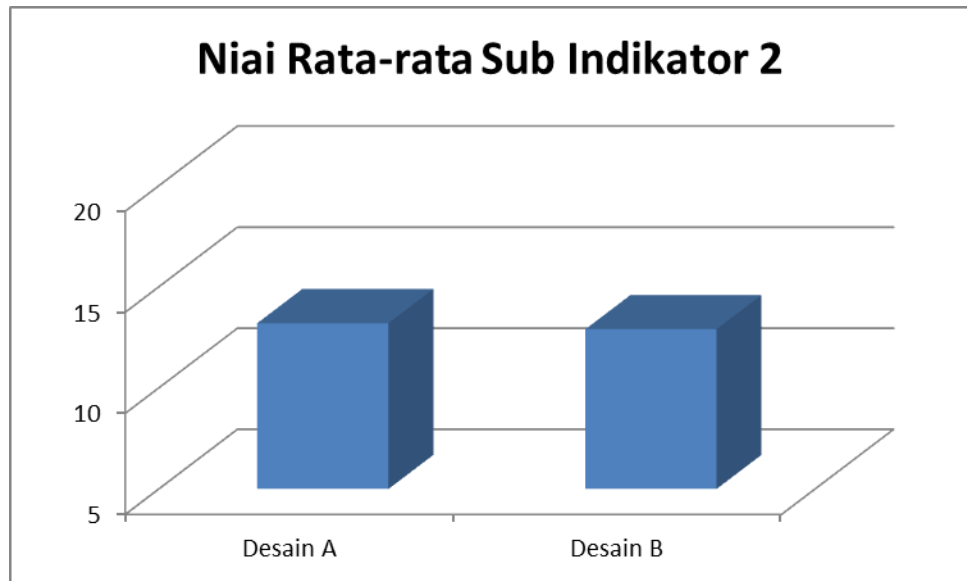


Diagram 4.3 Nilai Rata-rata kesesuaian judul dengan desain.

Pemberian nilai pada sub indikator kesesuaian judul periode rokok adalah 5 untuk nilai terendah dan 20 untuk nilai tertinggi. Pada sub indikator kesesuaian judul periode rokok nilai rata-rata desain A adalah 13,2 sedangkan nilai rata-rata untuk desain B adalah 12,9. Dimana persentase untuk sub indikator kesesuaian judul periode rokok dengan desain, pada desain A adalah 66 % dan untuk desain B adalah 64,5%. Keberhasilan mahasiswa pada sub indikator ini termasuk dalam kategori cukup.

3. Penerapan sumber ide Periode Rokoko

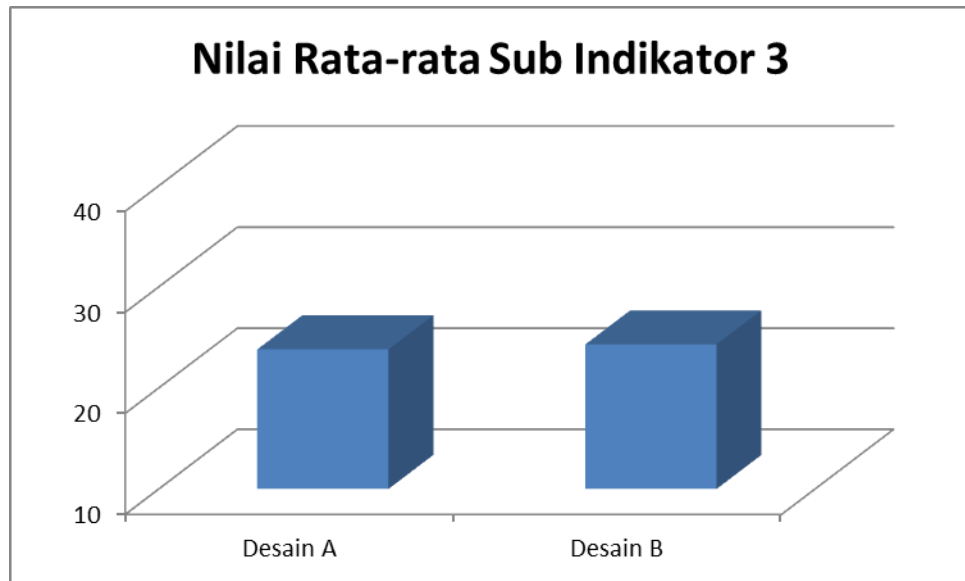


Diagram 4.4 Nilai Rata-rata penerapan sumber ide periode rokoko.

Pemberian nilai pada sub indikator penerapan sumber ide periode rokoko adalah 10 untuk nilai terendah dan 40 untuk nilai tertinggi. Pada sub indikator penerapan sumber ide periode rokoko nilai rata-rata untuk desain A adalah 23,8 sedangkan nilai rata-rata untuk desain B adalah 24,3. Dimana persentase untuk sub indikator penerapan sumber ide periode rokoko pada desain A adalah 59,5 % dan untuk desain B adalah 60,75%. Keberhasilan mahasiswa pada sub indikator ini desain A termasuk dalam kategori kurang dan desain B pada kategori cukup.

4. *Style busana casual (Ready to Wear)*

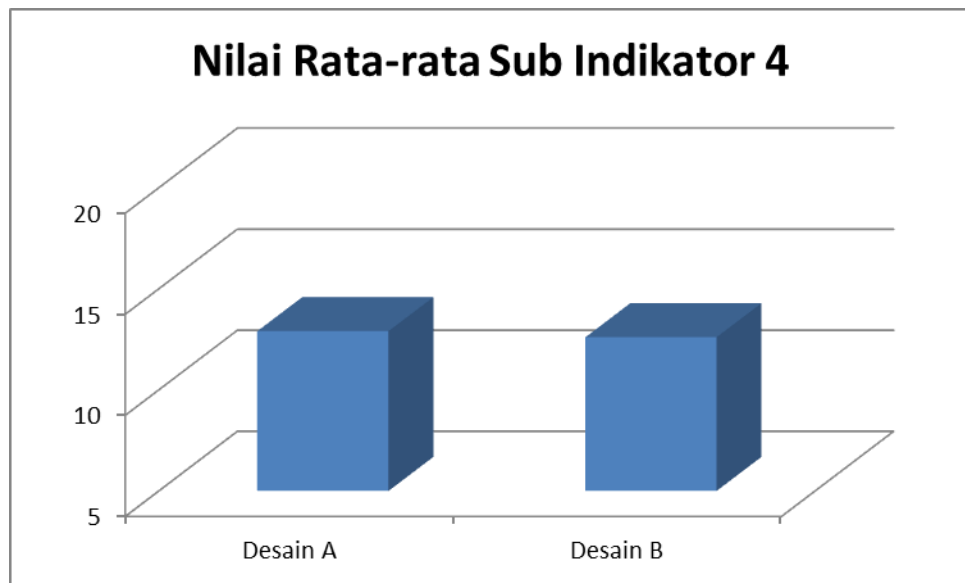


Diagram 4.5 Nilai Rata-rata style busana casual (*ready to wear*).

Pemberian nilai pada sub indikator style busana casual (*ready to wear*) adalah 5 untuk nilai terendah dan 20 untuk nilai tertinggi. Pada sub indikator style busana casual (*ready to wear*) nilai rata-rata untuk desain A adalah 12,9 sedangkan nilai rata-rata untuk desain B adalah 12,6. Dimana persentase untuk sub indikator style busana casual (*ready to wear*) pada desain A adalah 64,5 % dan untuk desain B adalah 63%. Keberhasilan mahasiswa pada sub indikator ini termasuk dalam kategori cukup.

