

KONTRIBUSI HASIL BELAJAR *FASHION* MULTIMEDIA TERHADAP KESIAPAN MENJADI *FASHION VISUAL MERCHANDISER*

Listya Siti Sarah, Arifah A Riyanto

Program Studi Pendidikan Tata Busana

Jurusan PKK FPTK UPI

Jl. Dr. Setiabudhi 207 Bandung 40154

sarah.listya@gmail.com, arifahastim@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji kontribusi hasil belajar mata kuliah *fashion* multimedia terhadap kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*. Tujuan penelitian ini untuk memperoleh data tentang kontribusi hasil belajar *fashion* multimedia terhadap kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*. Metode yang digunakan yaitu metode deskriptif dengan alat pengumpulan data berupa tes dan angket. Sampel yang digunakan yaitu sampel total sebanyak 25 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar *fashion* multimedia pada indikator pemahaman multimedia dan penggunaan *software adobe photoshop* umumnya berada pada kategori tinggi dan memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*. Hasil penelitian mengenai kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser* masuk dalam kriteria tinggi, yang ditunjang oleh kemampuan dalam pengetahuan *fashion visual merchandiser*, dan kemampuan dalam menggunakan *software adobe photoshop*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah mahasiswa sudah menguasai materi *fashion* multimedia dalam membuat rancangan desain menggunakan *software adobe photoshop* pada kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser* dan terdapat kontribusi yang positif dan signifikan dari hasil belajar *fashion* multimedia terhadap kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*.

Kata Kunci: hasil belajar *fashion* multimedia, *fashion visual merchandiser*

Dunia mode atau *fashion* yang menjadi bagian dari industri kreatif di Indonesia kian menjamur di tengah kehidupan masyarakat urban yang serba cepat dan tak lepas dari dominasi peran multimedia. Kondisi ini semakin membuka peluang dan kesempatan bagi segelintir orang yang memiliki talenta dan perhatian spesifik di bidang *fashion* untuk menempa potensi yang dimiliki agar dapat menjadi seorang *fashion designer* yang dapat membuat tren dan inovasi baru.

Teknologi multimedia digunakan oleh semua orang dalam kehidupan sehari-hari dengan kebutuhannya masing-masing. Dalam dunia mode, seorang *fashion designer* sangat memerlukan teknologi multimedia yang mutakhir untuk kelancaran bisnis. Dengan adanya teknologi yang membuat multimedia saat ini lebih mudah dipelajari dan digunakan, dapat membantu seorang *fashion designer* dalam membuat inovasi desain busana. Dengan memahami teknologi, seorang *fashion designer* dapat menciptakan busana yang lebih baik dan memberi inovasi pada penggunaan *fashion* itu sendiri. Multimedia penting untuk seorang desainer, seperti yang diungkapkan oleh Alberta (2011:3) bahwa “Penggunaan multimedia

penting untuk seorang desainer yang menjadi tempat menuangkan kreatifitas agar informasi dapat lebih komunikatif, estetis dan ekonomis”.

Gencarnya perkembangan teknologi multimedia yang semakin mudah digunakan, seorang desainer dapat lebih mudah untuk membuat desain dan kebutuhannya, seperti dalam membuat sebuah *packaging* atau pun *display* produk yang dibuat. Produk *fashion* yang dibuat harus dibuat estetis dan dapat memikat hati konsumen agar dapat dikonsumsi dan pastinya produk tersebut harus melalui masa promosi.

Kemudahan teknologi multimedia pada saat ini menjadikan seorang *designer* dituntut untuk memiliki tanggung jawab yang besar, harus memiliki pengetahuan yang mendasar seperti pengetahuan multimedia, cara penggunaan berbagai *software* pendukung multimedia, manfaat menggunakan multimedia pada era global dan keuntungan dari menggunakan berbagai *software* multimedia. Semua dapat didalami secara kontinyu dan konsisten melalui jalan belajar yang serius dan terarah, baik secara formal ataupun nonformal.

