

MANFAAT HASIL BELAJAR *FASHION PRODUCT* SEBAGAI KESIAPAN MERINTIS USAHA *BRIDAL ACCESSORIES*

Niesma Restimah, Marlina

Program Studi Pendidikan Tata Busana, PKK, FPTK
niesmarst@yahoo.com, marlinaupi.edu@gmail.com

Abstrak. *Bridal accessories* merupakan salah satu peluang usaha yang cukup menjanjikan mengingat belum terlalu banyak usaha yang dibuka khusus menjual *bridal accessories*. Kesiapan untuk membuka usaha *Bridal Accessories* dimungkinkan timbul setelah mendapatkan pengetahuan dan keterampilan salah satunya dari mata kuliah *Fashion Product*. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk memperoleh data tentang manfaat hasil belajar *fashion product* sebagai kesiapan merintis usaha *bridal accessories*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan alat pengumpul data berbentuk angket. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa konsentrasi *Fashion Design* Universitas Kristen Maranatha angkatan 2012 yang berjumlah 30 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lebih dari setengahnya mahasiswa mengetahui manfaat hasil belajar *fashion product* sebagai kesiapan merintis usaha *bridal accessories* ditinjau dari kompetensi dasar konsep dasar aksesoris, pembuatan desain aksesoris, material pembuatan aksesoris dan pembuatan aksesoris. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa lebih dari setengahnya mahasiswa konsentrasi *Fashion Design* Universitas Kristen Maranatha angkatan 2012 telah merasakan manfaat hasil belajar *fashion product* sebagai kesiapan merintis usaha *bridal accessories*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan dalam mengembangkan materi pembelajaran.

Kata kunci: *Bridal Accessories, Fashion Product.*

Abstract. *Bridal accessories* is one business opportunity that is quite promising considering not too many businesses that are opened specifically sells *bridal accessories* readiness to open a possible *Bridal Accessories* arise after getting the knowledge and skills of one of the subjects *Fashion Product*. The aim of this study was to obtain data on The Benefit Of Studying Results *Fashion Product* As Pioneering Readiness Of The Business *Bridal Accessories*. The method used in this research is descriptive method with data collection tool in the form of a questionnaire. The population in this study is a student concentration *Fashion Design* Maranatha Christian University class of 2012, which amounted to 30 people. The results showed that more than half of the students know The Benefit Of Studying Results *Fashion Product* As Pioneering Readiness Of The Business *Bridal Accessories* effort in terms of basic competence basic concepts of accessories, manufacture of accessories design, material and manufacturing accessories manufacture accessories. The conclusion from this study showed that more than half of student concentration *Fashion Design* Maranatha Christian University class of 2012 has felt The Benefit Of Studying Results *Fashion Product* As Pioneering Readiness Of The Business *Bridal Accessories*. Results of this study are expected to be used as input in developing learning materials.

Keywords: *Bridal Accessories, Fashion Product.*

PENDAHULUAN

Aksesoris wanita pada umumnya bersifat mencolok, yaitu mengundang perhatian, baik dari sesama kaum wanita ataupun lawan jenis. Wanita pada umumnya menggunakan aksesoris sebagai gaya hidup. Kebutuhan aksesoris wanita begitu penting sehingga menjadi bagian utama dari setiap penampilan mulai dari aksesoris yang asli hingga tiruan. Aksesoris wanita sebenarnya sudah ada sejak jaman dahulu karena pada kodratnya wanita dan aksesoris merupakan suatu perpaduan yang tidak dapat dipisahkan.

Wanita memang selalu ingin tampil mempesona, modis dan cantik pada setiap suasana. Salah satunya yaitu dengan pemakaian aksesoris-aksesoris yang trendi dan terlihat menarik. Aksesoris sifatnya hanya sebagai penunjang busana bagi wanita, akan tetapi menjadi satu hal sangat penting bagi wanita. Sebagian besar wanita memakai aksesoris sebagai pelengkap penampilan mereka. Aksesoris merupakan benda yang dikenakan ditubuh seseorang, penggunaan aksesoris bertujuan untuk memperindah tampilan, tanpa aksesoris penampilan seseorang menjadi kurang sempurna oleh karena itu aksesoris dapat menggambarkan identitas orang yang memakainya. Perkembangan aksesoris yang pesat dikarenakan pergantian modelnya yang cepat dan juga yang paling banyak dibeli oleh masyarakat dibandingkan dengan produk lainnya.

Aksesoris dapat dipelajari pada mata kuliah *Fashion Product*. Mata kuliah *fashion product* merupakan salah satu mata kuliah yang ada pada konsentrasi *Fashion Design* pada Program Studi D-III Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha.

1. Program Studi D-III Seni Rupa dan Desain di Universitas Kristen Maranatha terdiri dari berbagai konsentrasi, namun sejak 2007 Konsentrasi *Fashion Design* menjadi satu-satunya konsentrasi unggulan di program studi ini. Hal ini terkait dengan perkembangan industri fashion Indonesia yang semakin pesat seiring dengan perkembangan industri kreatif global. (<http://www.maranatha.edu/fakultas/fsrd/d3-seni-rupa-desain>).

Pembelajaran *fashion product* disajikan dalam bentuk 30% teori yang menjabarkan mengenai perkembangan serta macam-macam aksesoris dan 70% praktek membuat aksesoris dengan tujuan “agar peserta didik mampu membuat *fashion product* yang mendukung konsep desain busana yang telah dibuatnya”.

Proses kegiatan pembelajaran *Fashion Product* diharapkan dapat memberikan dampak positif dan memiliki nilai tambah serta memberikan perubahan pada tingkah laku peserta didik yang disebut hasil belajar, seperti yang dikemukakan oleh Nana Sudjana (2011, hlm.22) bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Hasil belajar *fashion product* merupakan kemampuan peserta didik dalam menguasai konsep dasar *fashion product*, pembuatan desain produk, material dan teknik pembuatan *fashion product*.

Hasil belajar *fashion product*, diharapkan dapat memberikan manfaat untuk siap mengaplikasikan dan mengembangkan kemampuan intelektual, praktis dan manajerial yang dimiliki mahasiswa sebagai kesiapan merintis usaha *bridal accessories*. Kesiapan peserta didik dapat diukur dari kemampuan yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran yang mampu memberikan respon terhadap suatu situasi, sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Slameto (2003, hlm. 13) bahwa “Kesiapan adalah keseluruhan kondisi seseorang yang membuatnya siap memberi respons/jawaban di dalam cara tertentu terhadap suatu situasi”.

Merintis berasal dari kata rintis yang artinya “Usaha yang mula-mula sekali” (Sri S.A, 2003. Hlm. 958), sedangkan menurut Hasan Alwi, usaha ialah kegiatan dengan mengerahkan tenaga, pikiran, atau badan untuk mencapai suatu maksud; pekerjaan (perbuatan, prakarsa, ikhtiar, daya upaya) untuk mencapai sesuatu.

Banyaknya kebutuhan dan alasan wanita untuk mengenakan aksesoris pada berbagai kesempatan dengan bermacam-macam material diyakini bahwa peluang usaha dan bisnis aksesoris merupakan hal yang cukup menjanjikan. *Bridal accessories* merupakan pelengkap busana pengantin wanita yang diantaranya terdapat *jewellery set, hair accessories, sash, gloves* dan *hand bouquet*. Usaha *bridal accessories* merupakan salah satu peluang usaha mengingat belum terlalu banyak usaha yang dibuka khusus menjual *bridal accessories* yang ditujukan untuk pengantin yang ingin menikah dengan konsep *modern*.

Uraian latar belakang masalah di atas, mendorong penulis untuk mengadakan penelitian tentang “Manfaat Hasil Belajar *Fashion Product* Sebagai Kesiapan Merintis Usaha *Bridal Accessories*” pada Mahasiswa *Fashion Design* angkatan 2012 di Universitas Kristen Maranatha.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif karena masalah yang diteliti adalah masalah yang terjadi pada masa sekarang. Metode deskriptif penulis gunakan dalam pengolahan data mengenai “Manfaat Hasil Belajar *Fashion Product* Sebagai Kesiapan Merintis Usaha *Bridal Accessories*”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan pengembangan multimedia video pembelajaran pembuatan pola bebe dengan teknik *drapping* yang telah dilaksanakan dapat diuraikan dalam setiap langkah-langkah menurut metode penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) untuk multimedia video pembelajaran yang telah ditetapkan, sebagai berikut:

A. Tahap Analisis

1. Analisis Umum

Tahap analisis umum meliputi studi pendahuluan mengenai teori-teori yang mendasari pembelajaran pembuatan pola bebe dengan teknik *drapping* dan pembuatan multimedia video pembelajaran. Teori yang dikaji pada mata kuliah *Drapping* yang dipelajari oleh mahasiswa Pendidikan Tata Busana pada semester 6 (enam), diketahui bahwa *Drapping* merupakan kelompok mata kuliah keahlian pembulat studi, dilaksanakan dalam 2 sks, dengan sifat perkuliahan teori 40% dan praktek 60% multimedia yang telah digunakan dalam pembuatan pola bebe dengan teknik *drapping* saat ini masih terbatas pada penggunaan multimedia power point

2. Analisis Perangkat Lunak (Software)

Proses produksi multimedia video pembelajaran perlu ditunjang dengan penggunaan beberapa perangkat lunak, seperti *CorelDraw X4*, *Adobe Photoshop CS3*, *Adobe Premier* dan *Macromedia Flash 8*.

3. Analisis Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat keras yang digunakan selama proses pengembangan multimedia video pembelajaran pembuatan pola bebe dengan teknik *drapping* yaitu *Laptop*, Kamera *SLR (Single Lens Reflex)*, *Printer Multifungsi*, *Flashdisk* dan *DVD*.

B. Tahap Desain

Tahap desain dalam pengembangan multimedia pembelajaran pembuatan pola bebe dengan teknik *drapping* meliputi penyusunan langkah-langkah pembuatan pola bebe yang akan dijadikan video pembelajaran, penulisan naskah, *treatment* dan skenario, penyusunan format validasi serta pembuatan desain multimedia.

C. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan *software* multimedia video pembelajaran yang dikembangkan, dalam pengembangan multimedia video pembelajaran pembuatan pola bebe dengan teknik *drapping* meliputi beberapa langkah yaitu: *shooting* video pembelajaran, *editing* video (termasuk memasukan animasi, *caption*, *backsound* dan beberapa video *effect*), pembuatan multimedia, *publishing* dan *packaging* (pengemasan).

D. Tahap Validasi

Tahap validasi adalah tahap penilaian multimedia video pembelajaran pembuatan pola bebe dengan teknik *drapping* kepada ahli multimedia dan ahli materi pembelajaran dengan tujuan dapat diketahui letak kekurangan dan kelayakan multimedia video pembelajaran yang telah dibuat.

Data dari hasil validasi oleh para ahli kemudian diolah dan disimpulkan menggunakan skala pengukuran data kontinum dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 4.1 Skala Presentase Kelayakan

Rentang dalam %	Kriteria
0-25	Tidak Baik
25-50	Kurang Baik
50-75	Baik
75-100	Sangat Baik

Sumber: Arikunto (1996:244)

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa para ahli multimedia menyepakati multimedia video pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran pembuatan pola bebe dengan teknik *drapping* yang bersifat praktek. Seperti yang diungkapkan oleh Cheppy (2007:11) “Multimedia video cocok digunakan untuk menggambarkan sebuah proses tertentu, sebuah alur, demonstrasi sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu”.

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa para ahli materi menyatakan materi pembelajaran pembuatan pola bebe dengan teknik *drapping* layak digunakan dan layak disampaikan sebagai materi pembelajaran yang akan

memotivasi keterampilan peserta didik dalam proses pembelajaran, sejalan dengan yang diungkapkan oleh Mojo (2014:2), “Melalui teknik *drapping* seseorang dapat bereksperimen untuk memperoleh bentuk-bentuk busana baru yang terkadang sulit untuk didapatkan dari pola secara kontruksi”.

E. Tahap Revisi

Terdapat revisi yang harus dilakukan terhadap multimedia video pembelajaran pembuatan pola bebe dengan teknik *drapping* yang merupakan hasil masukan dari para ahli dan telah diperbaiki, sebagai berikut:

1. Tombol navigasi video sebaiknya dilengkapi dengan penunjuk waktu agar lebih mudah melakukan pengulangan pada detik tertentu.
2. Tombol *full screen* lebih baik dimunculkan untuk memudahkan jika pengguna ingin melihat video secara *full screen*.

F. Tahap Penilaian

Tahap penilaian bertujuan untuk melihat kelayakan multimedia video pembelajaran pembuatan pola bebe dengan teknik *drapping*. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli multimedia, materi dan pengguna, maka multimedia video pembelajaran dinilai “Sangat Baik“ dengan hasil validasi masing-masing adalah 95,5% dari ahli multimedia, 98,19% dari ahli materi dan 89,58% dari pengguna.

SIMPULAN

Berdasarkan tahap-tahap penelitian dan pengembangan multimedia video pembelajaran pembuatan pola dengan teknik *drapping* yang telah dilaksanakan, dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil studi pustaka, ditemukan bahwa *Drapping* merupakan kelompok mata kuliah keahlian pembulat studi, dilaksanakan dalam 2 sks, dengan sifat perkuliahan teori 40% dan praktek 60% multimedia yang telah digunakan dalam pembuatan pola bebe dengan teknik *drapping* saat ini masih terbatas pada penggunaan multimedia power point.
2. Multimedia video pembelajaran memiliki berbagai keunggulan seperti: peserta didik mampu belajar secara mandiri tanpa terikat oleh waktu karena

multimedia bersifat dapat dipelajari dimana saja, peserta didik dapat belajar mengikuti kecepatan pemahaman masing-masing karena multimedia video pembelajaran dapat dioperasikan sesuai dengan kebutuhan, peserta didik dapat mengikuti perkembangan IPTEK karena multimedia sendiri merupakan alat pembelajaran paling baru yang dikembangkan saat ini, proses pembelajaran peserta didik akan menyenangkan dengan menggunakan multimedia video pembelajaran.

3. Multimedia video pembelajaran yang telah dirancang dan dikemas semenarik mungkin akan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik mampu memahami materi dengan mudah, menarik minat dan membangkitkan semangat belajar peserta didik sehingga tercapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Hasil validasi para ahli menyepakati bahwa multimedia video pembelajaran pembuatan pola bebe dengan teknik *drapping* dapat digunakan dengan beberapa aspek yang telah diperbaiki untuk mencapai tingkat kelayakan yang lebih optimal seperti pada tombol navigasi video dilengkapi dengan penunjuk waktu agar lebih mudah melakukan pengulangan pada detik tertentu dan tombol *full screen* dimunculkan untuk memudahkan jika pengguna ingin melihat video secara *full screen*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ana, F. (2012). *Gambar kartun buah apel hijau*. [Online]. Tersedia di: www.kartunbuatanak.blogspot.com. Diakses 26 Agustus 2014.
- Ana, F. (2012). *Gambar kartun buah apel hijau*. [Online]. Tersedia di: www.kartunbuatanak.blogspot.com. Diakses 26 Agustus 2014.
- Arikunto, S. (1996). *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aris. *Werno-werno*. [Online]. Tersedia di: www.werno-werno.com. Diakses 26 Agustus 2014.
- Arsyad, A. (2009) *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2012) *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa Studio.

- Hoobs, R. (2011) *Digital and media literacy*. California: Corwin.
- Mojo. *Drapping*. [Online]. Tersedia di: www.mojjahitkreatif.com. Diakses 27 Agustus 2014.
- Munir. (2013) *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurtantio, P. Dan Syarif, A.M. (2013) *Kreasikan Animasi-mu dengan Adobe Flash dalam Membuat Sistem Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Andi.
- Prawiradilaga, D.S. (2012) *Prinsip disain pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Riyanto, A. A. (2003). *Teori Busana*. Bandung: Yapemdo
- Rusman, Kurniawan, D., Riyana, C. (2012) *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sastradipoera, K. (2005) *Mencari makna di balik penulisan skripsi, tesis, dan disertasi*. Bandung: Kappa-Sigma.
- Sikkim Manipal University. (2009) *Pattern making through draping*. Manipal: Manipal Press Limited.
- Sugiyono. (2014) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tanpa nama. (2013). *Complete live video streaming and webcasting company*. [Online]. Tersedia di: <http://www.wavefx.co.uk/about-us/live-events/video-streaming>. Diakses 28 Agustus 2014.
- Tanpa Nama. (2014). *Hypervideo*. [Online]. Tersedia di: http://www.adivi.net/en/faq/faq_hypervideo.html. Diakses 29 Agustus 2014.
- Universitas Pendidikan Indonesia. (2013) *Pedoman penulisan karya ilmiah*. Bandung: UPI PRESS.
- Whitney, C. (2008). *Rampant Fungus Destroying Old VHS Video Tapes*. [Online]. Tersedia di: <http://www.switched.com/2008/07/23/virulent-mold-destroying-old-vhs-video-tapes/>. Diakses 28 Agustus 2014.
- Wikipedia. *DVD*. [Online]. Tersedia di: <http://en.wikipedia.org/wiki/DVD>. Diakses 28 Agustus 2014.