B. Unsur dan prinsip desain

5. Penerapan unsur desain

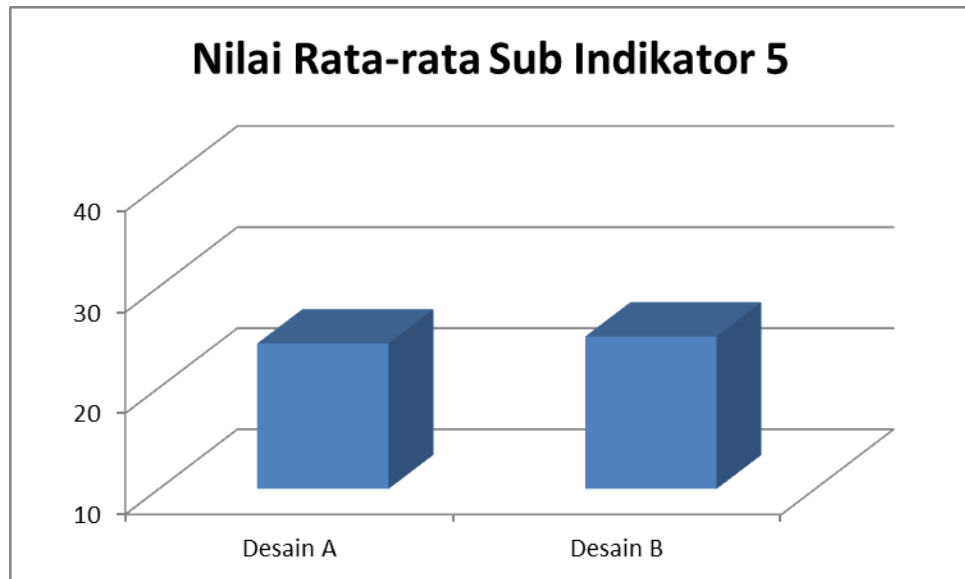


Diagram 4.6 Nilai Rata-rata penerapan unsur desain.

Pemberian nilai pada sub indikator penerapan unsur desain adalah 10 untuk nilai terendah dan 40 untuk nilai tertinggi. Pada sub indikator penerapan unsur desain nilai rata-rata untuk desain A adalah 24,4 sedangkan nilai rata-rata untuk desain B adalah 25,1. Dimana persentase untuk sub indikator penerapan unsur desain pada desain A adalah 61 % dan untuk desain B adalah 62,75%. Keberhasilan mahasiswa pada sub indikator ini dalam kategori kategori cukup.

6. Penerapan prinsip desain

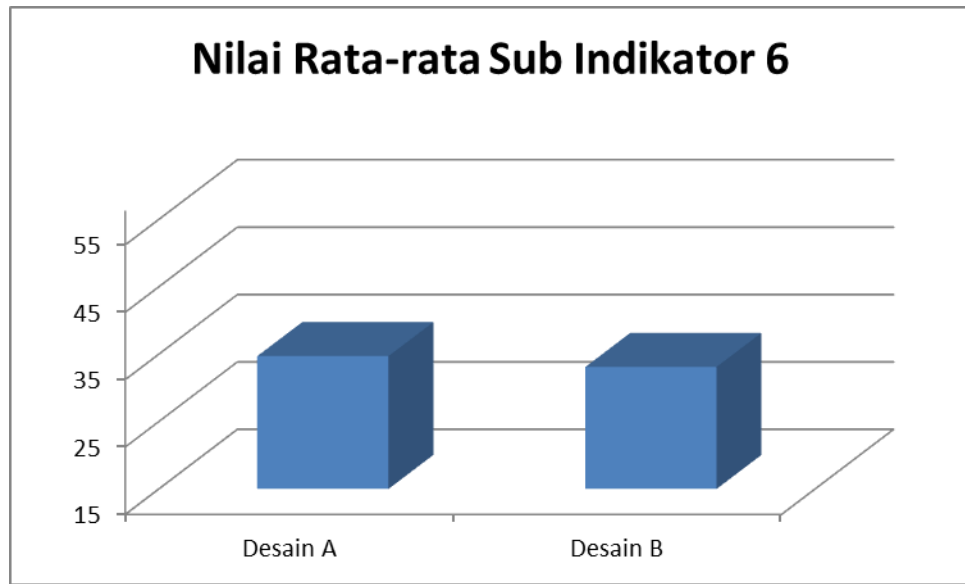


Diagram 4.7 Nilai Rata-rata penerapan prinsip desain.

Pemberian nilai pada sub indikator penerapan prinsip desain adalah 15 untuk nilai terendah dan 60 untuk nilai tertinggi. Pada sub indikator penerapan prinsip desain nilai rata-rata untuk desain A adalah 34,7 sedangkan nilai rata-rata untuk desain B adalah 33,1. Dimana persentase untuk sub indikator penerapan prinsip desain pada desain A adalah 57,8 % dan untuk desain B adalah 55,16%. Keberhasilan mahasiswa pada sub indikator ini dalam kategori kurang.

C. Kesatuan Ide

7. Kesamaan gaya (*style*) pada desain A dan B

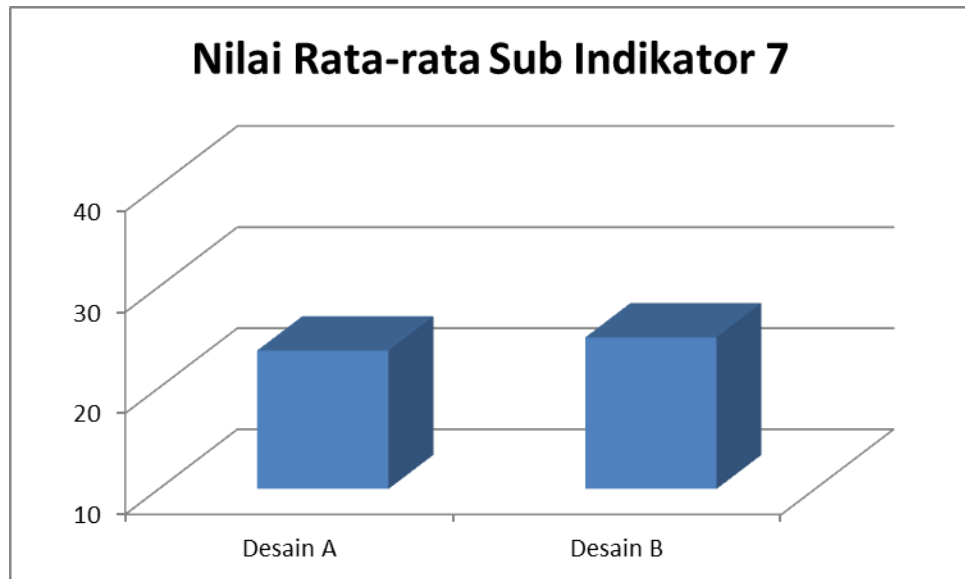


Diagram 4.8 Nilai Rata-rata kesamaan gaya (*style*) pada desain A dan B.

Pemberian nilai pada sub indikator kesamaan gaya (*style*) adalah 10 untuk nilai terendah dan 40 untuk nilai tertinggi. Pada sub indikator kesamaan gaya (*Style*) desain A dan B nilai rata-rata untuk desain A adalah 23,7 sedangkan nilai rata-rata untuk desain B adalah 25. Dimana persentase untuk sub indikator kesamaan gaya (*Style*) desain A dan B pada desain A adalah 59,25 % dan untuk desain B adalah 62,5. Keberhasilan mahasiswa pada sub indikator ini untuk desain A termasuk dalam kategori kurang dan desain B cukup.

8. Kesamaan ciri khas pada desain A dan B

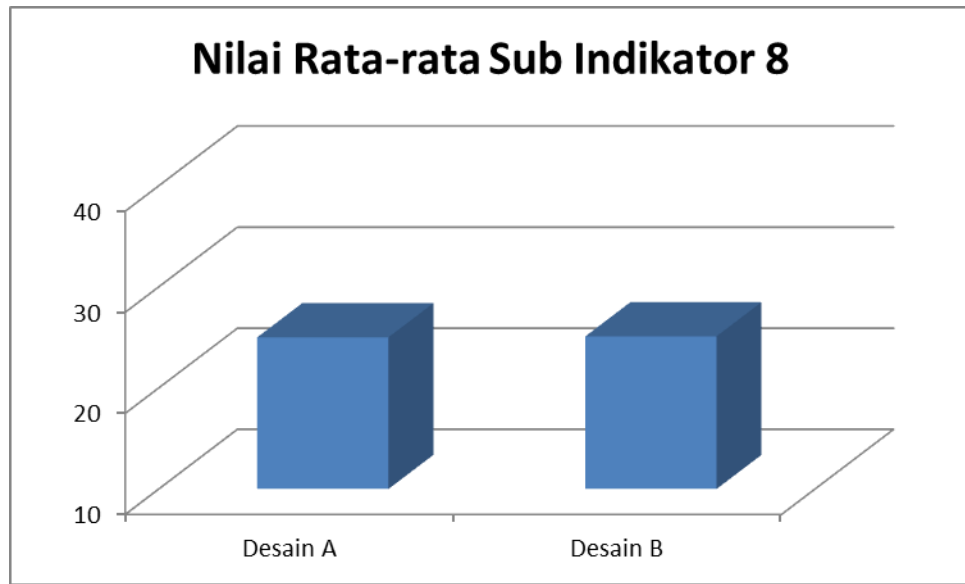


Diagram 4.9 Nilai Rata-rata kesamaan ciri khas pada desain A dan B.

Pemberian nilai pada sub indikator kesamaan ciri khas pada desain A dan B adalah 10 untuk nilai terendah dan 40 untuk nilai tertinggi. Pada sub indikator kesamaan ciri khas desain A dan B nilai rata-rata untuk desain A adalah 25 sedangkan nilai rata-rata untuk desain B adalah 25,1. Dimana persentase untuk sub indikator kesamaan ciri khas desain A dan B pada desain A adalah 62,5 % dan untuk desain B adalah 62,75%. Keberhasilan mahasiswa pada sub indikator ini untuk desain A dan B termasuk dalam kategori cukup.

D. Perwujudan Ide (daya kreasi)

9. Modifikasi desain (*styling*)

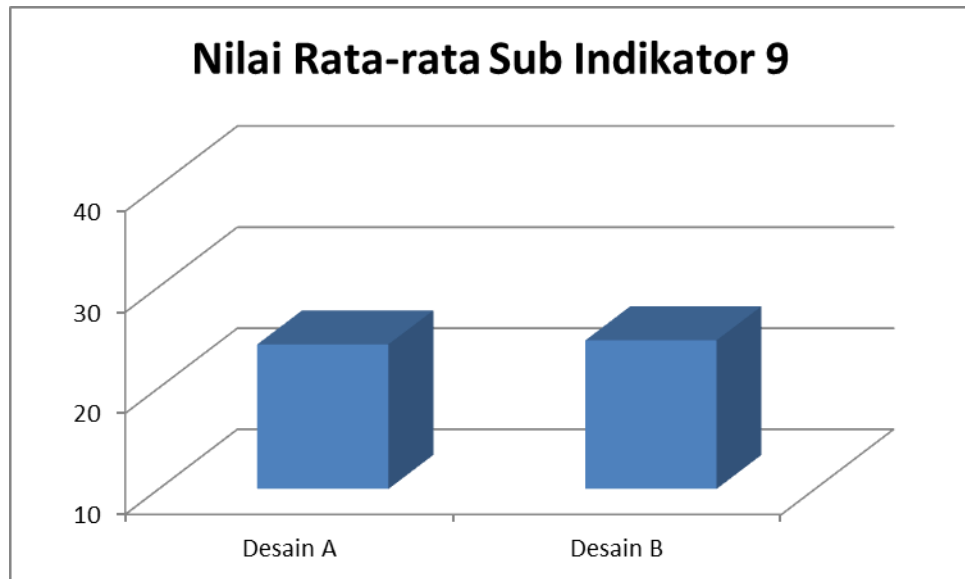


Diagram 4.10 Nilai Rata-rata modifikasi desain (*styling*).

Pemberian nilai pada sub indikator modifikasi desain (*Styling*) adalah 10 untuk nilai terendah dan 40 untuk nilai tertinggi. Pada sub indikator modifikasi desain (*Styling*) nilai rata-rata untuk desain A adalah 24,3 sedangkan nilai rata-rata untuk desain B adalah 24,7. Dimana persentase untuk sub indikator modifikasi desain (*Styling*) pada desain A adalah 60,75% dan untuk desain B adalah 61,75%. Keberhasilan mahasiswa pada sub indikator ini untuk desain A dan B termasuk dalam kategori cukup.

10. Pemilihan ide inspirasi menarik atau memiliki kekhususan

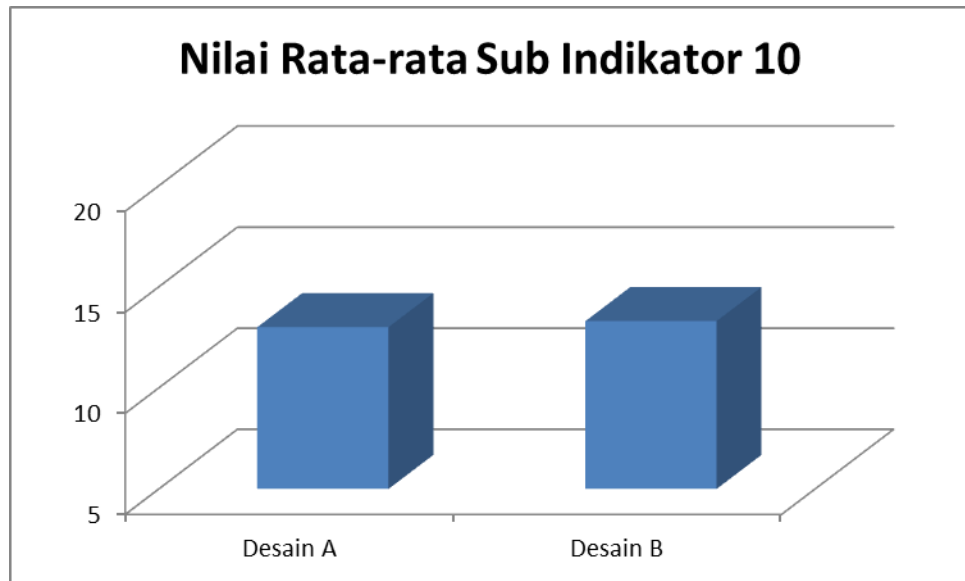


Diagram 4.11 Nilai Rata-rata Pemilihan ide inspirasi menarik atau memiliki kekhususan

Pemberian nilai pada sub indikator Pemilihan ide inspirasi menarik atau memiliki kekhususan adalah 5 untuk nilai terendah dan 20 untuk nilai tertinggi. Pada sub indikator Pemilihan ide inspirasi menarik atau memiliki kekhususan nilai rata-rata untuk desain A adalah 13 sedangkan nilai rata-rata untuk desain B adalah 13,3. Dimana persentase untuk sub indikator pemilihan ide inspirasi menarik atau memiliki kekhususan pada desain A adalah 65% dan untuk desain B adalah 66,5%. Keberhasilan mahasiswa pada sub indikator ini untuk desain A dan B termasuk dalam kategori cukup.

