

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu kompetensi yang dikembangkan dan dipersiapkan untuk memasuki dunia kerja yaitu menggambar mode atau Fashion Drawing. Menggambar mode atau biasa yang dikenal dengan Fashion Drawing ini adalah salah satu mata pelajaran yang ada pada SMK jurusan Tata Busana. SMK merupakan sekolah yang berbasis kompetensi. Dalam mata pelajaran Menggambar mode/ Fashion Drawing, siswa akan belajar mengenai penerapan unsur dan prinsip desain busana, cara menggambar proporsi tubuh, menggambar berbagai pose tubuh, macam-macam bentuk busana, teknik pewarnaan ilustrasi mode hingga menggambar ilustrasi desain berdasarkan konsep *style* atau gaya berbusana, dengan membekali peserta didik dengan pemahaman dan implementasi konsep *style* atau gaya pada menggambar ilustrasi mode, nantinya dapat direalisasikan dan diaplikasikan pada dunia kerja.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 27 Jakarta pada beberapa guru jurusan Tata Busana, peneliti mendapat informasi bahwa bahan ajar menggambar mode masih terbatas dan tersedia dalam bentuk yang sederhana seperti dokumen Microsoft Word. Banyak diantara peserta didik yang kurang tertarik dan sulit untuk memahami pelajaran menggambar mode khususnya menggambar ilustrasi desain sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan tidak dapat tersampaikan dengan baik. Pada era digital ini merupakan generasi Z yang dimana lebih tertarik dengan visual yang menarik yang mereka lihat dari internet, media sosial dan hal-hal yang berkaitan dengan perkembangan teknologi. Teknologi sangat berperan penting dalam pembelajaran digital. Oleh karena itu, perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran menggambar ilustrasi desain memiliki peran yang penting salah satunya dengan adanya visual yang menarik seperti video dan gambar yang dapat dilihat langsung dan di pahami dengan jelas melalui *gadget* dan media sosial dan ini dapat membantu meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran khususnya menggambar ilustrasi desain (Diantari, 2022)

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan utama di dalam sekolah yang memiliki perencanaan untuk siswa dapat menggunakan sumber-sumber belajar sehingga siswa menjadi terdorong untuk mengembangkan kemampuan pemahaman dalam menerima suatu pelajaran dengan efektif. Proses pembelajaran yang berkualitas dan efektif dipengaruhi dengan kegiatan pembelajaran yang melibatkan guru, peserta didik, sarana prasarana yang menunjang pembelajaran, lingkungan yang mendukung. Hal ini diperkuat oleh pendapat Imansari & Sunaryantiningsih (2017) yang mengatakan ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi proses pembelajaran efektif, diantaranya adalah faktor guru, siswa, sarana dan prasarana serta faktor lingkungan. Berlangsungnya kegiatan pembelajaran dan juga interaksi dan peran dari keempat unsur tersebut yang dapat secara efektif memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik agar proses pembelajaran dapat mudah diikuti, dipahami dan menyenangkan sehingga tujuan dari pembelajaran pun dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Mata pelajaran Menggambar Mode di SMK yang mempelajari banyak hal seputar menggambar ilustrasi busana salah satunya menggambar ilustrasi desain dengan *style* atau gaya berbusana. Konsep gaya yang juga menjadi perhatian siswa yaitu *style* atau gaya Jepang. Dari hasil observasi di SMK Negeri 27, banyak dari siswa dalam proses menggambar suatu ilustrasi desain tertarik akan budaya Jepang tetapi belum banyak yang secara spesifik mengetahui bahwa diantara ilustrasi desain yang mereka gambar itu termasuk kedalam istilah gaya Harajuku Jepang yang merupakan bagian dari gaya fashion di Jepang.

Style atau gaya Harajuku Jepang merupakan gaya yang dikaitkan dengan gaya busana pemberontak, busana dengan warna yang terang dan mencolok, rambut yang dicat, terbuka dan lain-lain. Harajuku Style memiliki tingkat kompleksitas dan estetikanya tersendiri dalam desain pakaiannya. Dengan adanya bahan ajar berbentuk modul elektronik menggambar ilustrasi desain di SMK peserta didik diharapkan dapat menjadi media pembelajaran untuk mempelajari gaya Harajuku lebih mendalam.

Materi menggambar ilustrasi desain gaya Harajuku berkaitan dengan materi gaya dalam bidang Tata Busana. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru busana SMK Negeri 27 menunjukkan bahwa bahan ajar

interaktif berupa e-modul sebagai media pembelajaran yang mencakup materi hingga langkah ilustrasi desain dengan *style* atau gaya khususnya gaya Harajuku belum tersedia. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang maksimal untuk memahami dan mempraktekan menggambar ilustrasi desain *style* atau gaya Harajuku Jepang. Oleh karena itu, dengan pembuatan bahan ajar sebagai media pembelajaran interaktif berupa modul elektronik atau e-modul menggambar ilustrasi desain gaya Harajuku diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini dan sarana pembelajaran baru yang berkualitas, penyampaian materi yang lebih mendalam dan terfokus, sebagai media belajar yang dapat digunakan secara mandiri yang diharapkan peserta didik dapat lebih maksimal pada proses pembelajaran Menggambar ilustrasi desain dengan *style* atau gaya Harajuku Jepang terlebih lagi bagi beberapa siswa yang memiliki ketertarikan dengan budaya Jepang khususnya Harajuku Jepang.

Bahan ajar merupakan salah satu unsur penting yang digunakan para tenaga pendidik untuk memudahkan dalam penyampaian materi dan memudahkan peserta didik untuk belajar baik saat didalam kelas maupun diluar kelas secara mandiri dan dapat diulang tanpa adanya batasan durasi waktu. Melalui perkembangan era digital, e-modul menggambar ilustrasi desain dengan *style* atau gaya Harajuku dibuat juga untuk memudahkan peserta didik atau tenaga pendidik dalam penggunaannya yang dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, handphone, tablet dll. Hal ini diperkuat oleh Imansari & Sunaryantiningsih (2017b) yang berpendapat bahwa E-modul merupakan modul dalam format elektronik yang dijalankan dengan komputer sehingga lebih mudah bagi tenaga pendidik dan peserta didik untuk melaksanakan proses pembelajaran. Modul elektronik atau e-modul Menggambar Ilustrasi Desain Gaya Harajuku yang didesain secara sistematis dan menarik dapat menampilkan teks, gambar, video, audio, tombol navigasi *link dan* seputar materi menggambar ilustrasi desain dengan gaya/ *style* Harajuku Jepang yang agar menarik dan proses pembelajaran menjadi interaktif. Seperti yang ditertulis dalam Panduan Praktis Penyusun e-Modul Pembelajaran yang diterbitkan oleh Direktorat Pembinaan SMA. (Kemendikbud, 2017), dituliskan bahwa e-modul merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit

pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, di mana setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan tautan (*link*) sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar, dan menjadikan peserta didik lebih interaktif. Sehingga, penggunaan e-modul dalam proses pembelajaran pada era digital ini dapat lebih efektif dan menarik dalam proses pembelajaran menggambar ilustrasi desain gaya Harajuku, juga mengurangi limbah seperti penggunaan kertas dalam proses pembelajarannya. E-modul dapat dibuat melalui aplikasi yang memiliki banyak elemen seperti gambar, video yang dapat disertakan pada e-modul dan dapat didesain secara menarik dan mendukung visualisasi mata pelajaran menggambar mode dengan *style* atau gaya Harajuku Jepang. Diharapkan dengan adanya e-modul ini pembelajaran menggambar mode yang membutuhkan banyak visual yang menarik atau *eye catching* dapat menarik dan membantu peserta didik dari latar belakang minat yang berbeda untuk lebih tertarik, memperhatikan dan mudah untuk memahami dan dapat mempraktekkan menggambar ilustrasi mode konsep *style* atau gaya Harajuku Jepang dengan baik.

Berdasarkan latar belakang yang ada, hal tersebut membuat peneliti ingin membuat e-modul menggambar ilustrasi desain gaya Harajuku yang baik dan berkualitas dengan desain menarik dan yang kemudian dilakukan penilaian untuk mengetahui kelayakan e-modul sesuai dengan aspek karakteristik modul yang baik dan elemen mutu modul yang baik yang diharapkan dapat berkontribusi untuk menghasilkan bahan ajar sebagai media pembelajaran yang baru, menambah wawasan materi gaya busana yang baru dan menarik khususnya gaya Harajuku dalam mata pelajaran menggambar mode. Sehingga, dapat membantu tenaga pendidik dan juga peserta didik untuk memperoleh sumber belajar dan memudahkan untuk mempelajari materi tentang menggambar ilustrasi desain dengan *style* atau gaya Harajuku Jepang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif berupa e-modul menggambar ilustrasi desain gaya Harajuku belum tersedia.
2. Generasi Z lebih tertarik dengan visual yang menarik seperti dari internet, media sosial atau hal yang berkaitan dengan perkembangan teknologi.
3. Konsep gaya Jepang juga menjadi perhatian siswa.
4. Perlu dilakukan penilaian e-modul menggambar ilustrasi desain gaya Harajuku berdasarkan aspek karakteristik modul yang baik.
5. Perlu dilakukan penilaian e-modul menggambar ilustrasi desain gaya Harajuku berdasarkan aspek elemen mutu modul.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. E-modul materi menggambar ilustrasi desain gaya Harajuku di SMK dengan bentuk *flipbook* interaktif.
2. Penilaian e-modul materi Menggambar Ilustrasi Desain Gaya Harajuku berdasarkan aspek karakteristik modul yang baik meliputi aspek pembelajaran diri (*Self-Instructional*), aspek satu kesatuan (*Self Contained*), aspek berdiri sendiri (*Stand Alone*), aspek menyesuaikan diri (*Adaptive*), aspek mudah digunakan (*User Friendly*)
3. Penilaian e-modul materi Menggambar Ilustrasi Desain Gaya Harajuku berdasarkan aspek elemen mutu e-modul yang meliputi aspek format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, spasi kosong dan konsistensi.
4. Materi yang disajikan dalam e-modul Menggambar Ilustrasi Desain Gaya Harajuku, yaitu : teori menggambar ilustrasi desain, sejarah gaya busana Harajuku, macam-macam *look* gaya Harajuku, warna berdasarkan gaya Harajuku, dan langkah menggambar ilustrasi dengan gaya Harajuku.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang tertulis di atas, maka dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penilaian e-modul menggambar ilustrasi desain gaya Harajuku?

1.5 Tujuan Penelitian

Melalui penelitian ini, tujuan yang diharapkan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui penilaian e-modul menggambar ilustrasi desain gaya Harajuku Jepang berdasarkan aspek karakteristik modul yang baik dan elemen mutu modul.
2. Menghasilkan e-modul yang layak dengan materi menggambar ilustrasi desain gaya Harajuku.

1.6 Kegunaan Penelitian

Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yaitu sebagai berikut :

1. Bagi siswa
 - a. Dapat membantu peserta didik untuk mempelajari materi menggambar ilustrasi desain gaya Harajuku Jepang secara mandiri dan dengan durasi waktu yang cukup lama.
 - b. Dapat meningkatkan wawasan dan pemahaman siswa dalam menemukan dan memahami sumber belajar yang relevan dan tepat yang dapat menciptakan ide dan gambar ilustrasi mode dalam pembelajaran menggambar ilustrasi desain gaya Harajuku Jepang.
2. Bagi sekolah
 - a. Menjadi pegangan bahan ajar tenaga pendidik atau guru untuk menyampaikan materi tentang menggambar ilustrasi desain gaya Harajuku Jepang secara jelas.

- b. Menambah bahan ajar elektronik dalam mata pelajaran menggambar ilustrasi desain khususnya gaya Harajuku Jepang agar dapat memanfaatkan sumber belajar yang efektif dan inovatif.

3. Bagi peneliti

- a. Dapat mewujudkan e-modul dalam pelajaran Menggambar Mode untuk SMK Tata Busana
- b. Dapat mengetahui penilaian e-modul melalui penilaian berdasarkan aspek karakteristik modul yang baik dan elemen mutu modul.
- c. Dapat membagikan informasi yang akurat dan relevan tentang menggambar ilustrasi desain gaya Harajuku Jepang kepada peserta didik.

