

# BUKU DISAIN RAGAM HIAS BERBANTUAN CORELDRAW UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA TATA BUSANA

**Yenni Idrus**

Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata Perhotelan Universitas Negeri Padang

Email: yennikk@gmail.com

## ABSTRACT

*Decorative Fashion Design course at Universitas Negeri Padang used to not apply the learning that can enhance creativity. Also there has never been a handbook aimed to improve students' creativity. This research is aimed to develop a Decorative Fashion Design handbook assisted by CorelDraw program that can enhance students' creativity. This Decorative Fashion Design handbook development following the ADDIE steps: (1) Analysis; (2) Design; (3) Development; (4) Implementation; (5) Evaluation. The result concludes: (1) handbook of decorative fashion design assisted by CorelDraw is very valid with score of 4.49; (2) handbook of decorative fashion design assisted by CorelDraw is very practical with score of 4.41; (3) by using t-test, handbook of decorative fashion design assisted by CorelDraw is effective since  $t_{\text{empiric}} = 2.273$  while  $t_{\text{table}} = 2.145$ ; and (4) handbook of decorative fashion design assisted by CorelDraw program can improve the creativity of fashion design college student.*

**Keywords:** handbook, CorelDraw, creativity, fashion design

## ABSTRAK

Pembelajaran Disain Ragam Hias di Universitas Negeri Padang biasanya belum menerapkan pembelajaran yang mengasah kreativitas. Selain itu, belum pernah terdapat buku pegangan Disain Ragam Hias yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku Disain Ragam Hias berbantuan program CorelDraw yang dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa. Pengembangan produk ini mengikuti tahap ADDIE: (1) Analisis; (2) Perancangan; (3) Pengembangan; (4) Implementasi; (5) Evaluasi. Hasil studi menunjukkan: (1) buku pegangan disain ragam hias berbantuan CorelDraw sangat valid dengan skor 4,49; (2) buku pegangan disain ragam hias berbantuan CorelDraw sangat praktis dengan skor 4,41; (3) dengan uji t, buku pegangan disain ragam hias berbantuan CorelDraw efektif karena  $t_{\text{hitung}} = 2,273$  sedangkan  $t_{\text{tabel}} = 2,145$ ; dan (4) buku pegangan disain ragam hias berbantuan CorelDraw dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa tata busana.

**Kata kunci:** buku pegangan, CorelDraw, kreativitas, tata busana

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong munculnya berbagai kemajuan. Manusia sebagai subjek dan objek globalisasi harus memiliki berbagai kemampuan untuk beradaptasi dengan kemajuan, begitu juga dengan mahasiswa. Kreativitas yang tinggi merupakan salah satu indikator kemampuan yang baik. Kreativitas yang tinggi juga harus diraih oleh mahasiswa tata busana. Dalam program tata busana, salah satu mata kuliahnya adalah Disain Ragam Hias.

Dosen biasanya memberikan arahan yang berkaitan dengan konsep dasar dan teknik saja. Kemudian, mahasiswa dengan kreativitasnya sendiri harus berlatih dan mengembangkan konsep dasar menjadi beragam disain ragam hias. Kreativitas dalam pembelajaran disain ragam hias dapat dilihat dan diukur dari produktivitas atau kuantitas disain yang diperoleh, juga dari kemampuan memadukan atau menciptakan disain. Semakin banyak disain yang dibuat oleh seseorang, berarti semakin kreatif dia dan begitu pun sebaliknya.

Berdasarkan pengalaman saya dalam mengajar mata Kuliah Disain Ragam Hias, kurang lebih selama 30 tahun, pembelajaran disain ragam hias biasanya dilakukan secara manual saja, dengan menggunakan kertas gambar, pensil, pensil warna, cat air, dan penghapus. Hal itu menyebabkan timbulnya banyak kelemahan, seperti durasi yang lama dalam menciptakan disain, kesulitan dalam menghapus kesalahan yang dibuat saat mewarnai desain, kesulitan dalam mengulangi desain yang sama, kesulitan dalam mendapatkan ide atau inspirasi, dan sebagainya. Kelemahan ini diasumsikan sebagai masalah. Mahasiswa tata busana harus kreatif agar dapat menciptakan disain-disain yang berkualitas. Dalam penelitian ini, untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa tata busana, maka saya mengembangkan buku pegangan disain ragam hias berbantuan program CorelDraw yang merupakan salah satu aplikasi komputer. Saya memilih program CorelDraw karena menurut saya program ini memiliki berbagai fitur yang memudahkan dan membantu seseorang dalam menciptakan desain kreatif dan berkualitas dengan durasi yang lebih singkat.

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan buku pegangan disain ragam hias berbantuan program CorelDraw untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa tata busana. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah: (1) mengetahui validitas buku pegangan buku pegangan disain ragam hias berbantuan program CorelDraw; (2) mengetahui kepraktisan dari buku pegangan disain ragam hias berbantuan program CorelDraw; (3) mengetahui keefektifan buku pegangan disain ragam hias berbantuan program CorelDraw dengan rincian sebagai berikut: (a) mendeskripsikan kreativitas mahasiswa yang belajar dengan buku pegangan disain ragam hias berbantuan program CorelDraw; (b) mengetahui apakah

kreativitas mahasiswa yang belajar dengan buku pegangan disain ragam hias berbantuan program CorelDraw lebih tinggi daripada kreativitas mahasiswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional.

Arti kreativitas bisa dilihat dari berbagai sudut pandang dan pengalaman. Samosir (1992:16) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan. Supriadi (2001:24) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, entah ide atau produk yang berbeda dengan yang sebelumnya. Munandar (2009:13) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau elemen sebelumnya, semua pengalaman dan pengetahuan didapat oleh seseorang di seluruh hidupnya, mulai dari keluarga, sekolah, atau lingkungan lainnya. Sementara itu, Amin (1980:31) mengatakan bahwa kreativitas adalah pola berpikir atau ide imajinatif yang datang secara spontan, artistik, ilmiah, dan baru baru. Berdasarkan definisi para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan ide dan produk baru, kombinasi baru, atau sesuatu yang relatif berbeda dengan produk sebelumnya. Kreativitas dalam perancangan busana dekoratif dapat diukur dari tingkat produktivitas atau kuantitas desain dan kemampuan yang diperoleh dalam menggabungkan desain. Kreativitas adalah faktor yang sangat penting yang mempengaruhi desain yang menarik dan berkualitas.

Program CorelDraw adalah salah satu aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat desain vektor, logo, dan tata letak halaman (Madcoms, 2010:7). Saya memilih program CorelDraw karena menurut saya program ini memiliki berbagai fitur untuk memudahkan dan membantu seseorang dalam menciptakan desain kreatif dan berkualitas dengan durasi yang lebih singkat. Program

CorelDraw memiliki berbagai alat dan fitur gambar yang tidak dapat ditemukan dari alat gambar manual. Kreativitas yang dijadikan fokus penelitian ini adalah kemampuan siswa untuk membuat variasi, membuat kombinasi, dan menciptakan sesuatu yang baru (ciptaan asli).

## METODE

Tujuan utama dari studi ini adalah mengembangkan buku pegangan disain ragam hias berbantuan program CorelDraw yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa tata busana. Studi ini adalah penelitian pengembangan yang mengikuti lima tahap ADDIE yang meliputi *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahap *analysis* berupa observasi kelas, wawancara dengan dosen, dan wawancara dengan mahasiswa yang mengambil mata kuliah Disain Ragam Hias.

Berdasarkan hasil analisis, kemudian ditentukanlah masalah yang perlu untuk ditanggulangi. Hasil analisis merupakan bahan dasar dalam merancang buku pegangan disain ragam hias berbantuan program CorelDraw. Konsistensi internal dari buku pegangan ini diuji oleh empat orang pakar pendidikan dan pakar disain ragam hias untuk mengetahui validitas dan kepraktisannya. Buku pegangan disain ragam hias berbantuan program CorelDraw yang telah dikembangkan dan diuji kemudian diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran untuk mengetahui efeknya terhadap kreativitas mahasiswa. Implementasi dilakukan dengan menggunakan eksperimen kuasi. Rancangan yang digunakan adalah *Randomized Control Group Only* sebagai berikut.

Tabel 1 Rancangan Randomized Control Group Only

Class	Treatment	Test
Experiment	X	T
Control	O	T

Catatan:

X: pembelajaran dengan buku pegangan disain ragam hias

O: pembelajaran konvensional

T: tes

Tahap akhir dari studi ini adalah evaluasi terhadap proses perancangan buku pegangan, evaluasi terhadap implementasi buku pegangan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahannya, dan evaluasi terhadap penggunaan buku pegangan. Evaluasi dilakukan di dua lokal sampel dengan menggunakan tes untuk melihat perbedaan kreativitas keduanya. Melalui uji statistik, keefektifan buku pegangan disain ragam hias berbantuan program CorelDraw dapat diketahui.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Validitas

Dalam penelitian pengembangan ini, buku pegangan disain ragam hias berbantuan program CorelDraw ini divalidasi oleh empat orang pakar. Hasil validasi menunjukkan bahwa buku pegangan disain ragam hias berbantuan program CorelDraw dikategorikan sangat valid dengan skor 4,49. Dengan demikian, maka dosen dan mahasiswa tata busana dapat menggunakan ini dalam pembelajaran disain ragam hias.

### 2. Praktikalitas

Data praktikalitas diperoleh melalui observasi proses pembelajaran dan juga angket. Hasil analisis terhadap data praktikalitas menunjukkan bahwa skor praktikalitas buku pegangan disain ragam hias berbantuan program CorelDraw ini adalah sebesar 4,41. Dengan demikian, buku pegangan ini dinilai sangat praktis

dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa tata busana. Buku ini dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran disain ragam hias sebab memberikan kemudahan yang tidak bisa diperoleh melalui pembelajaran konvensional.

### 3. Keefektifan

Data efektivitas diperoleh melalui observasi penggunaan buku pegangan, observasi aktivitas mahasiswa, dan tes. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t. Diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,273 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,145 sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas mahasiswa yang belajar dengan buku pegangan disain ragam hias

## SIMPULAN

Berdasarkan pada analisis data dan pembahasan, disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. Pertama, Buku Disain Ragam Hias berbantuan program CorelDraw dinilai sangat valid dengan skor 4,49. Kedua, Buku Disain Ragam Hias berbantuan program CorelDraw dinilai sangat praktis dengan skor 4,41. Ketiga, dengan menggunakan uji t, Buku Disain Ragam Hias berbantuan program CorelDraw dinilai efektif karena  $t_{hitung} = 2,273$  sedangkan  $t_{tabel} = 2,145$ . Keempat, Buku Disain Ragam Hias berbantuan program CorelDraw dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa tata busana.

## DAFTAR RUJUKAN

Agnew, Palmer. 1996. *Multimedia in the Classroom*. Massachusetts: Allyn and Bacon Needham Heights

Brown, Mary. 2007. *Gold Work Embroidery Design and Project*. Australia: Sally Milner Publishing Pty Ltd.

berbantuan program CorelDraw ini lebih tinggi daripada kreativitas mahasiswa yang belajar secara konvensional. Jadi, produk yang dikembangkan ini dianggap efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa tata busana.

### 4. Produk Akhir

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah buku pegangan disain ragam hias yang berbantuan program CorelDraw. Hasil akhir menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan ini sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa tata busana.

Geisert, P.G. dan Futrell, M.K. 1995.

*Teachers, Computers and Curriculum*. Massachusetts: Allyn and Bacon

Hardisurya, Irma. 2011. *Kamus Mode*

*Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Howard, Constance. 1985. *Inspiration for*

*Embroidery*. London: BT Batsford Ltd.

Beverly Showers. 1992. *Model of*

*Teaching*. Fourth Edition. Boston: Allyn Bacon

Kauchak, Donald P. 2007. *Learning and*

*Teaching: Research-Based Methods*. New Jersey: Pearson Education Inc.

Knapp, LR. dan Allen D. Glenn. 1996.

*Restructuring School with Technology*. Boston: Allyn and Bacon

- Laurillard, D.. 1993. *Rethinking University Teaching*. London: Routledge
- Madcoms. 2010. *Mahir Dalam 7 Hari Corel Draw X5*. Yogyakarta: Andi Offset
- Master.Com. 2011. *60 Menit Pintar Desain Grafis*. Jakarta: Kunci Aksara
- Merril, P.F., K. Hammos, BR Vincent, PL Reynolds, L Cristensen, dan MN Tolman. 1996. *Computer in Education*. Boston: Allyn & Bacon
- Munandar, Utami. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT Gramedia
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Priyadharma, Triguna. 2001. *Kreativitas dan Strategi*. Jakarta:PT Golden Trayon Press
- Purnomo, Galih. 2010. *Mastering Corel Draw X4*. Yogyakarta: Andi Offset
- Puspo, Goet. 2005. *Panduan Membuat Ragam Hias Motif Bordir*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Rahayu, Ani Sri. 2012. *Pengembangan Kreativitas Kemandirian*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing
- Rechard, R.C and Nelson,W.A. *Developmental Research. Handbook of Research For Educational Communications and Technology*. New York: MacMillan Simon & Schuster
- Samosir, Alfonsus. 1992. *Seni Berpikir Kreatif*. Jakarta: Erlangga
- Schunk, Dale H. 2009. *Learning Theories*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Smaldino, Sharon E. dan Deborah L. Lowther. 2012. *Instructional Technology*. Boston: Allyn and Baccon
- Somekh, Bridget. 2007. *Pedagogy and Learning with ICT*. London and New York: Routland
- Somekh, Bridget. dan Davis, N. 1997. *Using Information Technology Effectively in Teaching and Learning*. London: Routledge
- Supriadi, D. 2001. *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta