

# KEMAMPUAN MAHASISWA PENDIDIKAN TATA BUSANA DALAM MENCIPTA DESAIN BUSANA DENGAN SUMBER INSPIRASI FILM

Sicilia Sawitri<sup>1</sup>, Fakhriun Naam<sup>2</sup>, Wulansari Prasetyaningtyas<sup>3</sup>, Rina Rachmawati<sup>4</sup>

<sup>1 2 3 4</sup>Universitas Negeri Semarang

E-mail: sicilia.sawitri@mail.unnes.ac.id

## ABSTRAK

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa kemajuan di berbagai bidang. Salah satunya di bidang mode. Hal tersebut memberikan peluang bagi para mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana yang salah satu kompetensi yang akan diperoleh selama kuliah, adalah menjadi seorang desainer. Untuk menjadi seorang desainer busana haruslah memiliki berbagai keterampilan, salah satunya adalah menguasai sumber inspirasi atau sumber ide. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa Pendidikan Tata Busana dalam menciptakan desain busana dengan sumber inspirasi film atau drama, baik nasional dan internasional. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dimana mahasiswa melakukan eksperimen membuat desain busana dengan sumber inspirasi film atau drama nasional atau internasional. Sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Tata Busana yang sedang menempuh mata kuliah Pengembangan Desain. Instrumen penelitian menggunakan lembar pengamatan dengan aspek penilaian: proporsi tubuh, desain, sumber ide, kreativitas, teknik penyajian gambar, teknik penyelesaian gambar dan waktu. Analisis data menggunakan deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan mahasiswa Pendidikan Tata Busana termasuk tinggi yaitu 80,48 %. Saran yang dapat diajukan, kemampuan menciptakan desain busana dengan inspirasi film masih dapat ditingkatkan dengan banyaknya latihan, mengamati berbagai peragaan busana dan informasi dari web.

**Keywords:** Kemampuan mahasiswa, mencipta, sumber inspirasi film.

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa kemajuan di berbagai bidang. Salah satunya di bidang mode. Hal tersebut memberikan peluang bagi para mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana yang salah satu kompetensi yang akan diperoleh selama kuliah, adalah menjadi seorang desiner

Tujuan utama mahasiswa memilih program studi Pendidikan Tata Busana adalah untuk menjadi pendidik bidang busana di sekolah menengah kejuruan (SMK). sebagaimana tertulis dalam kurikulum program studi Pendidikan Tata Busana. Program Studi Pendidikan Tata Busana bertujuan untuk menyiapkan pendidik SMK Pariwisata bidang tata busana, entrepreneur dan tenaga ahli di dunia industri busana yang unggul, profesional, terampil dan peduli terhadap kelestarian lingkungan, alam, sosial dan budaya [1]. Lulusan Pendidikan Tata Busana, tidak saja akan menjadi guru, dapat pula menjadi perancang busana, wirausaha di bidang busana.

Berbagai mata kuliah yang harus diambil oleh mahasiswa untuk memperoleh pengetahuan dan skill di bidang busana. Bekal untuk menjadi pendidik diperoleh dari mata kuliah kependidikan, antara lain: Pengantar Ilmu Pendidikan, Psikologi Pendidikan, Pendidikan Konservasi, Media Pembelajaran, Strategi dan Pengelolaan Pembelajaran, Perencanaan Pembelajaran, Evaluasi Pembelajaran, Bimbingan Konseling, Manajemen Pendidikan Kejuruan dan Pembelajaran Mikro [1]. Di samping itu mahasiswa sebagai calon pendidik bidang busana harus menguasai bidang ketatabusanaan, yang ditempuh pada mata kuliah Dasar Desain, Dasar Busana, Desain Mode Busana. Konstruksi Pola, Desain Hiasan, Teknik Hias Masinal, Teknik Buat Kain, Teknik Hias Manual, Manajemen Busana Anak, Manajemen Busana Wanita, Manajemen Busana Pria, Manajemen Busana Tailoring, Pengembangan Desain, Busana Daerah, Pengelolaan Usaha Busana, Gelar Karya. Berbagai mata kuliah yang mendukung

profesi menjadi guru atau menjadi perancang atau menjadi pengusaha busana. Hal tersebut memberikan peluang kepada mahasiswa untuk memilih pekerjaan yang sesuai dengan apa yang di cita-citakannya dan sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya, menjadi guru, pengusaha busana atau perancang busana.

Seorang perancang busana memiliki tujuan menciptakan pakaian yang menarik secara estetika dengan memaniulasi elemen desain secara kondisional dengan berpedoman pada prinsip-prinsip desain Davis dikutip [2]. Hasil desain yang baik dapat dicapai dengan pengusaan tentang kehidupan social, kebudayaan, ekonomi, politik dan unsur-unsur desain [3]. Elemen atau unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain adalah hal yang mendasar yang dibutuhkan untuk mendesain semua jenis busana [2]. Unsur-unsur desain yang dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu rancangan busana yaitu: garis, bentuk, ukuran, tekstur, value dan warna [4]. Unsur desain disusun untuk menjadi rancangan dengan menerapkan prinsip-prinsip desain. Prinsip desain yang digunakan dalam merancang suatu busana, yaitu: proporsi/perbandingan, irama, keselarasan, keseimbangan, pusat perhatian dan kesatuan [4].

Rancangan busana dapat terwujud melalui berbagai langkah yang harus di tempuh untuk mewujudkan, antara lain: menentukan sumber inspirasi, membuat sket, membuat pola secara konstruksi atau draping [5]. Pendapat lain mengatakan beberapa langkah dalam merancang busana, yaitu sumber inspirasi, membuat sket pertama, membuat sket kedua, sampai ketiga [2]. Sumber inspirasi atau sumber ide diperlukan untuk menumbuhkan daya imajinasi pada seorang perancang [6]. dapat diperoleh dari berbagai situasi, benda, peristiwa nasional dan internasional. Sumber inspirasi dapat dikelompokkan menjadi tiga, pertama sumber insprasi penduduk dunia, yang dapat diperoleh dari mempelajari sejarah dunia, kedua sumber inspirasi alam meliputi semua benda yang ada di alam dalam bentuk geometris atau bebas, ketiga sumber inspirasi dari peristiwa nasional dan internasional [7].

Pendapat lain mengatakan bahwa bahwa sumber inspirasi dapat diperoleh dari: 1) media cetak, seperti: koran, majalah, koran hari dan mingguan, laporan tentang desain dan *retailing*, majalah dalam dan luar negeri, 2) publikasi khusus baik dalam dan luar negeri, internet, 3) publikasi sejarah, 4) sumber-sumber lain: ragam, koleksi perlengkapan busana (kancing, pita, renda dan lain-lain), koleksi busana, museum seni, sejarah dan busana etnik, film, gaya hidup, perlengkapan rumah tangga yang sedang mode [4].

Film adalah salah satu cabang seni yang memiliki tingkat eksklusivitas tinggi dalam estetika kehidupan masyarakat [9]. Keberadaan yang berkelas inilah akhirnya menimbulkan paradigma yang sebenarnya menghambat proses berkembangnya film di tanah air [9]. Pembuatan film membutuhkan biaya yang cukup banyak dan menggunakan perangkat yang mahal, seperti camera film, mesin editor.

Film sebagai salah satu sumber inspirasi merupakan alat komunikasi masa yang muncul pada akhir abad ke 19. Film merupakan alat komunikasi yang tidak terbatas ruang lingkungannya [6], di dalam film menjadi ruang ekspresi bebas dalam proses pembelajaran massa. Busana yang dirancang untuk film dibuat dengan tujuan untuk menampilkan trend busana yang bersifat komersial [4], sehingga banyak konsumen ingin memilikinya. Hal tersebut juga dapat digunakan oleh perancang busana sebagai sumber inspirasi ciptaan busananya. Di masa yang lalu bintang film selalu menggunakan kostum yang relative mahal. Trend mengarah pada hal yang realistis dan mengubah dampak mode, akan tetapi kadang-kadang film mempengaruhi mode kontemporer seperti yang dilakukan Bonnie and Clyde di kalaitu [4]

Banyak aktor dan aktris yang digemari oleh masyarakat sehingga jikab busananya ada di *look* atau *department store*, akan membelibi busana tersebut. Hal

tersebut menunjukkan, bahwa busana yang dikenakan oleh aktor atau aktris di dalam film dapat mempengaruhi selera konsumen. Keadaan ini dimanfaatkan oleh desainer busana untuk menciptakan akan rancangan busana dengan inspirasi film atau drama baik dalam maupun luar negeri.

Menciptakan busana dengan sumber inspirasi film dan drama, dapat dilakukan dengan beberapa langkah. Pertama melakukan suatu penelitian dengan menganalisis karakteristik aktor atau aktrisnya, Saatakn mengeksplorasi hasil penelitian dan mengumpulkan ide dan konsep melalui kolase dan membaca beberapa literatur, kemudian mulai membuat rancangan jenis busana yang akan diciptakan [10].

Kedua menganalisis busana yang digunakan, dari segi warna, garis desain, baha. Ketiga menggambarkan rancangan pada kertas, dengan memperhatikan busana dirancang untuk siapa, jenis busana. Diperlukan informasi mengenai bentuk-bentuk yang adapada busana, tekstur, detail desain, warna, dapat ditambahkan referensi terkait sejarah sebagai bagian dari penelitian [10].

Ketiga mulai membuat sketsa desain awal yang mengeksplorasi ide untuk tekstur, dengan menggambarkan bentuk dari sumber yang telah diteliti dan analisis [10]. Sumber inspirasi tersebut tidak secara keseluruhan dipakaidalam saturancangan, tetapi hanya mengambil sebagian yang memudahkan orang untuk mengenal sumber inspirasi tersebut.

Keempat memberikan warna pada gambar rancangan yang telah dibuat, berbasis penelitian dan analisis yang telah dilakukan. Rancangan diperuntukkan bagi konsumen dengan berbagai minat yang berbeda.

Seorang perancang busana yang kreatif dapat melayani konsumen yang berbeda dan dapat mendesain untuk berbagai bidang usaha, seperti: *haute couture*, *pret-a-porte (ready to wear)*, dan *pre-a couture* [11]. Masing-masing jenis usaha tersebut memiliki karakteristik yang membedakan satu dengan yang

lain. Penyusunan suatu koleksi untuk usaha di bidang busana melalu suatu penelitian, penemuan dan rancangan [12]. Keberhasilan perancang busana, usahawan dan retailer sangat lah bergantung kepada konsumen. Terkait dengan sumber inspirasi film, film yang disukai oleh masyarakat akan memberikan

## METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen, dengan desain *One-shot case study* [13], dimana penilaian dilakukan setelah mahasiswa melakukan eksperimen menggambar dengan sumber ide film nasional dan internasional.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar penilaian desain busana, dengan kriteria penilaian, proporsi, desain (mencakup unsur dan prinsip desain), kreativitas, sumber ide, teknik penyajian gambar, teknik penyelesaian gambar dan waktu.

Sample dalam penelitian ini mahasiswa semester 4 tahun ajaran 2019-2020. Instrument yang digunakan adalah lembar penilaian dengan aspek penilaian yaitu: proporsi tubuh, desain (penerapan unsur dan prinsip desain), sumber inspirasi, kreativitas, teknik penyajian gambar, penyelesaian gambar dan waktu [14]

Langkah di dalam eksperimen, yaitu; mahasiswa memilih film yang akan dijadikan sumber inspirasi, menganalisis detail busana yang dikenakan oleh aktor dan aktris, kemudian membuat rancangan berupa sket. Sket yang dipilih diperbaiki dan terakhir proses pewarnaan sesuai dengan tekstur yang dipilih.

Analisis data menggunakan teknik deskriptif persentase.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam mencipta desain busana dengan sumber inspirasi film atau drama termasuk kategori tinggi,

yaitu 80,48%, meskipun belum maksimal. Hasil tersebut dapat disebabkan karena beberapa hal. Mahasiswa menempuh matakuliah Pengembangan Desain merupakan kali ke 3, sebelumnya mereka telah menempuh matakuliah Dasar Desain Busana, dan Menggambar Mode Busana, sehingga mereka sudah mempunyai pengalaman dalam mendesain.

Kreativitas mahasiswa dalam hal ini jugadituntut untuk berkembang, karena jika kreativitas mahasiswa terlalu rendah, maka desain yang dibuat akan sangat sederhana, bahkan tidak ada variasinya sama sekali. Sehubungan adanya Covid 19, mengharuskan bekerja di rumah (WFH) perkuliahan dilakukan secara daring. Mahasiswa mengerjakan sendiri tugas di rumah, tanpa ada pengawasan dan perbaikan dari dosen pembelajaran berlangsung, sehingga dirasak tidak ada koreksi langsung, seperti pada saat-saat sebelumnya.

Tabel. Data hasil penelitian

No	Aspek Penilaian	Persentase
1	Proporsi	9.96
2	Desain	10.28
3	Sumber Inspirasi	9.71
4	Kreativitas	10.28
5	Teknik penyajian	13.63
6	Teknik penyelesaian	12.4
7	Waktu	14.2
	Jumlah	80.46

(Sumber: data penelitian tahun 2020)

Hasil yang terlihat pada tabel di atas persentase tertinggi pada aspek waktu, karena memang pembuatan tugas meskipun dikerjakan di rumah secara daring, waktu dibatasi. Pengumpulan tugas melalui program Elena UNNES.

Persentase kedua pada teknik penyajian gambar. Hal tersebut disebabkan karena teknik penyajian gambar bukanlah yang baru, pada matakuliah Desain Mode Busana,

mahasiswa sudah mendapat materi teknik penyajian gambar. Persentase dari aspek desain rendah, masih perlu banyak latihan untuk mengaplikasikan unsur-unsur dan prinsip-prinsip pada desain yang diciptakan.

Persentase rendah justru pada aspek sumber ide disebabkan karena ada beberapa gambar yang sumber inspirasinya sangat jelas sama dengan busana asli. Sebagian ada yang sama sekali tidak menunjukkan adanya sumber inspirasi yang diambil dari film yang dianalisis.

Keterbatasan penelitian ini, adalah tidak termonitor proses kerja mahasiswa, karena mereka bekerja di rumah, sehingga kemungkinan adalah waktu yang digunakan tidak dapat dihitung, tidak seperti ketika mereka di dalam kelas.

## SIMPULAN

Kemampuan mahasiswa Pendidikan Tata Busana dalam menciptakan busana dengan sumber ide film atau drama dapat dikategorikan baik.

Kemampuan mahasiswa masih dapat ditingkatkan dengan berbagai cara, salah satunya dengan banyak latihan.

Saran yang dapat diajukan antara lain: perlunya ditingkatkan pemahaman mahasiswa terhadap sumber inspirasi dan cara mengaplikasikannya dalam desain busana. Perlunya penambahan latihan, mengamati berbagai peragaan busana dan informasi dari majalah, web, koran.

## DAFTAR PUSTAKA

[1] Fakultas Teknik UNNES, Kurikulum UNNE Program Studi Pendidikan Tata Busana, Semarang: FT UNNES, 2019.

[2] Lee, JS and Jirousek, C, The development of design ideas in the early apparel design process: a pilot study, *International Journal of Fashion design, Technology and Education*, 2005.

[3] Hwang, JY, Fashion designers' decision-making process: The Influence of cultural value and personal experience in the creative design process.

[4] Tate, S. L., *Inside Fashion Design*, New York: Harper & Row Publisher, 1977

[5] Pereira, J. What is a Fashion Designer. Privacy Policy, <http://images.google.co.id/imgres> November 7, 2009

[6] Sawitri, S, *Desain Busana*, Semarang: Penerbit Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo., 2019

[7] Chodiyah, Mamdy, W. *Desain Busana*, Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah kejuruan, 1982

[8] Krisna, W. Makna Pesan Pada Film Action Analisa Semiotik pada Film Action yang mencapai Box Office tahun 2015. *Jurnal Semiotika*, volume 10, Nomor 1. Juni 2016.

[9] Prasetyo. A. *Buku Putih Produksi Film Pendek, Bikin Film itu Gampang*. Research Gate, Tegal : Bengkel Sinema 2011 <http://www.researchgate.net/publikation/329539426>.

[10] Seivewright, S. *Research and Design*, Singapore: AVA Book Production PTe Ltd. 2007.

[11] Tian, B, Hu, S, *The Application of Creative Design in Apparel Industry, Art and Design Review*, Scientific Research Publishing, 15-19, 2016.

[12] Remfrew. E. Remfrew. C/ *Developing a Collection*. Singapore: AVA Book Publisher Pte, Ltd, 2009.

[13] Sugiyono, *Metode Penelitian, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2009

[14] Sawitri, S, et al. Pengembangan Portofolio Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Kuliah Pengembangan Desain Program Studi Pendidikan Tata Busana.

Laporan Hasil Penelitian Dipa, Fakultas Teknik UNNES, 2019.

Semarang:

### Lampiran:

#### Hasil Karya Mahasiswa Mencipta Desain Busana dengan sumber inspirasi film atau Drama



Gambar 1 'Desain Busana Karya Esti Aryanti Inspirasi dari Red Queen film Alice in Wonderland Dan Karya Risfani Inspirasi Film Mirror-mirror

*Harley Queen*



Karya Faroh Lulutul Afidah, Inspirasi film Joker dan SalamatulChasanah, Inspirasi film The Hunger Games