Multimedia dapat dipelajari secara formal dalam mata kuliah *fashion* multimedia. Berdasarkan kurikulum program studi Kriya Tekstil dan Mode Universitas Telkom tahun 2009, *fashion* multimedia termasuk salah satu mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa program studi Kriya Tekstil dan Mode Universitas Telkom pada semester V (lima) dengan bobot 3 SKS. Mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah ini diharapkan dapat mengaplikasikan hasil belajar di kehidupan kerja, seperti yang tercantum pada silabus mata kuliah *fashion* multimedia (2009:1), bahwa :

Tujuan mata kuliah *fashion* multimedia adalah agar mahasiswa mampu mengkomunikasikan dan mengaplikasikan prinsip-prinsip perancangan kriya tekstil dan mode dalam industri kreatif, mampu mengidentifikasi dan menganalisa kebutuhan dan atau keinginan konsumen dan mampu mengoperasikan dan memanfaatkan alat-alat produksi dan penerapan teknologi secara efisien.

Mata kuliah *fashion* multimedia mempelajari penggunaan *software* multimedia yang membantu dalam membuat suatu desain, secara umum desain tidak hanya untuk busana saja, pembelajaran tentang *software* ini merupakan dasar pembuatan desain yang dapat dikembangkan menjadi desain busana, desain visual, desain ruangan serta desain grafis. Mata kuliah ini dijelaskan secara teori dan praktek. Secara teori menjelaskan tentang pengertian multimedia, fungsi dan tujuan penggunaan multimedia di era global serta mempelajari penggunaan *software* multimedia secara umum. Secara praktek, mempelajari berbagai *software* (perangkat lunak), yaitu *iMovie*, *Macromedia Flash*, *Adobe Photoshop*, *Corel Draw*, *Adobe*

Illustration. Tugas praktek mata kuliah ini, penyempurnaan *fashion* multimedia dalam aplikasi *graphic design* yang membuat suatu desain busana dengan *Adobe* dan *Corel Draw* setelah itu mahasiswa menyempurnakan suatu *advertising* dan *merchandising* menggunakan *software Macromedia Flash* dan *iMovie*.

Kualitas hasil pembelajaran *fashion* multimedia dapat dijadikan tolak ukur apakah hasil belajar yang dicapai peserta didik sudah optimal dan dapat dijadikan sebagai bekal kesiapan kerja di bidang *fashion visual merchandiser*. Sebagai kesiapan dalam bekerja, seseorang harus memiliki pembelajaran atau pengalaman terlebih dahulu dan ditunjang oleh kesehatan tubuh sehingga siap untuk bekerja, seperti yang diungkapkan oleh Dalyono (2005: 52) “Kesiapan adalah kemampuan yang cukup baik fisik dan mental. Kesiapan fisik berarti tenaga yang cukup dan kesehatan yang baik, sementara kesiapan mental, memiliki minat dan motivasi yang cukup untuk melakukan suatu kegiatan”

Fashion visual merchandiser adalah seseorang yang bekerja membuat rancangan desain display atau menata ruang sebuah toko semenarik mungkin dengan produk yang ditawarkan. Profesi ini harus mampu menampilkan *image* atau citra sebuah merk *fashion* tertentu melalui tampilan display tersebut. *Fashion visual merchandiser* dituntut harus kreatif, inovatif dan atraktif serta berani bereksperimen agar tampilan *display* tidak monoton. Tema display harus sesuai dengan tema produk atau biasanya disesuaikan dengan tren atau musim yang ada pada lingkungan tersebut. Oleh karena itu untuk menunjang kesiapan kerja *fashion visual merchandiser* diperlukan tenaga kerja yang terampil, kreatif, inovatif dan aktif.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitik. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2007:72) “Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang paling dasar”. Ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia.