11. Pengembangan ide kedalam bentuk desain sketsa

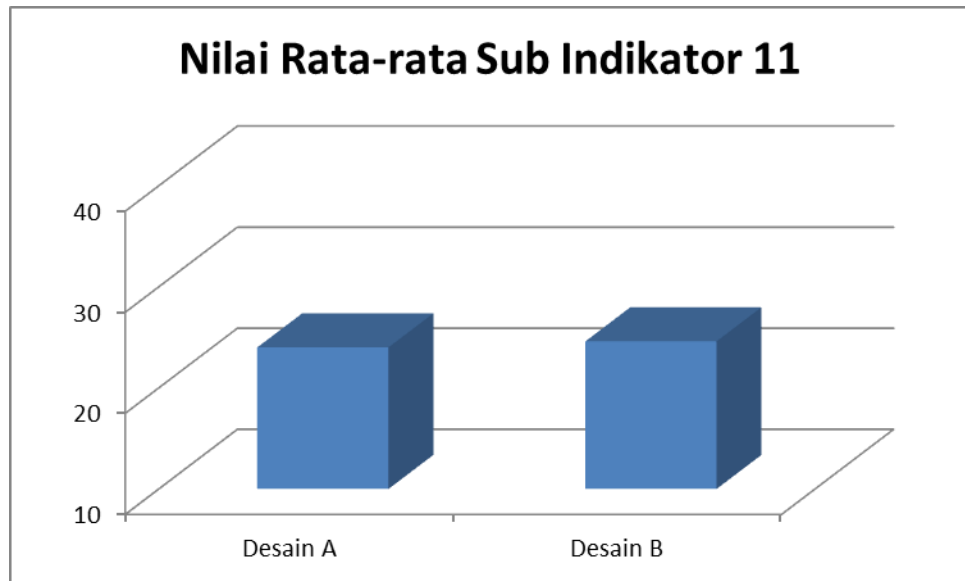


Diagram 4.12 Nilai Rata-rata pengembangan ide kedalam bentuk desain sketsa

Pemberian nilai pada sub indikator pengembangan ide kedalam bentuk desain sketsa adalah 10 untuk nilai terendah dan 40 untuk nilai tertinggi. Pada sub indikator pengembangan ide kedalam bentuk desain sketsa nilai rata-rata untuk desain A adalah 24 sedangkan nilai rata-rata untuk desain B adalah 24,6. Dimana persentase untuk sub indikator pengembangan ide kedalam bentuk desain sketsa pada desain A adalah 60% dan untuk desain B adalah 61,5%. Keberhasilan mahasiswa pada sub indikator ini untuk desain A dan B termasuk dalam kategori cukup.

12. Penuangan ide tidak secara keseluruhan hanya pada bagian tertentu

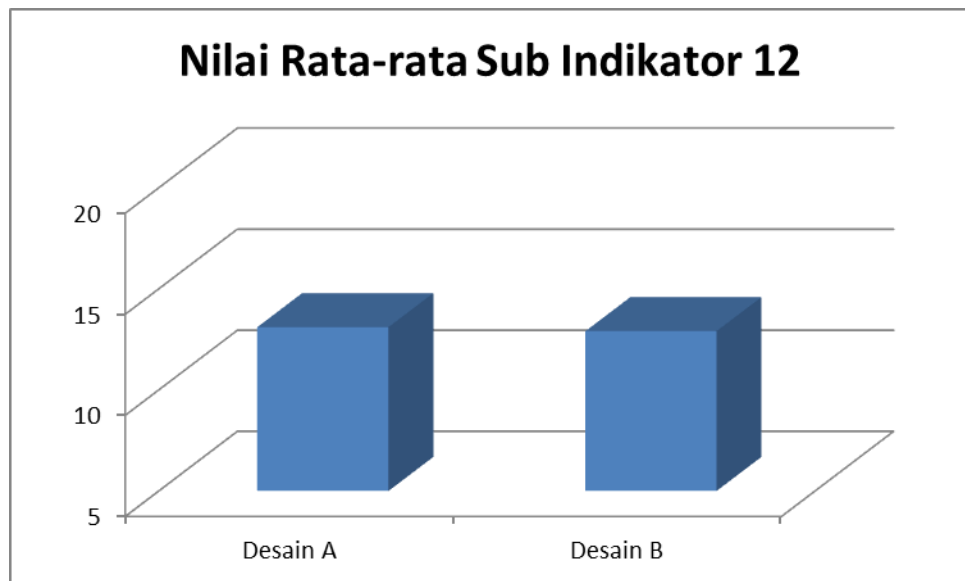


Diagram 4.13 Nilai Rata-rata penuangan ide tidak secara keseluruhan hanya pada bagian tertentu.

Pemberian nilai pada sub indikator penuangan ide tidak secara keseluruhan hanya pada bagian tertentu adalah 5 untuk nilai terendah dan 20 untuk nilai tertinggi. Pada sub indikator penuangan ide tidak secara keseluruhan hanya pada bagian tertentu nilai rata-rata untuk desain A adalah 13,1 sedangkan nilai rata-rata untuk desain B adalah 12,9. Dimana persentase untuk sub indikator penuangan ide tidak secara keseluruhan hanya pada bagian tertentu pada desain A adalah 65,5% dan untuk desain B adalah 64,5%. Keberhasilan mahasiswa pada sub indikator ini untuk desain A dan B termasuk dalam kategori cukup.

4.4 Nilai hasil desain mahasiswa

1. Nilai Rata-rata desain per mahasiswa

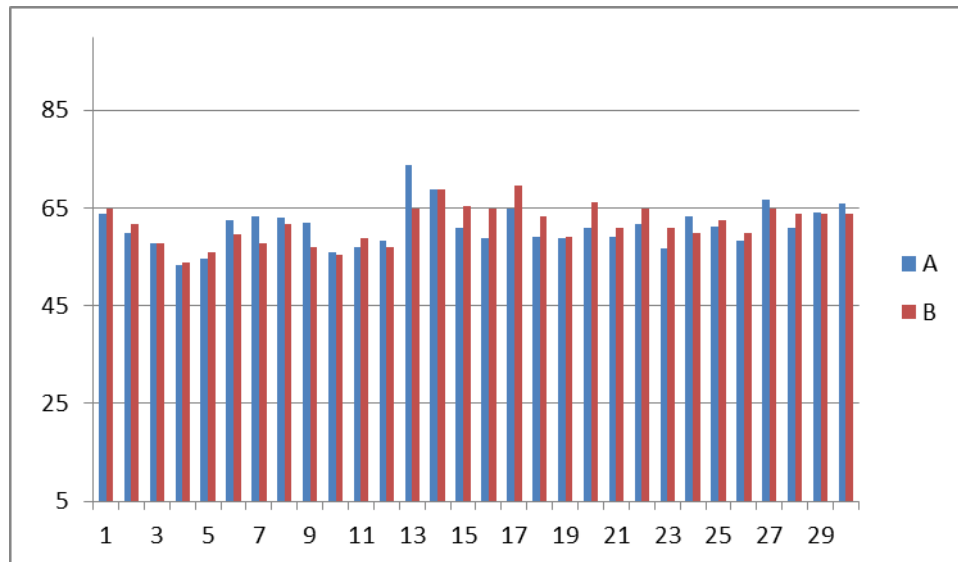


Diagram 4.14 Nilai Rata-rata desain per mahasiswa

Pemberian nilai pada hasil desain secara keseluruhan kepada mahasiswa adalah 20 untuk nilai terendah dan 100 untuk nilai tertinggi. Nilai rata-rata tertinggi pada hasil desain untuk desain A adalah 73,75 yang diperoleh oleh nomor subjek 13 sedangkan nilai rata-rata tertinggi untuk desain B adalah 70,3 diperoleh oleh nomor subjek 17.

Nilai rata-rata terendah pada hasil desain untuk desain A adalah 53,33 yang diperoleh oleh nomor subjek 4 sedangkan nilai rata-rata terendah untuk desain B adalah 53,75 diperoleh oleh nomor subjek 4. Dimana persentase keseluruhan hasil desain A adalah 61,2% sedangkan untuk hasil desain B adalah 61,6%. Keberhasilan mahasiswa desain A dan B termasuk dalam kategori cukup.

2. Nilai Rata-rata tertinggi untuk desain A

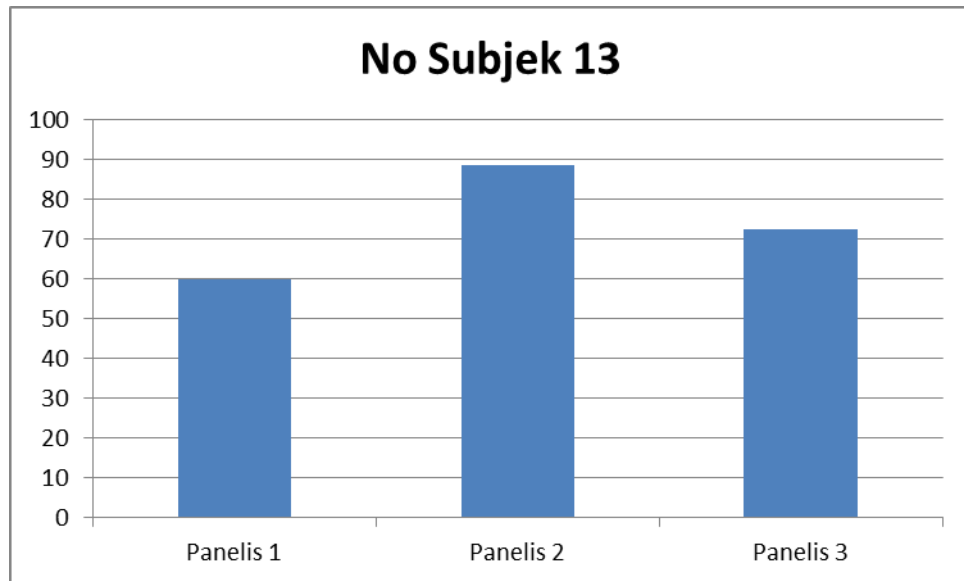


Diagram 4.15 Nilai Rata-rata tertinggi untuk desainA

Pemberian nilai pada hasil desain secara keseluruhan kepada setiap mahasiswa adalah 20 untuk nilai terendah dan 100 untuk nilai tertinggi. Nilai rata-rata tertinggi pada hasil desain untuk desain A adalah 73,75 yang diperoleh oleh nomor subjek 13. Nilai di peroleh dari total nilai yang telah diberikan oleh panelis. Panelis 1 yaitu Ibu Adlin di dapat nilai rata-rata untuk desain dengan no subjek 13 adalah 60, Panelis 2 yaitu Ibu Maya adalah 88,7 dan Panelis 3 yaitu Bapak Eddy adalah 72,5.

Desain A pada No Subjek 13 adalah nilai rata-rata tertinggi yang diperoleh dari penilaian 12 sub indikator yang telah diberi nilai oleh 3 panelis dengan judul desain adalah Barbie of Rokoko yang mengambil inspirasi dari renda busana Rokoko.

3. Nilai Rata-rata tertinggi untuk desain B

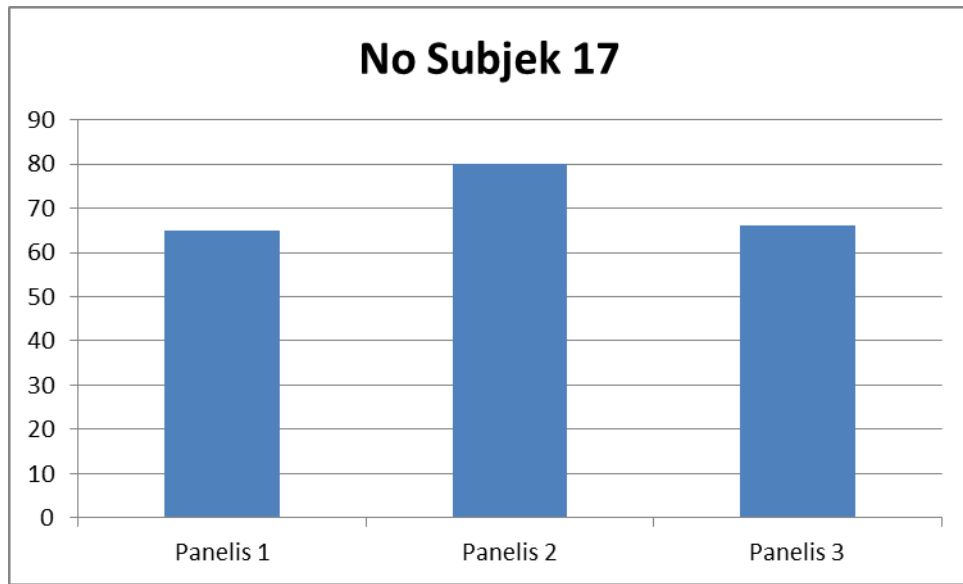


Diagram 4.16 Nilai Rata-rata tertinggi untuk desain B

Pemberian nilai pada hasil desain secara keseluruhan kepada setiap mahasiswa adalah 20 untuk nilai terendah dan 100 untuk nilai tertinggi. Nilai rata-rata tertinggi pada hasil desain untuk desain B adalah 70,3 yang diperoleh oleh nomor subjek 17. Nilai di peroleh dari total nilai yang telah diberikan oleh panelis. Panelis 1 yaitu Ibu Adlin di dapat nilai rata-rata untuk desain B dengan no subjek 13 adalah 65, Panelis 2 yaitu Ibu Maya adalah 80 dan Panelis 3 yaitu Bapak Eddy adalah 66,25.

Desain B pada No Subjek 17 adalah nilai rata-rata tertinggi yang diperoleh dari penilaian 12 sub indikator yang telah diberi nilai oleh 3 panelis dengan judul desain adalah Cullote of beauty yang mengambil inspirasi dari draperi dan lipit-lipit busana Rokoko.

4. Nilai rata-rata pada sub indikator

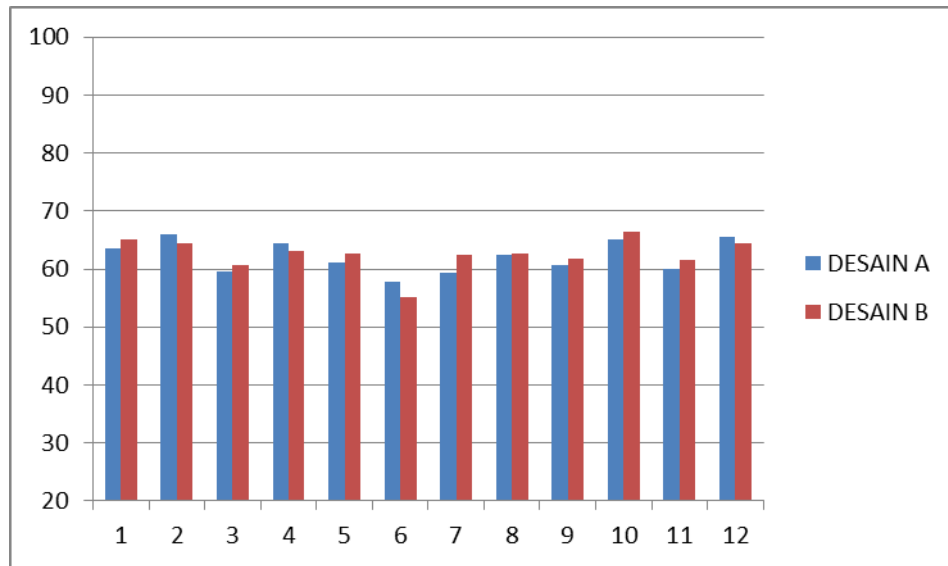


Diagram 4.17 Nilai Rata-rata pada sub indikator

Pemberian nilai pada sub indikator secara keseluruhan kepada mahasiswa memiliki nilai bobot yang berbeda, setelah dipersentasekan maka nilai rata-rata tertinggi untuk desain A adalah 66% diperoleh oleh sub indikator 2 yaitu kesesuaian judul dengan desain. Sedangkan nilai rata-rata tertinggi untuk desain B adalah 66,5% diperoleh oleh sub indikator 10 yaitu pemilihan ide inspirasi menarik atau memiliki kekhususan.

Nilai rata-rata terendah pada sub indikator untuk desain A adalah 57,83% dan desain B 55,16 % yang diperoleh oleh sub indikator 6 yaitu penerapan prinsip desain.

5. Nilai Rata-rata per Indikator

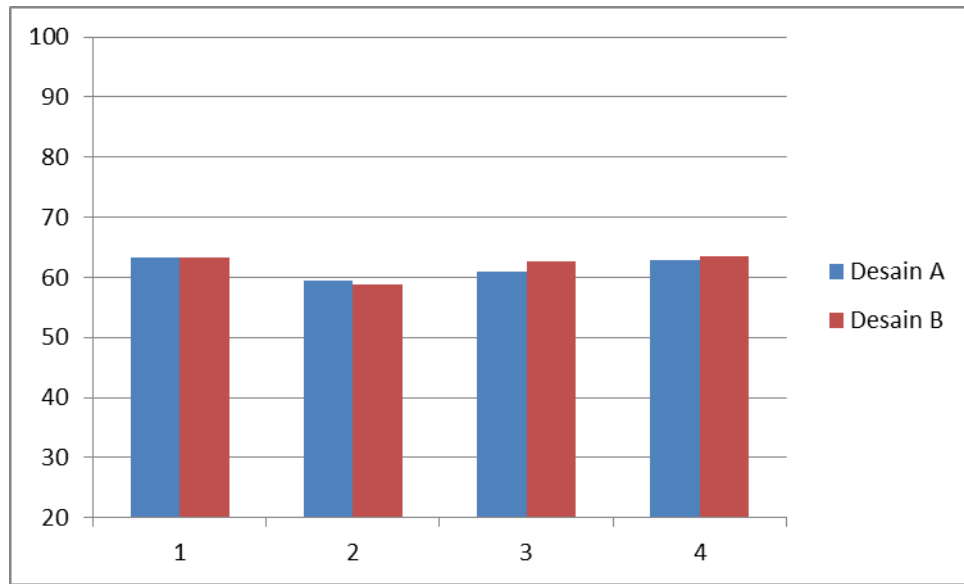


Diagram 4.18 Nilai Rata-rata pada sub indikator

Pemberian nilai pada desain A dan B secara keseluruhan yang terdiri dari 4 indikator yaitu konsep desain (periode rokoko), unsur dan prinsip desain, kesatuan ide dan perwujudan ide (daya kreasi) dipersentasikan maka nilai rata-rata tertinggi adalah 63,5% diperoleh oleh indikator 1 yaitu konsep desain. Sedangkan nilai rata-rata terendah adalah 58,9% diperoleh oleh indikator 2 yaitu unsur dan prinsip desain.

6. *Judul dan Inspirasi desain Periode Rokoko*

No Subjek	Judul Desain	Inspirasi Desain
1	Ruffle	Renda dan kerut
2	Ala Cinderella	Busana Tahun 1700an (busana Rokoko)
3	Back to 17th, why not?	Busana Tailored
4	Relax in 17th	Busana santai abad 17
5	Tangan Kebesaran	Lengan busana Rokoko
6	The new born fashion	Rokoko siluet
7	Work in trend	Dress Rokoko
8	Glamorels ehen you gonna to work	Terasering
9	Freedom	Rokoko
10	Sexy casual	Lipit-lipit dan rok
11	Summer in 17	Abad kejayaan
12	Feminim romantic	Kerutan
13	Barbie of Rokoko	Renda busana Rokoko
14	Spirit feminine	Falire dan kerut
15	Beauty gather	Kerutan dan renda
16	Life in Rokoko style	Renda dan potongan Rokoko
17	Colotte of Beauty	Draperi dan lipit
18	Casual kejayaan	Kerah
19	Freminine active	Kerah dan lipit (prisket)
20	Easy feminine	Lipit dan kerut
21	Simple of fashion	Renda-renda

22	Casual otanam	Abad kejayaan
23	Feminin country	Abad 17
24	Old glam	Tekstur bahan, garis leher dan lengan
25	Break the lipit	Lipit-lipit
26	Megnificent of Rokoko	Lipit-lipit
27	Casual victorian	Busana abad 17
28	Casual	Rokoko
29	Classically Rokoko	Lipit dan garis busana
30	Classic elegant	Busana Barok

Tabel 4.2 Judul dan inspirasi desain Periode Rokoko

Tabel diatas adalah daftar judul dan inspirasi desain dari 30 responden mahasiswa Progam Studi Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta angkatan 2013. Penilaian judul dan isnpirasi desain terdapat pada penilaian indikator 1 yaitu konsep desain. Dalam indikator 1 terdapat 4 sub indikator diantaranya adalah kesesuaian tema Periode Rokoko, Kesesuaian judul dengan desain, penerapan sumber inspirasi Periode Rokoko dan Style (*Readytowaer*).

Sumber inspirasi terbanyak adalah lipit-lipit dan kerutan pada busana Periode Rokoko. 7 dari 30 responden mengambil inspirasi dari lilpi-lipit busana Periode Rokoko dan 4 dari 30 responden mengambil inspirasi dari kerutan busana Periode Rokoko.

4.5. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa materi mata kuliah sejarah mode pada Periode Rokoko cukup dikuasi mahasiswa Tata busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Jakarta. Ini terlihat dari hasil data kemampuan desain mahasiswa pada busana casual (*ready to wear*) dengan sumber ide sejarah mode periode rokoko termasuk dalam kategori cukup dengan persentase nilai desain A 61,1% dan desain B 61,7%.

