

STRATEGI MENINGKATKAN KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA MELALUI PENERAPAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN *RESOURCE BASED LEARNING*

Oleh: Sri Widarwati *)

Abstrak

Resource Based Learning adalah suatu pendekatan yang dirancang untuk memudahkan siswa dalam menguasai keterampilan. Pendekatan pembelajaran ini berusaha memberi pengertian kepada peserta didik tentang luas dan keanekaragaman sumber-sumber informasi yang dapat dimanfaatkan untuk belajar. Mendesain busana adalah mencipta mode atau mencipta sesuatu yang baru tentang pakaian. Hal ini dapat dilakukan oleh individu-individu yang memiliki jiwa kreatif karena di dalam merancang mode harus dilakukan dengan keinginan yang kuat dari dalam pribadi perancang supaya ketika mendesain tidak merasa jenuh, bosan dan berhenti ketika mendesain. Sehubungan dengan hal itu maka seorang perancang mode harus memiliki banyak inspirasi dalam menciptakannya. Inspirasi tersebut akan diperoleh apabila peserta didik memiliki sumber-sumber informasi yang berkaitan dengan mendesain. Sumber tersebut dapat berupa buku, jurnal, surat kabar, multi media, web dan desainer.

Dengan memanfaatkan sepenuhnya segala sumber informasi sebagai sumber belajar, maka peserta didik dengan mudah dapat memahami konsep tentang cara meningkatkan kreativitas mendesain sehingga nantinya dapat mengembangkan kepercayaan akan diri sendiri di dalam mendesain yang memungkinkan untuk melanjutkan belajar sepanjang hidupnya.

Kata Kunci : Kreativitas Mendesain Busana, Pendekatan Pembelajaran *Resource Based Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang tidak dapat dinikmati hasilnya seketika, akan tetapi pendidikan merupakan proses yang berupaya untuk menyiapkan sumber daya yang berkualitas di kemudian hari. Akibat adanya perkembangan zaman yang mempengaruhi perkembangan ilmu dan teknologi,

*) Dosen PKK FT UNY

muncul suatu tuntutan dari masyarakat untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Hal tersebut disebabkan karena pendidikan merupakan tumpuan harapan bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia.

Di samping itu pada era global dimana arus perdagangan dan tenaga kerja di ASEAN tidak lagi dibatasi untuk negara-negara anggota, menjadikan peluang kerja dan pasar semakin luas namun persaingan tenaga kerja akan semakin ketat, sehingga penyediaan sumber daya manusia yang memiliki keunggulan kompetitif harus diutamakan agar tidak terjadi ledakan pengangguran. Salah satu ciri utama dari sumber daya manusia yang memiliki keunggulan kompetitif adalah orang yang kreatif.

Berbicara masalah kreativitas, di dalam bidang busana merupakan tuntutan yang harus dimiliki bagi yang menggelutinya, karena semua kompetensi yang dihasilkan merupakan perwujudan dari kemampuan dan kreativitasnya. Hal ini disebabkan semua hasil karyanya berupa rancangan busana yang baru, dengan proporsi dan model yang indah, serta penyelesaian baik badan maupun bahan harus benar. Agar dapat menghasilkan karya yang baik, maka dituntut harus memiliki pengetahuan yang luas tentang desain busana. Pengetahuan ini akan didapatkan apabila mau menggunakan berbagai sumber di dalam pembelajaran, sehingga menambah inspirasi dalam pembuatan karyanya.

RESOURCE BASED LEARNING

Resource Based Learning adalah segala bentuk belajar yang langsung menghadapkan murid dengan sesuatu atau sejumlah sumber belajar secara individual atau kelompok dengan segala kegiatan belajar yang bertalian dengan itu, bukan dengan cara konvensional di mana guru menyampaikan bahan pelajaran kepada murid. Jadi dalam "*resource based learning*" guru bukan merupakan satu-satunya sumber belajar. Murid dapat belajar dalam kelas, dalam laboratorium maupun dalam ruang perpustakaan. Dalam "ruang sumber belajar" yang khusus atau bahkan di luar sekolah, bila ia mempelajari lingkungan yang berhubungan dengan tugas atau masalah tertentu.

Dalam segala hal, murid itu sendiri aktif, apakah ia belajar menurut langkah-langkah tertentu seperti dalam belajar berprograma, atau menurut pemikirannya sendiri untuk memecahkan masalah tertentu. Jadi "*resource based learning*" dipakai dalam berbagai arti, apakah dalam pelajaran berprograma atau modul yang mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan atau dalam melakukan tugas yang bebas berdasarkan teknik pemecahan masalah, penemuan dan penelitian, bergantung kepada keputusan guru serta kemungkinan yang ada dalam rangka kurikulum yang berlaku di sekolah itu.

Menurut Beswick(1977), pembelajaran berdasarkan sumber "*resource based learning*" melibatkan keikutsertaan secara aktif dengan berbagai sumber (orang, buku, jurnal, surat kabar, multi media, web dan masyarakat), dimana para siswa akan termotivasi untuk belajar dengan berusaha menemukan informasi sebanyak mungkin. "*Resource based learning*" biasanya bukan satu-satunya metode yang digunakan di suatu sekolah. Di samping itu masih dapat digunakan metode belajar-mengajar lainnya. Metode belajar ini hanya merupakan salah satu di antara metode-metode lainnya, jadi metode yang lain tidak perlu ditiadakan sama sekali.

Belajar berdasarkan sumber atau "*resource based learning*" bukan sesuatu yang berdiri sendiri, melainkan bertalian dengan sejumlah perubahan-perubahan yang mempengaruhi pembinaan kurikulum. Perubahan-perubahan itu mengenai:

- (1) Perubahan dalam sifat dan pola ilmu pengetahuan manusia
- (2) Perubahan dalam masyarakat dan tafsiran kita tentang tuntutananya
- (3) Perubahan tentang pengertian kita tentang anak dan cara belajar
- (4) Perubahan dalam media komunikasi

Sumber yang sejak lama digunakan dalam proses belajar mengajar adalah buku dan hingga sekarang buku masih memegang peranan yang penting. Oleh sebab itu ahli perpustakaan mendapat peranan yang penting sekali dalam "*resource based learning*". Kerjasama antara guru dan ahli perpustakaan menjadi syarat mutlak. Di samping itu para ahli perpustakaan harus mendapat pendidikan khusus untuk menjalankan peranannya. Guru dan ahli perpustakaan harus saling mengenal keahlian dan kemampuan masing-masing. Di samping itu diperlukan

pula "*media specialist*", yakni ahli dalam bidang media, karena sumber tidak hanya terbatas pada buku-buku saja.

Menurut Nasution (2003: 26) ciri-ciri belajar berdasarkan sumber adalah:

- (1) Belajar berdasarkan sumber memanfaatkan sepenuhnya segala sumber informasi sebagai sumber bagi pelajaran termasuk alat-alat audio-visual dan memberi kesempatan untuk merencanakan kegiatan belajar dengan mempertimbangkan sumber-sumber yang tersedia. Ini tidak berarti bahwa pengajaran berbentuk kuliah atau ceramah ditiadakan akan tetapi dapat digunakan segala macam metode yang dianggap paling serasi untuk tujuan tertentu.
- (2) Belajar berdasarkan sumber berusaha memberi pengertian kepada siswa tentang luas dan aneka ragamnya sumber-sumber informasi yang dapat dimanfaatkan untuk belajar. Sumber-sumber itu berupa sumber dari masyarakat dan lingkungan manusia, museum, organisasi, bahan cetakan, perpustakaan, alat audio-visual dsb. Siswa harus diajarkan teknik melakukan kerja-lapangan, menggunakan perpustakaan, buku referensi, sehingga mereka lebih percaya diri dalam belajar.
- (3) Belajar berdasarkan sumber berhasrat untuk mengganti pasivitas siswa dalam belajar tradisional dengan belajar aktif didorong oleh minat dan keterlibatan diri dalam pendidikannya. Untuk itu apa yang dipelajari hendaknya mengandung makna baginya, penuh variasi.
- (4) Belajar berdasarkan sumber berusaha untuk meningkatkan motivasi belajar dengan menyajikan berbagai kemungkinan tentang bahan pelajaran, metode kerja, dan medium komunikasi, yang berbeda sekali dengan kelas konvensional yang mengharuskan para siswa belajar yang sama dengan cara yang sama.
- (5) Belajar berdasarkan sumber memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja menurut kecepatan dan kesanggupan masing-masing dan tidak dipaksa bekerja menurut kecepatan yang sama dalam hubungan kelas.

- (6) Belajar berdasarkan sumber lebih fleksibel dalam penggunaan waktu dan ruang belajar.
- (7) Belajar berdasarkan sumber berusaha mengembangkan kepercayaan akan diri siswa dalam hal belajar yang memungkinkannya untuk melanjutkan belajar sepanjang hidupnya.

Dalam belajar berdasarkan sumber guru terlibat dalam setiap langkah proses belajar, dari perencanaan, penentuan dan pengumpulan sumber-sumber informasi, memberi motivasi, memberi bantuan apabila diperlukan dan bila dirasanya perlu memperbaiki kesalahan. Gurulah yang mengusahakan adanya keseimbangan antara waktu untuk belajar sendiri, bekerja dalam kelompok, berdiskusi dan memberikan informasi dan penjelasan secara langsung dengan metode ceramah. Jadi tujuan pelajaran serta kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa dalam metode belajar ini banyak dipengaruhi oleh guru. Dalam pelaksanaannya selain harus bekerjasama dengan ahli perpustakaan yang lebih mengenal sumber-sumber bacaan yang ada, guru harus juga bekerjasama dengan guru-guru lain yang mempunyai keahlian dan pengalaman masing-masing di dalam dan luar sekolah, yang dapat disumbangkan kepada siswa dalam rangka belajar berdasarkan sumber ini, dengan sendirinya timbul kebutuhan akan bantuan guru-guru lain sebagai sumber yang sangat berharga, kerjasama yang erat antara guru-guru terdapat dalam *team teaching*. Ada yang menganggap *team teaching* sebagai pendahuluan "*resource based learning*" akan tetapi ada yang sebaliknya memandang *team teaching* sebagai kulminasi belajar berdasarkan sumber. Akan tetapi keduanya melenyapkan isolasi guru dalam kelasnya masing-masing seperti di sekolah konvensional. Dalam kelompok atau *team* guru dapat saling bertukar pengalaman, saling membantu dalam mengatasi kesulitan pendidikan. Dengan demikian guru cepat tumbuh dalam profesinya dan tidak terjerat oleh rutinitas yang tidak mendapat kesempatan untuk ditinjau kembali dan diperbaiki berkat pengalaman orang lain. Belajar berdasarkan sumber berarti kerjasaman antar seluruh staf dan penggunaan secara maksimal fasilitas yang tersedia seperti buku-

buku perpustakaan, alat pengajaran dan keahlian, ketrampilan guru-guru serta anggota masyarakat yang bersedia memberi sumbangannya.

Resource based learning adalah cara belajar yang bermacam-macam bentuk dan segi-seginya. Metode ini dapat singkat atau panjang, berlangsung selama satu jam pelajaran atau selama setengah semester dengan pertemuan dua kali seminggu selama satu atau dua jam, dapat diarahkan oleh guru atau berpusat pada kegiatan murid, dapat mengenai satu mata pelajaran tertentu atau melibatkan berbagai disiplin, dapat bersifat individual atau klasikal, dapat menggunakan alat audio visual yang diamati secara individual atau diperlihatkan kepada seluruh kelas.

Metode ini tampaknya sebagai sesuatu yang terdiri atas berbagai komponen yang meliputi pengajaran langsung oleh guru, penggunaan buku pelajaran biasa, latihan-latihan formal, maupun kegiatan penelitian, pencarian bahan dari berbagai sumber, latihan memecahkan soal dan penggunaan alat-alat audio visual. Metode ini dapat pula didasarkan atas penelitian, pengajaran proyek, pengajaran unit yang terintegrasi, pendekatan interdisipliner, pelajaran individual dan pengajaran aktif. Yang penting ialah, bahwa setiap metode yang digunakan bertalian dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan untuk mendidik anak agar sanggup memecahkan masalah memerlukan metode yang lain bila tujuannya mengumpulkan informasi. Jika dalam belajar berdasarkan sumber diutamakan tujuan untuk mendidik murid menjadi seorang yang sanggup belajar dan meneliti sendiri, maka ia harus dilatih untuk menghadapi masalah-masalah yang terbuka bagi jawaban-jawaban yang harus diselidiki kebenarannya berdasarkan data yang dikumpulkan dari berbagai sumber, baik dari penelitian perpustakaan, eksperimen dalam laboratorium, maupun sumber-sumber lain. Dalam pelaksanaan cara belajar ini perlu diperhatikan hal-hal yang berikut:

- (1) Pengetahuan yang ada
- (2) Tujuan pelajaran
- (3) Memilih metodologi
- (4) Koleksi dan penyediaan bahan
- (5) Penyediaan tempat

Dalam pengajaran dengan metode *resource based learning* ini peranan guru bermacam-macam. Ada kalanya ia perlu memberi penjelasan kepada kelas seluruhnya. Lain kali ia bertindak sebagai pemimpin seminar atau turut sebagai anggota suatu kelompok. Bila anak-anak bekerja secara individual, ia dapat bertindak sebagai penasehat, sumber informasi, pengawas, atau pemberi dorongan, penghargaan atas kerja yang baik, atau membantu anak yang lambat yang menemui kesulitan. Akhirnya ia bertanggung jawab atas hasil anak-anak sebagai keseluruhan dan karena itu harus memonitor pekerjaan dan kemampuan murid untuk mengetahui hasilnya.

PENINGKATAN KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA

Kreativitas menurut para ahli psikologi penjelasannya masih berbeda-beda sesuai sudut pandang masing-masing. Menurut Conny Semiawan dkk (1984 :7), kreativitas adalah suatu kemampuan untuk membentuk gagasan baru dan menerapkan dalam pemecahan masalah.

Sedangkan Mohammad Amien (1983 :120) menyatakan bahwa : "kreativitas" diartikan sebagai pola berpikir atau ide yang timbul secara spontan dan imajinatif, yang mencirikan hasil yang artistic, penemuan ilmiah, dan menciptakan secara mekanik". Berdasarkan pengertian yang dikemukakan oleh ahli-ahli tersebut, terlihat bahwa mereka menekankan pada ide atau pemikiran dan penemuan yang mendatangkan hasil yang baru atau relatif baru yang berkisar pada berpikir kreatif dan hasil kreatif.

Belajar mendesain busana merupakan salah satu cara untuk mempersiapkan agar siswa dapat memecahkan masalah sehingga pengalamannya dapat berkembang dan memungkinkan untuk mencipta, menggabung-gabungkan, menyusun unsur-unsur yang ada menjadi sesuatu hal yang baru dan menjadi satu kesatuan dan dimungkinkan adanya beberapa bentuk jawaban yang didapat. Seperti yang dikemukakan oleh Utami Munandar (1987 :48) bahwa kreativitas (berpikir kreatif atau divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menentukan banyak kemungkinan jawaban terhadap sesuatu masalah, dimana penekanannya pada kuantitas, ketetapan dan

keragaman jawaban. Semakin banyak jawaban diberikan terhadap suatu masalah maka kreatiflah siswa tersebut. Tentu saja jawaban itu harus sesuai dengan permasalahannya. Jadi tidak semata-mata banyaknya jawaban yang diberikan menjadi ukuran kreativitas siswa, tetapi juga kualitas dan mutu jawabannya. Selanjutnya Utami Munandar (1987 :50) menyatakan bahwa kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan mengolaborasi suatu gagasan.

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah diuraikan di atas dapat diketahui bahwa arti kreativitas sangat luas dan mempunyai tahapan yang dimulai dari suatu pemikiran yang kreatif atau ide kreatif, proses kreatif dan produk kreatif. Menurut pendapat Walls Yang dinyatakan kembali oleh Moh. Amien (1983 :31), dalam analisis proses kreatif dibedakan menjadi empat fase yaitu fase persiapan, fase inkubasi, fase inspirasi dan fase revisi. Fase-fase tersebut diuraikan lebih lanjut sebagai berikut :

Fase Persiapan

Pada fase ini perhatikan individu pada masalah atau benda, mengorganisir data atau komponen, merumuskan masalah dan mengemukakan ide-ide yang relevan atau mencoba-coba yang sesuai dengan penyelesaian masalah atau konstruksi bentuk.

Fase Inkubasi

Fase ini individu menyusun kembali dan mengetes ide-ide atau pertobaannya, selain itu individu juga benar-benar melibatkan diri dan mengalami masalah yang dihadapi. Sekalipun terlihat tidak ada kegiatan serta kemajuan yang nyata, tetapi masalah tersebut sedang dalam penyelesaian secara tidak langsung.

Fase Inspirasi

Pada fase ini individu secara tiba-tiba muncul ide tentang tema atau hubungan bermacam-macam komponen dari masalah yang dihadapi.

Fase Revisi

Pada fase ini individu memikirkan, mengevaluasi menyusun rencana penyelesaian secara kritis, jadi fase ini merupakan yang terakhir dari proses kreatif.

Mohammad Amien (1983 :33) mengemukakan bahwa individu yang kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Lebih menunjukkan sikap dewasa secara emosional dan peka dalam menangkap masalah dari suatu situasi.
- 2) Dapat memenuhi kebutuhan sendiri.
- 3) Tidak tergantung pada orang lain dan percaya pada diri sendiri.
- 4) Mampu menguasai dirinya sendiri.
- 5) Penuh keberanian yang bermakna.
- 6) Panjang akal.

Sedangkan pendapat Torrance yang dikutip oleh Purwanti (2002), menyatakan bahwa individu yang kreatif memiliki :

- 1) Kesadaran atas diri sendiri.
- 2) Insaf diri yang positif.
- 3) Kesanggupan menguasai diri sendiri.
- 4) Rasa humor yang tinggi.
- 5) Kemampuan memberikan tanggapan yang berani dan unik.

Selain itu, Conny Semiawan dkk. (1987 : 29) juga menyebutkan ciri-ciri kreativitas yaitu :

“Dorongan ingin tahu yang besar; sering mengajukan pertanyaan yang baik; memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah; bebas dalam menyatakan sesuatu pendapat; menonjol dalam salah satu bidang seni; mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya; tidak mudah terpengaruh orang lain; daya imajinasi kuat; orsinalitas tinggi (tampak dalam ungkapan gagasan, karangan, dan sebagainya serta menggunakan cara-cara orsinal dalam pemecahan masalah); dapat bekerja sendiri; dan senang mencoba hal-hal baru”.

Utami Munandar (1985 :88-93) berpendapat bahwa kreativitas meliputi ciri *aptitude* dan *non aptitude*. Ciri *aptitude* berhubungan dengan kognisi (proses berpikir) dengan dfinisi secara garis besar meliputi:

- 1) Keterampilan berpikir lancar, dalam mencetuskan gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan.
- 2) Keterampilan berpikir orsinal, adalah mampu melahirkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi.
- 3) Keterampilan berpikir orsinal, adalah mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.

- 4) Keterampilan mengolaborasi/merinci, adalah mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk.
- 5) Keterampilan menilai/mengevaluasi, adalah menentukan patokan penilaian dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana.
- 6) Sedangkan ciri *non aptitude* yang berhubungan dengan sikap/pembawaan
- 7) Rasa ingin tahu, adalah selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak.
- 8) Bersifat ingin aktif, adalah kemampuan memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak/belum pernah terjadi.
- 9) Merasa tertantang oleh kemajemukan, adalah terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit dan rumit.
- 10) Sikap berani mengambil resiko, adalah berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik.
- 11) Sifat menghargai, adalah menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup.

Berdasarkan beberapa ciri individu kreatif di atas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, ketrampilan, memerinci, dan ketampilan mengevaluasi.

Menurut Utami Munandar (1999 :68), untuk dapat mewujudkan kreativitas siswa diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan (motivasi eksternal), yang berupa Apresiasi, dukungan, pemberian penghargaan, pujian, inefitif, dan lainnya, dan dorongan kuat dari dalam diri siswa itu sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu.

Dorongan internal dan eksternal sama-sama diperlukan, pendidik harus berupaya untuk dapat memupuk dan meningkatkan dorongan eksternal dan internal siswa. Namun, pendidik perlu berhati-hati pula jangan sampai dorongan eksternal jangan sampai berlebihan atau yang tidak pada tempatnya justru dapat melemahkan dorongan internal (minat dan kebutuhan) siswa.

Sedangkan menurut Jordan E. A (2002 :73-296), ada sepuluh cara untuk dapat meningkatkan kreativitas, yaitu melalui :

- 1) Pergaulan.
- 2) Lingkungan.
- 3) Perjalanan
- 4) Permainan.
- 5) Membaca.
- 6) Seni.
- 7) Teknologi.
- 8) Berfikir.

- 9) Alam bawah sadar
- 10) Jiwa kreatif.

Jadi dapat disimpulkan bahwa upaya yang dapat dilakukan untuk dapat meningkatkan kreativitas adalah memberikan dorongan baik secara internal maupun eksternal melalui pergaulan, lingkungan, perjalanan, permainan, membaca, seni, teknologi, berpikir, alam bawah sadar, dan jiwa yang kreatif.

Menurut Sri Widarwati (1993:2) desain adalah suatu rancangan, atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Oleh karena itu dalam setiap rancangan pasti merupakan penggabungan dan pengkombinasian unsur-unsur tersebut.

Desain menurut Chodiyah (1981:1) merupakan suatu susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Sedangkan menurut Widiningsih (1982:1) desain diartikan sebagai suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu, yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Dari dua pengertian tersebut jelas bahwa kegiatan mendesain akan menghasilkan suatu gambar rancangan benda atau obyek baru yang tersusun dari unsur-unsur garis, bentuk, warna dan tekstur.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu gambar rancangan sebuah obyek atau benda yang terdiri dari susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Dalam pembuatan desain mencakup unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain. Unsur-unsur desain meliputi:

1. Garis dan arah
2. Bentuk,
3. Ukuran
4. Nilai gelap terang,
5. Warna,
6. Tekstur.

Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 1993:15). Adapun prinsip-prinsip desain tersebut meliputi:

1. Keselarasan,
2. Proporsi/perbandingan,
3. Keseimbangan,
4. Irama,
5. Pusat perhatian.

Di samping unsur dan prinsip desain tersebut di atas, ada banyak lagi hal yang harus dikuasai dalam penerapannya. Di antaranya adalah bagaimana menggambar proporsi tubuh yang benar, apa saja yang harus ditekankan dalam pembuatan gambar desain, bagaimana mewarnai gambar busana dan sebagainya sehingga akan tercipta desain busana yang indah dan menarik. Namun sebelum kita bahas lebih jauh tentang mendesain busana, maka perlu diuraikan mengenai definisi desain busana.

Menurut Sri Ardiati Kamil (1996:9), *fashion design* adalah mencipta mode atau mencipta model pakaian. Yang dimaksud mencipta adalah mengeluarkan perasaan yang kuat yang didorong oleh emosi sehingga menimbulkan atau membentuk sesuatu yang baru. Jadi mencipta mode atau *fashion design* ialah membuat sesuatu yang baru tentang mode pakaian. Selanjutnya orang yang pekerjaannya mencipta mode disebut pencipta mode atau perancang mode. Dalam merancang mode atau mendesain busana ini memang harus dilakukan dengan keinginan kuat dari dalam pribadi perancang supaya ketika mendesain tidak merasa jenuh, bosan dan berhenti ketika menemui kesulitan. Inilah yang disebut oleh Sri Ardiati Kamil sebagai perasaan yang kuat yang didorong oleh emosi.

RESOURCE BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA

Berpijak pada permasalahan yang ada, *Resource Based Learning* adalah suatu pendekatan yang dirancang untuk memudahkan seseorang dalam menguasai keterampilan mendesain busana, karena *Resource Based Learning* berusaha memberi pengertian tentang luas dan keanekaragaman sumber-sumber informasi yang dapat dimanfaatkan untuk belajar. Dengan memanfaatkan sepenuhnya segala sumber informasi sebagai sumber bagi pelajaran, maka akan mudah memahami konsep tentang cara belajar sehingga nantinya akan mengembangkan kepercayaan

akan diri sendiri di dalam belajar yang memungkinkan untuk melanjutkan belajar sepanjang hidupnya.

Berkaitan dengan peningkatan kreativitas mendesain busana dengan menerapkan model pembelajaran di atas, maka kalau dipraktekkan akan mempunyai urutan langkah-langkah mendisain busana sebagai berikut:

1. Mencari informasi tentang disain busana dari segi proporsi, unsur dan prinsip disain busana, bahan busana, pelengkap busana yang sedang berkembang, saat ini melalui media cetak dan elektronik.
2. Menetapkan sumber ide yang akan dijadikan dasar pembuatan desain.
3. Menggambar perbandingan tubuh, posisi tubuh disesuaikan dengan model busana yang akan dibuat. Tentukan garis keseimbangan, garis pinggang, garis panggul dan garis lutut tepat pada tempatnya.
4. Menggambar bagian-bagian busana sesuai ide atau gagasan kita.
5. Menghapus garis-garis pertolongan yang tidak diperlukan lagi, sehingga tinggal garis-garis desain yang diperlukan.
6. Memberi tekstur pada desain, sehingga gambar kelihatan lebih hidup disamping itu juga memberi gambaran mengenai bahan yang digunakan.

Langkah-langkah mendesain busana di atas adalah langkah-langkah yang harus dilakukan setiap orang dalam mendesain busana. Pada mulanya gambar dibuat tipis-tipis dahulu baru setelah gambar kelihatan utuh baru garis-garis diperjelas. Dengan banyaknya informasi tentang desain busana yang ada di media maupun ahli disain apabila dimanfaatkan dengan maksimal maka akan menambah wawasan, sehingga inspirasi-inspirasi dari sumber tersebut dapat diterapkan untuk membuat desain yang baru.

PENUTUP

Pendekatan *resource based learning* diutamakan dengan tujuan untuk mendidik agar seseorang sanggup belajar dan meneliti sendiri, maka ia harus dilatih menghadapi masalah-masalah yang terbuka bagi jawaban-jawaban yang harus diselidiki kebenarannya berdasarkan data yang dikumpulkan dari berbagai sumber. Pendekatan *resource based learning* tidak mengutamakan bahan

pelajaran yang harus dikuasai, tidak mengharuskan siswa menguasai bahan yang sama, akan tetapi mementingkan kemampuan untuk meneliti, mengembangkan minat, konsep-konsep, penguasaan keterampilan termasuk berpikir analitis, agar mereka mendapat kepercayaan akan diri sendiri untuk belajar sendiri dan berpikir sendiri menghadapi dunia yang serba cepat berubah serta eksplorasi pengetahuan yang membuat setiap orang ketinggalan zaman bila tidak terus-menerus belajar sepanjang hidupnya. Inilah yang dapat memotivasi seseorang didalam cara belajarnya, sehingga dapat meningkatkan kretivitasnya dalam kegiatan belajar mengajar khususnya dalam menciptakan desain yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M., (1983). *Peranan Kreativitas Dalam Pendidikan*. Analisis Pendidikan. No.3. Jakarta.
- Chodiyah, Wisri A Mandy (1982). *Desain Busana*, Jakarta, Depdikbud
- Conny Semiawan (1984). *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta. Gramedia
- .Kamil, Sri Ardiati (1986).*Fashion Design*. Jakarta: CV. Baru.
- Nasution (2003) *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: PT. Bina Aksara
- Sawitri, Sicilia (1998). *Ilustrasi Mode*.FPTK IKIP Yogyakarta
- Widarwati, Sri.(1993). *Desain Busana I*. FPTK IKIP Yogyakarta
- (1996). *Desain Busana II*. FPTK IKIP Yogyakarta
- Widjiningsih. (1982). *Desain Hiasan dan Lenan Runah Tangga*. FPTK IKIP Yogyakarta