HASIL PENELITIAN

Pengolahan data hasil tes dan angket mengenai Kontribusi Hasil Belajar *Fashion Multimedia Terhadap Kesiapan Menjadi Fashion Visual Merchandiser* di program studi Kriya Tekstil dan Mode tahun angkatan 2010 Universitas Telkom akan di uraikan sebagai berikut:

1. Identitas responden

Asal sekolah responden sebelum masuk Universitas Telkom sebagian besar responden (92%) berasal dari SMA (Sekolah Menengah Atas) dan sebagian kecil responden (8%) berasal dari SMK Pariwisata. Dapat ditafsirkan bahwa asal sekolah responden sebagian besar berasal dari SMA. Alasan responden memilih Prodi Kriya Tekstil dan Mode sebagian besar responden (84%) menyatakan karena keinginan sendiri, sebagian kecil masing-masing (8%) memilih karena dorongan lingkungan, (4%) responden memilih karena dorongan orang tua dan mengikuti teman. Dapat ditafsirkan bahwa alasan responden memilih Prodi Kriya Tekstil dan Mode sebagian besar karena keinginan sendiri. Tujuan responden masuk Prodi Kriya Tekstil dan Mode kurang dari setengah responden masing-masing (48%) masuk karena ingin membuka usaha busana sendiri dan (32%) masuk karena ingin mempelajari keterampilan busana, sebagian kecil responden (20%) masuk karena ingin menyalurkan bakat yang dimiliki. Berdasarkan hasil pengolahan data dapat ditafsirkan bahwa tujuan responden masuk Prodi Kriya Tekstil dan Mode kurang dari setengahnya karena ingin membuka usaha busana sendiri.

2. Hasil Belajar *Fashion Multimedia* (Variabel X)

Pengolahan data yang dilakukan dalam bentuk tabel presentase (*percentage table*) atau tabel distribusi frekuensi relatif. Hasil perhitungan hasil belajar *Fashion Multimedia* menggunakan rumus skala lima, menurut J.P Guilford (Riduwan, 2006:138) yang dimodifikasi sesuai dengan kepentingan penelitian menggunakan perhitungan statistik sederhana.

Data hasil belajar *Fashion Multimedia*, menunjukkan bahwa hasil belajar *fashion multimedia* kurang dari setengahnya masing-masing responden (40%) berada pada kategori sangat tinggi dan (28%) berada pada kategori tinggi, sebagian kecil masing-masing responden (16%) berada pada kategori cukup, (8%) responden sangat rendah sekali dan (4%) pada kategori rendah dan sangat rendah. Dari tabel di atas dapat ditafsirkan bahwa hasil belajar *fashion multimedia* kurang dari setengahnya berada pada kategori sangat tinggi.

3. Kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser* (Variabel Y)

Data hasil angket kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*, menunjukkan kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser* kurang dari setengahnya (32%) responden berada pada kategori tinggi, masing-masing sebagian kecil (24%) responden berada pada kategori cukup, (16%) responden berada pada kategori sangat tinggi dan sangat rendah sekali, serta (4%) responden berada pada kategori sangat rendah sekali. Dari tabel di atas dapat ditafsirkan bahwa

kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser* kurang dari setengahnya berada pada kategori tinggi.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Pembahasan hasil penelitian tentang hasil belajar *fashion* multimedia terhadap kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser* disusun berdasarkan tujuan penelitian, hipotesis, landasan teori dan hasil pengolahan data yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil Belajar *Fashion* Multimedia (Variabel X)

Materi *fashion* multimedia terdiri dari pemahaman *fashion* multimedia yang meliputi pengertian, fungsi, kegunaan multimedia di era global dan penggunaan *software* multimedia yang membantu dalam membuat suatu rancangan desain. Hasil penelitian mengenai hasil belajar *fashion* multimedia pada mahasiswa Prodi Kriya Tekstil dan Mode angkatan tahun 2010 Universitas Telkom pada umumnya berada pada kriteria tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa sudah menguasai materi *fashion* multimedia dalam bentuk teori dan praktik.

Hasil belajar *fashion* multimedia memberikan kemampuan kepada mahasiswa yang dapat dinilai dari kemampuan pemahaman multimedia dan penggunaan *software adobe photoshop* menunjukkan lebih dari setengahnya berada pada kriteria tinggi.

Hasil penelitian mengenai hasil belajar *fashion* multimedia pada mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode angkatan tahun 2010, berdasarkan hasil penelitian pada umumnya berada pada kategori tinggi. Tingkat penguasaan hasil belajar *fashion* multimedia tersebut menunjukkan adanya usaha yang dilakukan mahasiswa dalam proses belajar. Keadaan ini menunjukkan bahwa mahasiswa sudah memiliki kemampuan dan keterampilan dalam membuat rancangan desain menggunakan *software adobe photoshop*. Slameto (2003:3), menyatakan bahwa: “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”.

Tingkat penguasaan hasil belajar mahasiswa ini dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mahasiswa dapat dilihat dari alasan memilih Prodi Kriya Tekstil dan Mode sebagian besar merupakan keinginan sendiri, sehingga terdapat keinginan yang kuat dalam melakukan proses belajar *fashion* multimedia, sedangkan faktor eksternal

yaitu proses pembelajaran yang dilakukan oleh dosen mata kuliah *fashion* multimedia dengan teman yang lebih kreatif menggunakan *software* multimedia.

2. Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser* (Variabel Y)

Fashion visual merchandiser adalah profesi mengembangkan rencana *display* dan menampilkan tiga dimensi untuk memaksimalkan penjualan produk busana. *Fashion visual merchandiser* membutuhkan keahlian dan keterampilan *software* multimedia untuk melaksanakan profesinya. Hasil penelitian mengenai kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser* pada mahasiswa Prodi Kriya Tekstil dan Mode angkatan tahun 2010 yaitu masuk dalam kriteria tinggi, yang ditunjang oleh kemampuan dalam pengetahuan *fashion visual merchandiser*, kemampuan dalam menggunakan *software* multimedia dan ditunjang oleh kematangan, kecerdasan, motivasi, keterampilan dan kesehatan. Hal demikian sejalan dengan yang dikemukakan oleh Slameto (2003:114):

Orang yang telah memiliki kesiapan mencakup tiga aspek, yaitu;

- a) Kondisi fisik, mental dan emosional
- b) Kebutuhan-kebutuhan, motif dan tujuan
- c) Ketrampilan, pengetahuan dan pengertian lain yang telah dipelajari

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa telah memiliki kesiapan untuk menjadi *fashion visual merchandiser*.

3. Kontribusi Hasil Belajar *Fashion Multimedia* Terhadap Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser*

Analisis kontribusi dalam penelitian ini meliputi hasil uji normalitas dan uji linieritas regresi. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa variabel X dan Y berdistribusi normal.

Hasil analisis regresi sederhana diperoleh hubungan fungsional variabel X dan variabel Y yaitu $\hat{Y} = 6,12 + 2,02(X)$ artinya jika terjadi peningkatan satu unit variabel X akan diikuti dengan peningkatan variabel sebesar 2,02 unit satuan atau peningkatan hasil belajar *fashion multimedia* sebagai variabel X akan diikuti dengan peningkatan kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser* sebagai variabel Y sebesar 2,02 unit satuan. Hasil pengujian linieritas regresi menunjukkan bahwa data bersifat linier dan mempunyai hubungan fungsional. Hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai koefisien korelasi (r) yang positif dan berarti pada taraf kepercayaan 95%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan diterima atau terdapat kontribusi yang positif dan signifikan dari hasil belajar *fashion* multimedia (X) terhadap kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser* (Y).

4. Besarnya Kontribusi Hasil Belajar *Fashion* Multimedia Terhadap Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser*

Hasil perhitungan Koefisien Determinasi (KD) diperoleh kontribusi positif yang signifikan sebesar 78,19% dari hasil belajar *fashion* multimedia terhadap kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*. Perolehan tersebut apabila diterjemahkan dalam pedoman kriteria berdasarkan pada batasan-batasan yang dikemukakan oleh J.P Guilford (Riduwan, 2006:139) berada pada kriteria tinggi. Selebihnya (21,81%) diduga dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel X (hasil belajar *fashion* multimedia).