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa tingkat kemampuan mahasiwa angkatan 2013 Program Studi Tata Busana Universitas Negeri Jakarta termasuk dalam kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa seharusnya mahasiswa lebih meningkatkan kemampuan desain untuk dapat bersaing dibidang mode, karena sumber ide adalah titik awal berpikir bagi seorang desainer untuk melahirkan karyanya (Dunn) pada buku yang ditulis oleh Porrie Muliawan dalam bukunya yang berjudul *Menggambar Mode dan Mencipta Busana Wanita*.

Nilai dari 4 indikator yaitu konsep desain (periode rokoko), unsur dan prinsip desain, kesatuan ide dan perwujudan ide (daya kreasi) dipersentasekan maka nilai tertinggi adalah 63,5% diperoleh oleh indikator 1 yaitu konsep desain. Sedangkan nilai terendah adalah 58,9% diperoleh oleh indikator 2 yaitu unsur dan prinsip desain.

Pemberian nilai pada sub indikator kesesuaian tema periode rokoko adalah 5 untuk nilai terendah dan 20 untuk nilai tertinggi Nilai rata-rata desain A adalah 12,7 dan nilai rata-rata desain B adalah 13. Persentase keberhasilan responden yang memperoleh nilai diatas 12,7 pada desain A adalah 57% dan nilai dibawah

12,7 adalah 43%. Sedangkan keberhasilan responden yang memperoleh nilai diatas 13 pada desain B adalah 60% dan nilai dibawah 13 adalah 40%.

Pemberian nilai pada sub indikator kesesuaian judul periode rokok adalah 5 untuk nilai terendah dan 20 untuk nilai tertinggi. Nilai rata-rata desain A adalah 13,2 dan nilai rata-rata desain B adalah 12,9. Persentase keberhasilan responden yang memperoleh nilai diatas 13,2 pada desain A adalah 67% dan nilai dibawah 13,2 adalah 33%. Sedangkan keberhasilan responden yang memperoleh nilai diatas 12,9 pada desain B adalah 63,3% dan nilai dibawah 12,9 adalah 36,7%.

Pemberian nilai pada sub indikator penerapan sumber ide periode rokok adalah 10 untuk nilai terendah dan 40 untuk nilai tertinggi. Nilai rata-rata desain A adalah 23,8 dan nilai rata-rata desain B adalah 24,3. Persentase keberhasilan responden yang memperoleh nilai diatas 23,8 pada desain A adalah 46,7% dan nilai dibawah 13,2 adalah 54,3%. Sedangkan keberhasilan responden yang memperoleh nilai diatas 24,3 pada desain B adalah 43,3% dan nilai dibawah 24,3 adalah 56,7%.

Pemberian nilai pada sub indikator style busana casual (*ready to wear*) adalah 5 untuk nilai terendah dan 20 untuk nilai tertinggi. Nilai rata-rata desain A adalah 12,9 dan nilai rata-rata desain B adalah 12,6. Persentase keberhasilan responden yang memperoleh nilai diatas 12,9 pada desain A adalah 53,3% dan nilai dibawah 12,9 adalah 46,7%. Sedangkan keberhasilan responden yang memperoleh nilai diatas 12,6 pada desain B adalah 53,3% dan nilai dibawah 12,6 adalah 46,7%.

Pemberian nilai pada sub indikator penerapan unsur desain adalah 10 untuk nilai terendah dan 40 untuk nilai tertinggi. Nilai rata-rata desain A adalah

24,4 dan desain B adalah 25,1. Persentase keberhasilan responden yang memperoleh nilai diatas 24,4 pada desain A adalah 46,7% dan nilai dibawah 24,4 adalah 53,3%. Sedangkan keberhasilan responden yang mendapatkan nilai diatas 25,1 pada desain B adalah 53,3% dan nilai dibawah 25,1 adalah 46,7%.

Pemberian nilai pada sub indikator penerapan prinsip desain adalah 15 untuk nilai terendah dan 60 untuk nilai tertinggi. Nilai rata-rata desain A adalah 34,7 dan nilai rata-rata desain B adalah 33,1. Persentase keberhasilan responden yang memperoleh nilai diatas 34,7 pada desain A adalah 70% dan nilai dibawah 34,7 adalah 30%. Sedangkan keberhasilan responden yang memperoleh nilai diatas 33,1 pada desain B adalah 53,3% dan nilai dibawah 33,1 adalah 46,7%.

Pemberian nilai pada sub indikator kesamaan gaya (*style*) adalah 10 untuk nilai terendah dan 40 untuk nilai tertinggi. Nilai rata-rata desain A adalah 23,7 dan nilai rata-rata desain B adalah 25. Persentase keberhasilan responden yang memperoleh nilai diatas 23,7 pada desain A adalah 26,7% dan nilai dibawah 23,7 adalah 73,3%. Sedangkan keberhasilan responden yang memperoleh nilai diatas 25 pada desain B adalah 46,7% dan nilai dibawah 25 adalah 53,3%.

Pemberian nilai pada sub indikator kesamaan ciri khas pada desain A dan B adalah 10 untuk nilai terendah dan 40 untuk nilai tertinggi. Nilai rata-rata desain A adalah 25 dan nilai rata-rata desain B adalah 25,1. Persentase keberhasilan responden yang memperoleh nilai diatas 25 pada desain A adalah 47% dan nilai dibawah 25 adalah 53%. Sedangkan keberhasilan responden yang memperoleh nilai diatas 25,1 pada desain B adalah 50% dan nilai dibawah 25,1 adalah 50%.

Pemberian nilai pada sub indikator modifikasi desain (*Styling*) adalah 10 untuk nilai terendah dan 40 untuk nilai tertinggi. Nilai rata-rata desain A adalah

24,3 dan nilai rata-rata desain B adalah 24,7. Persentase keberhasilan responden yang memperoleh nilai diatas 24,3 pada desain A adalah 34% sedang kan nilai dibawah 24,3 adalah 66%. Sedangkan keberhasilan responden yang memperoleh nilai diatas 24,7 pada desain B adalah 47% dan nilai dibawah 24,7 adalah 53%.

Pemberian nilai pada sub indikator Pemilihan ide inspirasi menarik atau memiliki kekhususan adalah 5 untuk nilai terendah dan 20 untuk nilai tertinggi. Nilai rata-rata desain A adalah 13 sedangkan nilai rata-rata desain B adalah 13,3. Persentase keberhasilan responden yang memperoleh nilai diatas 13 pada desain A adalah 63,3% dan nilai dibawah 13 adalah 36,7%. Sedangkan keberhasilan responden yang memperoleh nilai diatas 13,3 pada desain B adalah 73,3% dan nilai dibawah 13,3 adalah 26,7%.

Pemberian nilai pada sub indikator pengembangan ide kedalam bentuk desain sketsa adalah 10 untuk nilai terendah dan 40 untuk nilai tertinggi. Nilai rata-rata desain A adalah 24 dan nilai rata-rata desain B adalah 24,6. Persentase keberhasilan responden yang memperoleh nilai diatas 24 pada desain A adalah 36,7% dan nilai dibawah 24 adalah 63,3%. Sedangkan keberhasilan responden yang memperoleh nilai diatas 24,6 pada desain B adalah 43,3% dan nilai dibawah 24,6 adalah 56,7%.

Pemberian nilai pada sub indikator penuangan ide tidak secara keseluruhan hanya pada bagian tertentu adalah 5 untuk nilai terendah dan 20 untuk nilai tertinggi. Nilai rata-rata desain A adalah 13,1 dan nilai rata-rata desain B adalah 12,9. Persentase keberhasilan responden yang memperoleh nilai diatas 13,1 pada desain A adalah 53,3% dan nilai dibawah 13,1 adalah 46,7%. Sedangkan

keberhasilan responden yang memperoleh nilai diatas 12,9 pada desain B adalah 60% dan nilai dibawah 12,9 adalah 40%.

Nilai pada sub indikator secara keseluruhan setelah dipersentasekan maka nilai tertinggi untuk desain A adalah 66% diperoleh oleh sub indikator 2 yaitu kesesuaian judul dengan desain. Sedangkan nilai tertinggi untuk desain B adalah 66,5% diperoleh oleh sub indikator 10 yaitu pemilihan ide inspirasi menarik atau memiliki kekhususan.

Nilai tertinggi pada hasil desain untuk desain A adalah 73,75 yang diperoleh oleh nomor subjek 13 dengan judul desain adalah Barbie of Rokoko yang mengambil inspirasi dari renda busana Rokoko. Nilai tertinggi pada hasil desain untuk desain B adalah 70,3 yang diperoleh oleh nomor subjek 17 dengan judul desain adalah Cullote of beauty yang mengambil inspirasi dari draperi dan lipit-lipit busana Rokoko.

Sumber inspirasi terbanyak adalah lipit-lipit dan kerutan pada busana Periode Rokoko. 7 dari 30 responden mengambil inspirasi dari lipi-lipit busana Periode Rokoko dan 4 dari 30 responden mengambil inspirasi dari kerutan busana Periode Rokoko.

Menurut Soekarno & Lanawati (2004: 8) desain busana adalah salah satu bentuk ilustrasi dalam bentuk gambar busana yang ditampilkan oleh ilustrator, khususnya oleh ilustrator mode. Desain mode merupakan hasil karya perpaduan antara keterampilan menggambar dalam menampilkan tehnik atau sikap modis pada gambar mode, pengetahuan mode, kepekaan terhadap mode yang sedang digemari, dan selera seni yang dimiliki. Pandai menggambar saja tidaklah cukup jika tidak didukung oleh pengetahuan yang ada hubungannya dengan mode.

Dengan persentase hasil desain tertinggi 66% maka mahasiswa diharapkan dapat lebih memperluas wawasan pengetahuan sejarah mode, konsep desain dan lebih meningkatkan kemampuannya dalam mendesain sehingga dapat bersaing di Industri fashion Indonesia.

4.6. Kelemahan-Kelemahan Penelitian

Kelemahan-kelemahan dalam penelitian ini adalah :

1. Kurangnya waktu mahasiswa dalam memikirkan tema konsep dan inspirasi dari tema yang telah ditentukan oleh peneliti.
2. Kurangnya wawasan pengetahuan mahasiswa terhadap materi sejarah mode pada periode rokoko (abad 17-18).
3. Kurangnya mahasiswa dalam memperhatikan penerapan prinsip desain saat melakukan proses mendesain pada busana casual (*ready to waer*) dengan sumber ide periode rokoko.
4. Kesulitan menemukan panelis yang bersedia untuk meluangkan waktu menilai desain mahasiswa sebanyak 60 desain.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan mendesain mahasiswa Program Studi Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta dengan sumber ide materi mata kuliah sejarah mode pada Periode Rokoko. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel menggunakan sampel acak sebanyak 30 responden. Pengambilan data dalam penelitian ini dengan cara tes keterampilan desain dengan mendesain 2 gambar sketsa yaitu desain A dan B dan selanjutnya hasil desain akan dinilai oleh 3 panelis.

Berdasarkan hasil tes kemampuan desain mahasiswa dalam menciptakan desain dengan sumber ide sejarah mode Periode Rokoko yang telah dilaksanakan kepada 30 responden yaitu mahasiswa Progam Studi Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta angkatan 2013, keseluruhan data yang telah diperoleh dari skor nilai yang diberikan oleh 3 panelis dihitung melalui Microsoft Office Excel, bahwa hasil data dari 4 indikator penilaian yakni, (1) konsep desain, (2) prinsip dan unsur desain, (3) kesatuan ide, (4) perwujudan ide (daya kreasi), menunjukkan tingkat keberhasilan nilai rata-rata mahasiswa pada kategori cukup dengan persentase desain A adalah 61,1% dan desain B 61,7%.

Dari hasil desain sketsa mahasiswa dengan sumber ide sejarah mode Periode Rokoko yang merupakan sumber inspirasi desain terbanyak adalah sumber ide dari lipit-lipit dan kerutan pada busana Periode Rokoko. Keberhasilan mahasiswa pada tes desain penelitian ini menunjukkan bahwa sumber ide materi sejarah mode cukup membantu mahasiswa dalam mendesain namun belum sepenuhnya memberikan hasil yang maksimal, agar dapat bersaing di bidang fashion Indonesia mahasiswa supaya lebih meningkatkan kemampuannya dalam mendesain busana.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan penelitian dapat diberikan implikasi penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan desain berada pada kategori cukup. Perolehan ini mengandung implikasi bahwa responden cukup menguasai kemampuan desain yang mencakup konsep desain (periode rokoko), unsur dan prinsip desain, kesatuan ide dan perwujudan ide (daya kreasi).
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi sejarah mode cukup memberikan kontribusi terhadap kemampuan mendesain busana casual. Kondisi ini mengandung implikasi bahwa hasil desain sumber ide periode rokoko belum sepenuhnya memberikan sumbangan terhadap kemampuan mendesain busana casual.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disarankan :

1. Disarankan kepada mahasiswa Program Studi Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta untuk lebih memperluas wawasan pengetahuan tentang sejarah mode periode rokoko.
2. Diharapkan pada mahasiswa Program Studi Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta agar lebih melatih kemampuan mendesain dalam bentuk teori dan praktek.
3. Dilihat dari hasil analisis data ternyata kemampuan mahasiswa Program Studi Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta masih pada kategori cukup, oleh karena itu disarankan kepada mahasiswa agar meningkatkan kemampuannya dalam mendesain sehingga dapat bersaing di bidang fashion Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Idayanti. 2015. *Ilustrasi, Desain Pola dan Menjahit Bahan*. Jakarta: Araska.
- Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2012. *Pedoman Akademik Fakultas Teknik 2012/2013*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Masyhuri. Zainudin, 2009. *Metodologi penelitian pendekatan praktis dan aplikatif*. Bandung: PT.Refika Aditama.
- McKelvy, Kathryn and Janine Munslow. 2000. *Illustrating Fashion*. New York: Blackwell Science.
- Moh.Alim Zaman. *Modul Materi Sejarah Mode*. Jakarta: Akademi Seni Rupa dan Desain-Iswi.
- Porrie Muliawan. 2015. *Menggambar Mode dan Mencipta Busana Wanita*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sanyoto, Sadjiman. 2009. *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sousa A. David. 2012. *Bagaimana Otak Belajar Edisi Keempat*. Jakarta: PT.Indeks.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantatif Kualitatif dan R&d*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Sugiyono.2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sumber Internet

<http://www.wikipedia.com>

<http://www.inspired.com>.

<http://eprints.uny.ac.id>

<http://eprints.stainsalatiga.ac.id>

<http://lib.unnes.ac.id>

<http://digilib.unimed.ac.id>

<http://perpustakaan.uns.ac.id>