

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perguruan Tinggi adalah satuan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan tinggi, dimana pendidikan tinggi adalah bagian dari sistem pendidikan nasional memiliki peran strategis dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora serta kebudayaan dan pemberdayaan bangsa Indonesia yang berkelanjutan. Untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam menghadapi globalisasi di segala bidang, diperlukan pendidikan tinggi yang mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menghasilkan intelektual, ilmuwan, dan/atau profesional yang berbudaya dan kreatif, toleran, demokratis, berkarakter tangguh, serta berani membela kebenaran untuk kepentingan bangsa (Undang-Undang Republik Indonesia No. 12 Tahun 2012 tentang Perguruan Tinggi).

Bersamaan dengan hal itu, pemerintah melalui Perguruan Tinggi Negeri menciptakan berbagai jurusan maupun program studi yang diharapkan dapat memenuhi masing-masing spesifikasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut. Pendidikan Tata Busana adalah salah satu program studi di Perguruan Tinggi Negeri Universitas Negeri Jakarta yang didalamnya memiliki visi misi yang sejalan dengan tujuan Undang-Undang di atas.

Adapun visinya yaitu menjadi lembaga pendidikan tinggi yang menghasilkan sumber daya manusia yang unggul secara nasional dalam bidang Kependidikan Tata Busana yang berwawasan kewirausahaan, sedangkan misinya yaitu mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi dan seni di bidang busana yang dapat mengembangkan hidup manusia dan lingkungan, yang salah satunya mencakup menyiapkan tenaga akademik dan atau profesional yang bermutu, bertanggung jawab dan mandiri dibidang pendidikan tata busana guna menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Pedoman Akademik FT UNJ, 2020:374).

Mengacu kepada tujuan pemerintah yaitu mencanangkan pengembangan sektor Industri Kreatif yang salah satu bidangnya adalah *fashion*, maka

Pendidikan Tata Busana menjadi salah satu program studi yang diunggulkan melalui kurikulum yang khususnya terdapat dalam Mata Kuliah Bidang Keahlian dan Penunjang (MKBKP). MKBKP prodi Tata Busana mencakup berbagai mata kuliah bidang keahlian tata busana, seperti produksi busana (busana wanita, busana pria, busana anak), pola (konstruksi & draping), teknik menjahit, *tailoring*, desain busana, komputer desain, dan sebagainya.

Komputer desain adalah salah satu Mata Kuliah Bidang Keahlian dan Penunjang (MKBKP) yang mencakup teori dan praktek dimana peserta didik diajarkan menggunakan beberapa *software* seperti *Adobe Photoshop* dan *Corel Draw* dalam mendesain berbagai objek yang terkait dengan bidang busana. Ketercapaian kompetensi pada mata kuliah ini cukup penting, yaitu agar peserta didik menguasai pengetahuan dan keterampilan membuat desain busana dengan *software* desain meliputi konsep dasar komputer desain, mengoperasikan komputer dengan *software* desain, dan membuat macam-macam desain dengan *software* desain (Pedoman Akademik FT UNJ, 2020:587). Pokok bahasan mata kuliah komputer desain di antaranya yaitu: konsep dasar desain busana berbasis komputer, mendesain macam-macam model busana, membuat ilustrasi mode, mendesain kartu nama, dan mendesain label produk busana. Keterampilan ini cukup dibutuhkan mengingat saat ini hampir setiap lini industri kreatif telah berbasis digital.

Pembuatan *technical drawing* macam-macam model busana merupakan salah satu materi dan tugas peserta didik dalam mata kuliah ini. Kompetensi membuat *technical drawing* sangat penting dimiliki oleh peserta didik Tata Busana. Misalnya saat peserta didik mempresentasikan desain, selain ilustrasi mode, mereka juga harus menampilkan *technical drawing* agar penjelasan mengenai busana tersebut lebih jelas. Selain itu, dalam dunia industri *fashion*, biasanya *technical drawing* digunakan terus menerus selama proses industri busana, mulai dari ruang desain (untuk pengembangan desain), ketika produksi (untuk menentukan biaya yang dibutuhkan (berdasarkan spesifikasi perlembarannya), dan ketika pemasaran (biasanya disertakan dalam *look book* dan daftar harga).

Sebelum membuat *technical drawing*, peserta didik harus dibekali dengan keterampilan dasar mengoperasikan *Corel Draw* dan memahami fungsi *tools* yang ada dalam *software* tersebut. Banyaknya *tools* dengan kegunaannya masing-masing, membuat peserta didik, terutama yang baru mempelajari *software* tersebut membutuhkan waktu untuk membiasakan diri. Ditambah lagi selain *technical drawing*, terdapat cukup banyak pokok bahasan pada mata kuliah Komputer Desain untuk pertemuan yang hanya berjumlah 2 SKS, sehingga untuk pokok bahasan *technical drawing* hanya mendapat 4 kali pertemuan. Keterbatasan pertemuan tersebut ditambah beban pokok bahasan yang lain menjadi salah satu faktor peserta didik melupakan beberapa materi yang telah diajarkan. Hal ini berdampak pada realisasi pembuatan *technical drawing* oleh beberapa peserta didik saat mata kuliah Desain Busana, yaitu tidak sesuai dengan ketentuan yang sudah dipelajari saat mempelajari Komputer Desain (misalnya proporsi tidak sesuai dan lain-lain). Hal ini dikhawatirkan terbawa, baik ketika mata kuliah yang membutuhkan *technical drawing* maupun saat pengaplikasian di dunia kerja.

Permasalahan tersebut membuat perlunya inovasi strategi pembelajaran agar peserta didik dapat dengan efektif mempelajari materi tersebut. Dengan adanya strategi pembelajaran yang efektif, maka diharapkan peserta didik dapat belajar dengan optimal, baik saat kegiatan belajar mengajar di kelas ataupun saat belajar secara mandiri, sehingga peserta didik dapat mencapai kompetensi yang diharapkan, mengumpulkan tugas dengan baik dan tepat waktu, dan mengaplikasikan dengan baik pokok bahasan materi tersebut baik pada mata kuliah lain maupun di dunia kerja.

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka penulis membuat adaptasi strategi pembelajaran materi *technical drawing* pada mata kuliah Komputer Desain yang berisi strategi pembelajaran, pendekatan, model, metode, dan media yang diharapkan dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Jumlah SKS hanya 2 sementara pokok bahasanya cukup banyak.
2. Realisasi pembuatan *technical drawing* oleh beberapa mahasiswa pada mata kuliah lain, tidak sesuai dengan ketentuan yang sudah dipelajari saat mempelajari Komputer Desain.
3. Menambah media dan sumber belajar mandiri, agar peserta didik difasilitasi untuk bisa belajar efektif secara mandiri.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka pembatasan masalah pada makalah komprehensif ini dibatasi pada strategi pembelajaran pembuatan *technical drawing* bagi mahasiswa tata busana dengan menggunakan pendekatan yang berpusat pada peserta didik (*student-centered approaches*), dan model pembelajaran pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dengan proyek sederhana berbasis kelas dan menggunakan media video.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimanakah strategi pembelajaran yang efektif untuk penyampaian materi pembuatan *technical drawing*?”

1.5 Tujuan Penelitian

Penulisan makalah komprehensif ini bertujuan untuk memperoleh atau mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien yang disesuaikan dengan keadaan kelas, pendidik dan peserta didik untuk materi pembuatan *technical drawing* pada mata kuliah Komputer Desain.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penulisan makalah komprehensif ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, sebagai pedoman untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang pembelajaran desain komputer khususnya materi

pembuatan *technical drawing* di Universitas Negeri Jakarta untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, dan sebagai syarat kelulusan S1 di Universitas Negeri Jakarta.

2. Bagi pengajar, sebagai referensi untuk mempermudah proses penyampaian materi kepada peserta didik, dan agar mudah untuk dipahami.