Hasil belajar *fashion* multimedia dilihat dari tes hasil belajar *fashion* multimedia dan hasil angket kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser* memberikan sumbangan atau kontribusi yang positif dan signifikan terhadap kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*. Kontribusi ini menunjukkan bahwa hasil belajar *fashion* multimedia memberikan sumbangan yang besar terhadap kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*. Besarnya kontribusi tersebut ditunjang oleh adanya faktor motivasi mahasiswa yang besar untuk belajar lebih baik dan keinginan untuk menjadi *fashion visual merchandiser*, selain itu ditunjang oleh materi perkuliahan *fashion* multimedia yang menarik, metode pembelajaran yang digunakan bervariasi dalam menunjang menjadi *fashion visual merchandiser*. Selebihnya diduga dipengaruhi oleh faktor lain seperti minat mahasiswa menjadi pengusaha di bidang busana dan bakat mahasiswa itu sendiri yang tinggi di luar variabel hasil belajar *fashion* multimedia yang tidak diteliti.

KESIMPULAN

1. Hasil Belajar *Fashion* Multimedia.

Materi *fashion* multimedia terdiri dari pemahaman tentang pengertian, fungsi, kegunaan multimedia di era global dan penggunaan *software* multimedia yang membantu dalam membuat suatu rancangan desain. Hasil penelitian mengenai hasil belajar *fashion* multimedia ditinjau dari indikator kemampuan pemahaman multimedia yang meliputi pengertian, fungsi dan kegunaan multimedia di era global menunjukkan bahwa lebih dari setengahnya mahasiswa sudah memahami dan menguasai teori mengenai multimedia. Hasil

belajar *fashion* multimedia ditinjau dari kompetensi penggunaan *software Adobe Photoshop* menunjukkan bahwa lebih dari setengahnya berada pada kriteria tinggi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar *fashion* multimedia kurang dari setengah mahasiswa sudah menguasai materi teori dan praktik *fashion* multimedia.

2. Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser*

Fashion visual merchandiser adalah profesi mengembangkan rencana *display* dan menampilkan tiga dimensi untuk memaksimalkan penjualan produk busana. *Fashion visual merchandiser* membutuhkan keahlian dan keterampilan *software* multimedia untuk melaksanakan profesinya. Hasil penelitian mengenai kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser* pada mahasiswa Prodi Kriya Tekstil dan Mode angkatan tahun 2010 yaitu masuk dalam kriteria tinggi, yang ditunjang oleh kemampuan dalam pengetahuan *fashion visual merchandiser*, kemampuan dalam menggunakan *software* multimedia

3. Kontribusi Hasil Belajar *Fashion Multimedia*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan diterima atau terdapat kontribusi yang positif dan signifikan dari hasil belajar *fashion* multimedia (X) terhadap kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser* (Y).

4. Besarnya Kontribusi Hasil Belajar *Fashion Multimedia* Terhadap Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser*

Hasil perhitungan Koefisien Determinasi (KD) diperoleh kontribusi positif dan signifikan dari hasil belajar *fashion* multimedia terhadap kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*. Perolehan tersebut apabila diterjemahkan dalam pedoman kriteria berdasarkan pada batasan-batasan yang dikemukakan oleh J.P Guilford (Riduwan, 2006:139) berada pada kriteria tinggi. Selebihnya diduga dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel X (hasil belajar *fashion* multimedia).

DAFTAR PUSTAKA

Alberta. (2011). *Belajar Mudah Multimedia*. Bandung: Tirta Karya.

Dalyono, M. (2005). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Silabus *Fashion Multimedia*. (2009). Program Studi Kriya Tekstil dan Mode STISI Telkom. Bandung: Tidak Diterbitkan.

Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.

Syaodih sukmadinata, N. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Riduwan M.B.A. (2004). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta