

ISSN : 1907 - 3739

Padang, 9 November 2013



PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN VOKASI

Tema :

**"Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Vokasi
Dalam Perspektif Kurikulum 2013"**

FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

PNMB 2006



UNIVERSITAS NEGERI PADANG

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN DESAIN RAGAM HIAS
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA TATA
BUSANA DALAM MATA KULIAH DESAIN RAGAM HIAS DENGAN
BANTUAN COREL DRAW**

Yenni Idrus

Kesejahteraan Keluarga – FT UNP Padang
Email: yennikk@gmail.com

Abstrak

Pengembangan model pembelajaran untuk mahasiswa menduduki posisi penting di dalam kerangka tujuan pendidikan nasional. Artikel ini mendeskripsikan tentang pengembangan model pembelajaran mahasiswa Tata Busana dalam mata kuliah desain ragam hias pada program studi Tata Busana di Jurusan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam mendesain macam-macam hiasan busana dengan bantuan corel draw. Sebelumnya latihan dan praktik pembuatan desain ragam hias dalam pembelajaran Mata kuliah Desain Ragam Hias dilaksanakan secara manual, menggunakan kertas gambar, pensil gambar, pensil berwarna, atau cat air (*water colour*). Selanjutnya uji coba telah dilakukan dengan mengajarkan pada mahasiswa tata busana dengan bantuan corel draw ternyata memberikan hasil bahwa telah terjadi peningkatan kreativitas belajar mahasiswa dari pengembangan model pembelajaran. Oleh karena itu, perlu diterapkan penggunaan corel draw dalam pembelajaran mahasiswa. Membuat ragam hias membutuhkan suatu kiat yang tepat, dan pola hiasan yang sesuai dengan unsur dan prinsip desain agar dapat menghasilkan desain ragam hias yang bermutu. Penggunaan corel draw dalam proses pembelajaran telah menjadi alat bantu yang menarik dan inovatif, Program corel draw ini dapat digunakan mahasiswa karena umumnya mahasiswa telah memiliki kemampuan dalam mengoperasikan komputer. Dengan menggunakan corel draw mahasiswa dapat membuat desain ragam hias dengan mudah dan cepat. Diharapkan penggunaan corel draw ini menjadi objek yang bernilai tambah dalam memasarkan jasa layanan penyelenggaraan pendidikan khususnya di bidang tata busana.

Kata kunci: Kreativitas mahasiswa, Corel Draw, Desain Ragam Hias.

A. PENDAHULUAN

Pengembangan model pembelajaran desain ragam hias untuk peningkatan kreativitas mahasiswa menduduki posisi penting di dalam kerangka tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang diamanatkan oleh Pasal 3, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

Nasional. Pada Program Studi Tata Busana, pengembangan kreativitas sebagaimana yang diharapkan dalam undang-undang di atas dijabarkan melalui berbagai cara, salah satunya melalui pembelajaran Mata kuliah Desain Ragam Hias yang di dalam proses pembelajarannya hanya diberikan, dibahas, dan dibimbing pembuatan konsep-konsep dasar, serta teknik pengembangannya saja, selanjutnya, dengan kreativitas sendiri, mahasiswa dituntut untuk berlatih mengembangkan konsep-konsep dasar ragam hias itu menjadi bentuk-bentuk desain hiasan pakaian yang menarik dan berkualitas tinggi, yang mampu bersaing di pasar global dan memenuhi selera berbusana masyarakat dunia (Fakultas Teknik, 2007:206).

Kreativitas menurut kesimpulan Supriadi (2001), Munandar (1999), dan Amin (1980) adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan suatu gagasan maupun karya nyata yang baru, kombinasi baru, atau sesuatu yang relatif berbeda dengan apa yang telah dia ketahui sebelumnya, baik sama sekali berupa produk baru di dunia ini maupun relatif baru bagi individu itu sendiri, yang mungkin orang lain telah menemukan atau memproduksi sebelumnya.

Kreatif atau tidak kreatifnya seseorang menurut Rahayu (2012) adalah sebuah pilihan, sebagaimana pilihannya terhadap kehidupan yang ia jalani. Setiap orang pasti memiliki kreativitas, artinya, siapapun dia, dari suku manapun, dari keluarga apapun, dari wilayah manapun, bahkan berapapun usianya, semuanya mendapatkan anugerah berupa kemampuan menjadi kreatif dan inovatif. Intinya, setiap orang yang memiliki otak yang masih berfungsi dengan baik, pasti mampu berpikir kreatif atau memiliki energi kreativitas dalam dirinya.

Kreativitas dalam pembelajaran desain ragam hias dapat dilihat atau diukur dari tingkat produktivitas atau kuantitas desain yang dihasilkan dan tingkat kreativitas dalam memainkan atau mengkombinasikan unsur-unsur ragam hias itu sendiri. Semakin banyak desain yang dihasilkan seorang desainer berarti semakin tinggi tingkat kreativitasnya. Sebaliknya, semakin sedikit desain yang dihasilkan berarti semakin rendah tingkat kreativitasnya.

Selama ini latihan dan praktik pembuatan desain ragam hias dalam pembelajaran Mata kuliah Desain Ragam Hias dilaksanakan secara manual, menggunakan kertas gambar, pensil gambar, pensil berwarna, atau cat air (*water*

colour). Kelemahan yang ditemui dalam praktik pembuatan gambar-gambar desain ragam hias secara manual itu sangat banyak, diantaranya membutuhkan waktu lama dalam pembuatannya, sulit menghapusnya jika terjadi kesalahan dalam memberi warna, gambar yang dihasilkan tidak persis sama jika pola gambarnya berulang, sulit menemukan sumber ide atau inspirasi, memerlukan waktu lama untuk melatih tangan dalam membuat garis-garis lengkung dan garis patah pada motif hias, dan memerlukan peralatan menggambar yang banyak dan beragam. Kelemahan-kelemahan metode pembelajaran seperti tersebut di atas dirasa sangat menghambat kreativitas mahasiswa dalam melatih diri guna menghasilkan desain-desain ragam hias yang berkualitas. Waktu yang seharusnya bisa digunakan mahasiswa untuk berkreaitivitas sebagian besar tersita hanya untuk mencontoh atau membuat motif hias yang diberikan dosen. Salah satu cara untuk mengantisipasi kelemahan-kelemahan di atas dan sekaligus dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam menghasilkan gambar-gambar desain ragam hias yang berkualitas di bidang usaha busana tersebut adalah melalui bantuan teknologi informasi komputer program aplikasi *corel draw*.

Perkembangan teknologi informasi komputer akhir-akhir ini sudah sangat maju dan pemanfaatannyapun sudah semakin beragam. Dalam dunia pendidikan, kehadiran teknologi informasi komputer sudah banyak dimanfaatkan dan bahkan dapat menjadi salah satu alternatif pilihan untuk menyelenggarakan program pendidikan. Sebuah tantangan dan peluang emas kedepan bahwa teknologi informasi yang semakin berkembang dapat menjadi salah satu alternatif pilihan yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran di kelas, baik di pendidikan umum terlebih di pendidikan kejuruan.

Untuk meningkatkan kreatifitas mahasiswa dalam menciptakan desain ragam hias, aplikasi *corel draw* dapat dijadikan salah satu alternative yang tepat sebagai pengembangan model pembelajaran desain ragam hias pada program studi tata busana. *Corel draw* menurut Madcoms (2010:2) adalah "suatu aplikasi desain grafis yang berguna untuk membuat desain vektor, logo, dan layout halaman".

Program *Corel Draw* diluncurkan pertama kali tahun 1987, sedangkan *Corel Draw X5* dirilis bulan Februari 2010. Dinyatakan oleh Madcom (2010:2) bahwa "Program *Corel Draw* terbaru adalah *Corel Draw X5*, yang menawarkan

banyak kemudahan dan fasilitas baru yang sangat membantu dalam membuat desain kreatif". Maksudnya, dengan menggunakan Corel Draw X5 terbaru seseorang dapat dengan lebih mudah lagi dan dalam waktu yang relatif sangat cepat menghasilkan berbagai desain yang berkualitas sesuai dengan tingkat kreativitas desainernya.

Program aplikasi komputer ini memiliki berbagai kemudahan dan fasilitas yang dapat membantu dan memudahkan seseorang dalam membuat desain kreatif. Sebab, software Corel Draw memiliki berbagai perangkat menggambar yang dapat menggantikan perangkat-perangkat yang digunakan dalam melukis secara manual serta fasilitas-fasilitas istimewa lainnya yang tidak terdapat dalam peralatan melukis secara manual tersebut.

Fasilitas-fasilitas atau perangkat Corel Draw yang dapat menggantikan perangkat-perangkat sebagaimana yang digunakan dalam menggambar secara manual, diantaranya: (1) Lembar kerja, berfungsi sebagai kertas gambar atau kanvas, (2) Freehand, fasilitas atau alat untuk membuat garis bebas seperti menggambar dengan pensil, (3) Smart Fill, berfungsi untuk memberi warna suatu bidang, dan (4) Eraser, untuk menghapus objek seperti menggunakan alat penghapus.

Fasilitas-fasilitas yang istimewa dari Corel Draw yang ketersediaannya memudahkan dalam menggambar dan tidak terdapat dalam peralatan melukis secara manual, diantaranya: (1) Pick, untuk memindahkan, memutar, dan mengubah ukuran gambar atau objek, (2) Shape, untuk mengubah bentuk objek, seperti melengkungkan garis kurva, dan menghapus node-node pembentuk objek, (3) Transform, untuk memutar objek dengan bebas, (4) Crop, untuk memotong objek, (5) Knife, untuk memotong objek seperti memotong dengan pisau, (6) Berbagai fasilitas untuk membuat bentuk-bentuk tertentu, seperti Elipse, Polygon, Star, Complex Star, yang berfungsi untuk membuat bentuk-bentuk elip, poligon, dan bintang dengan pola yang lebih kompleks, dan (7) Interactive Fill, untuk mewarnai bidang objek dengan berbagai pilihan warna (Madcoms, 2010).

Jika seseorang ingin membuat desain hiasan "pola serak atau pola tabur", dengan Corel Draw, atau misalnya menghiasi satu bidang gambar dengan ribuan kuntum bunga-bunga anggrek cantik yang serupa, maka ia cukup menggambar

satu kuntum bunga saja dengan menggunakan fasilitas Free Hand dan mewarnainya dengan fasilitas Interactive Fill. Setelah itu bunga tadi dapat digandakan dengan fasilitas Copy dan Paste sebanyak yang diinginkan. Kemudian bunga tadi dapat ditaburkan atau ditata untuk mengisi bidang yang tersedia dengan fasilitas Pick. Masing-masing kuntum bunga itu juga dapat diubah ukuran dan warnanya dengan fasilitas Pick itu. Posisi gambar bunga itu pun juga dapat diubah menjadi terbalik, miring, atau diputar dan digeser-geser sehingga terlihat indah sesuai keinginan desainernya dengan fasilitas Transform (Gambar 1). Jika terjadi kesalahan menggambar atau mewarnai maka dengan mudah dan dalam waktu sekejap dapat dihapus dengan fasilitas Eraser tanpa merusak bidang gambar.

Model pembelajaran suatu mata kuliah dapat tetap dipertahankan, dikembangkan, atau diganti sama sekali dengan model yang baru yang lebih berkualitas. Untuk mendapatkan model yang berkualitas, pengembangan model pembelajaran harus mempertimbangkan banyak hal.

Model pembelajaran menurut Joyce dkk., (1992:1) sebagai berikut: “Models of teaching are really models of learning. As we help student acquire information, ideas, skills, value, ways of thinking and means of expressing themselves, we are also teaching them how to learn”. Maksudnya, model pembelajaran merupakan model belajar, dengan model tersebut guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide itu sendiri. Selain itu mereka juga mengajarkan bagaimana mereka belajar.

Selain hal di atas, model pembelajaran menurut Joyce, dkk (1992) juga berguna untuk menentukan material/perangkat pembelajaran, termasuk di dalamnya buku-buku, film-film, pita-pita rekaman, program-program media komputer, dan kurikulum.

Tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran dalam mata kuliah desain ragam hias pada program studi tata busana dengan bantuan aplikasi *corel draw*. Disamping itu, pembelajaran ini sangat penting untuk meningkatkan model pembelajaran yang baru dalam desain ragam hias untuk membantu mahasiswa dalam meningkatkan kreatifitas. Tujuan

untuk kedepannya adalah untuk membuat perangkat pembelajaran dalam bentuk buku ajar yang berisi tentang desain ragam hias dari penggunaan aplikasi *corel draw*.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dimana diartikan sebagai upaya untuk mengembangkan suatu produk yang efektif, dan berupa bahan-bahan pembelajaran, media, strategi pembelajaran untuk digunakan di universitas, dan bukan menguji. Penelitian ini dilakukan menurut langkah-langkah pengembangan ADDIE model (Wikipedia, 2007) yang terdiri atas 5 tahap kegiatan, yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian ini diantaranya:

1. Analisis masalah

Pada tahap dilakukan observasi awal yang dilakukan di kelas untuk menemukan masalah yang dialami mahasiswa dalam perkuliahan Desain Ragam Hias. Masalah yang ditemukan dilapangan dengan pembuatan desain ragam hias manual yaitu: diantaranya membutuhkan waktu lama dalam pembuatan desain, sulit menghapusnya jika terjadi kesalahan dalam memberi warna, gambar yang dihasilkan tidak persis sama jika pola gambarnya berulang, sulit menemukan sumber ide atau inspirasi, memerlukan waktu lama untuk melatih tangan dalam membuat garis-garis lengkung dan garis patah pada motif hias, dan memerlukan peralatan menggambar yang banyak dan beragam, waktu yang seharusnya bisa digunakan mahasiswa untuk berkreaitivitas sebagian besar tersita hanya untuk mencontoh atau membuat motif hias yang diberikan dosen.

2. Mendesain model pembelajaran

Berdasarkan analisis pembelajaran di atas ditentukan permasalahan yang ada dan permasalahan mana yang perlu disempurnakan, diperbaiki, dan dikembangkan sehingga bisa dijadikan dasar dalam mendesain model pembelajaran yang diperkirakan cocok diterapkan dalam mata kuliah Desain Ragam Hias.

3. Mengembangkan (development) model.

Draf model yang telah didesain, selanjutnya, dikembangkan menjadi model pembelajaran yang tepat diterapkan dalam mata kuliah Desain Ragam Hias. Dalam penelitian ini, pengembangan model dilakukan terhadap mata kuliah Desain Ragam Hias. Model pembelajaran desain ragam hias dengan aplikasi corel draw yang telah disusun itu diuji konsistensi internalnya melalui beberapa orang reviewer yang ahli di bidangnya, yaitu dua orang dosen Jurusan Kesejahteraan Keluarga FT UNP untuk mengetahui kesesuaian, kelayakan dan kepraktisan konsep model pembelajaran tersebut. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner berskala Likert 1-5. Model pembelajaran Desain Ragam Hias yang telah disempurnakan, selanjutnya dikembangkan ke dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

4. Mengimplementasikan Model Pembelajaran.

Pada tahap ini, model pembelajaran desain ragam hias dengan bantuan *corel draw* yang telah disusun diimplementasikan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui efektifitas penerapannya terhadap peningkatan kreativitas mahasiswa tata busana. Dalam pelaksanaannya, sampel pengujian model pembelajaran desain ragam hias dengan bantuan *corel draw* dilakukan pada mahasiswa program studi tata busana (D3). Mahasiswa diajar dengan model pembelajaran sesuai RPP dengan membimbing siswa aktif mengembangkan potensi dirinya melalui penggunaan aplikasi *corel draw*.

5. Mengevaluasi (evaluation) implementasi model PAKEM.

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran Desain Ragam Hias dengan Bantuan Aplikasi Corel Draw. Evaluasi proses pembelajaran difokuskan kepada peningkatan kreativitas mahasiswa, seperti kecakapan dalam penggunaan aplikasi *corel draw*, peningkatan kreativitas dalam mendesain motif ragam hias dengan menggunakan *corel draw*, kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan suatu desain ragam hias original untuk produk sulaman, ketepatan penempatan motif ragam hias dalam suatu produk sulaman.

C. HASIL PENELITIAN

Setelah melakukan penelitian tentang pengembangan model pembelajaran Desain Ragam Hias dengan Bantuan *Corel Draw* diharapkan produk yang dihasilkan berupa materi pembelajaran baru berupa desain ragam hias dengan bantuan aplikasi *corel draw*. Disamping itu, berupa perangkat pembelajaran dan bahan ajar berbentuk buku tentang desain ragam hias dengan bantuan *corel draw*.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Fakultas Teknik. 2007. *Buku Pedoman Akademik Universitas Negeri Padang Tahun 2007/2008 Fakultas Teknik*. Padang. Fakultas Teknik
- Joyce, Bruce dan Marsha Weil, dan Beverly Showers. 1992. *Model of Teaching. Fourth Edition*. Boston. Allyn Bacon.
- Madcoms. 2010. *Mahir Dalam 7 Hari Corel Draw X5*. Yogyakarta. Andi Offset.
- Rahayu, Ani Sri. 2012. *Pengembangan Kreativitas Kemandirian*. Malang, Yogyakarta. Aditya Media Publishing.
- Supriadi, D. 2001. *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan IPTEK*. Bandung: ALFABETA.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*
- Wikipedia®. (2007). is a registered trademark of the Wikimedia Foundation, Inc., a US-registered. Source: <http://www.bsu.edu/web/assessment> (Go to Resources, Assessment Workbook, Chapter 2). Diakses 20 Mei 2011