

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOODBOARD
MENGUNAKAN KOMPUTER PADA MATA KULIAH DESAIN
BUSANA MAHASISWA TATA BUSANA JURUSAN IKK FPP UNP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Studi S1 Pada
Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Padang*



BEVI FENTI OKMA

NIM 2018/18075218

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
JURUSAN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Moodboard
Menggunakan Komputer Pada Mata Kuliah
Desain Busana Mahasiswa Tata Busana IKK FPP
UNP

Nama : Bevi Fenti Okma

NIM/TM : 18075218/2018

Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

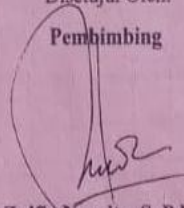
Jurusan : Ilmu Kesejahteraan Keluarga

Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Padang, November 2020

Disetujui Oleh:

Pembimbing



Sri Zulfia Novrita, S. Pd, M. Si
NIP. 19761117 200312 2 002

Ketua Jurusan



Dr. Yasnidawati, M.Pd.
NIP. 19610314 198603 2 015

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Bevi Fenti Okma
NIM : 18075218

*Dinyatakan Lulus setelah mempertahankan Skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas Pariwisata dan Perhotelan
Universitas Negeri Padang
Dengan Judul*

**Pengembangan Media Pembelajaran Moodboard Menggunakan
Komputer Pada Mata Kuliah Desain Busana Mahasiswa Tata Busana
IKK FPP UNP**

Padang, November 2020

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Sri Zulfia Novrita, S. Pd, M. Si

1.

2. Anggota : Prof. Dr. Agusti Efi, M.A

2.

3. Anggota : Weni Nelmira, S. Pd., M. Pd T

3.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN
JURUSAN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
Jl. Prof Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25131
Telp. (0751)7051186
e-mail : kkunp.info@gmail.com

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bevi Fenti Okma
BP/NIM : 2018/18075218
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Jurusan : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Moodboard Menggunakan Komputer Pada Mata Kuliah Desain Busana Mahasiswa Tata Busana Jurusan IKK FPP** adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila terbukti saya melakukan plagiat, saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan dengan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui,
Ketua Jurusan IKK FPP-UNP

Dr. Yasnidawati, M.Pd
NIP. 19610314 198603 2 015

Saya yang menyatakan

Bevi Fenti Okma
NIM. 18075218

ABSTRAK

Bevi Fenti Okma.2020 .”Pengembangan Media Pembelajaran Moodboard Menggunakan Komputer Pada Mata Kuliah Desain Busana Mahasiswa Tata busana IKK FPP UNP”

Penelitian ini dilatarbelakangi untuk mengatasi permasalahan mahasiswa dalam perkuliahan Desain Busana pada pembuatan desain yaitu dalam mencari sumber ide untuk pembuatan desain busana. Adanya kesulitan mahasiswa dalam mencari sumber ide untuk pembuatan desain maka diperlukan pengembangan media pembelajaran Moodbord desain busana menggunakan komputer sebagai papan inspirasi bagi mahasiswa dalam membuat desain. Tujuan dari peneliitian ini adalah untuk mengembangkan mediia Moodborad dengan mengunakan komputer untuk mata kuliah desain busana, mendeskripsikan validitas media pembelajaran MoodBoard dengan komputer pada mata kuliah Desain Busana, mendeskripsikan praktikalitas media pembelajaran MoodBoard dengan komputer pada mata kuliah Desain Busana.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dikenal dengan istilah *Resarch and Developmet* (R & D). Prosedur peneitian terdiri dari tahap *define* (pendefenisian), *design* (perancangan) dan *develope* (pengembangan). Data diperoleh dari uji validitas, uji praktikalitas mahasiswa kelompok kecil, kelompok besar serta dosen pembimbing mata kuliah Desain Busana. Uji validitas kepada empat orang validator, uji praktikalitas kecil 10 mahasiswa, kelompok besar 40 mahasiswa dan 1 dosen pembimbing mata kuliah Desain Busana.

Berdasarkan hasil uji validitas diperoleh hasil dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas kelompok kecil diperoleh hasil sangat praktis, kelompok besar diperoleh hasil sangat praktitis, dan uji praktikalitas dosen pembimbing mata kuliah diperoleh hasil sangat praktis. Moodboard ini brada dalam kriteria layak diigunakan sebagai mediia pembelajaran.

Keywords: Media Pembelajaran, Moodboard Desain Busana

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penuliis mengucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya serta kemudahan bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Moodboard Menggunakan Komputer Pada Mata Kuliah Desain Busana Mahasiswa Tata Busana Jurusan IKK FPP UNP”**

Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, karena beliau kita dapat merasakan nikmat Islam dalam hidup kita. Penelitian ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang. Dalam proses penyusunan skripsi penulis telah banyak mendapatkan bantuan dan dukungan, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Sri Zulfia Novrita, S. Pd, M. Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi dan dosen penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Prof. Dr. Agusti Efi, MA selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran untuk penulisan skripsi ini.
3. Ibu Weni Nelmira, S.Pd, M.Pd T selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran untuk dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Yasnidawati, M.Pd selaku ketua jurusan IKK FPP UNP
5. Ibu Dra. Ernawati, M.Pd, Ph. D selaku Dekan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan UNP

6. Sahabat dan rekan yang telah memberikan semangat dan bantuan lainnya kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Teristimewa kepada kedua orang tua penulis yang telah memberikan do'a dan selalu memberikan dukungan kepada penulis baik itu dukungan moril dan materil yang tiada hentinya. Dan terimakasih juga untuk saudaraku yang telah memberikan do'a dan semangat kepada penulis untuk penyelesaian skripsi ini.

Semoga semua amal baik mereka diterima Allah SWT dan dicatat sebagai amalan yang terbaik, Amiin. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu saran atau kritik terhadap karya ini akan sangat membantu dan akan penulis terima dengan tangan terbuka. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk memberikan sumbangan ilmu bagi kita semua.

Padang, November 2020

Bevi Fenti Okma
NIM. 18075218

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	12
1. Desain Busana	12
2. Media Pembelajaran	13
3. Media Moodboard	21
4. Manfaat Moodboard	26
5. Konsep Moodboard.....	28
6. Penelitian Pengembangan	29
7. Pengembangan Media Moodboard	31
a. Aplikasi yang menunjang pembuatan Moodboard	31
b. Pembuatan Moodboard	34
8. Mata Kuliah Desain Busana	36
B. Kerangka konseptual	44
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	45
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	46
C. Prosedur Pengembangan	46
D. Jenis Data dan Sumber Data	56
E. Teknik Pengumpulan Data	57
F. Instrumen Pengumpulan Data	58
G. Format Penelitian	62
H. Teknik Analisis Data	63
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
A. Jenis Penelitian	66
1. Tahap Pendefinisian (<i>define</i>)	66
2. Tahap Perancangan (<i>design</i>).....	68
3. Tahap Pengembangan (<i>develope</i>).....	73
B. Pembahasan.....	81
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	87

B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nama Validator	53
2. Angket Validasi Media	59
3. Angket Validasi Materi.....	60
4. Angket Validasi Praktikalitas.....	61
5. Format Penelitian	62
6. Uji Validitas	64
7. Nilai Uji Praktikalitas	65
8. Validasi Ahli Materi.....	74
9. Validasi Ahli Media.....	75
10. Kritik dan Saran Validator.....	76
11. Praktikalitas Dosen Pengampu Mata Kuliah.....	78
12. Uji Praktikalitas Kelompok kecil.....	79
13. Uji Praktikalitas Kelompok Besar.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar Moodboard 1	27
2. Gambar Moodboard 2	27
3. Gambar Moodboard 3	28
4. Gambar Moodboard 4	28
5. Kerangka Konseptual	44
6. Langkah pengembangan Moodboard	47
7. Contoh Gambar Desain Busana Pesta.....	69
8. Busana Pokok Beserta Siluet.....	70
9. Contoh Bahan Busana Pesta.....	71
10. Detail Busana Pesta.....	71
11. Busana Pelengkap/ Milineris 1.....	72
12. Busana Pelengkap/ Milineris 2.....	72
13. Aksesoris	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Angket Uji Validitas AhliMedia.....	91
2. Analisis Hasil Uji Validitas Ahli Media.....	95
3. Angket Uji Validitas Ahli Materi.....	97
4. Analisis Hasil Uji Validitas Ahli Materi.....	103
5. Angket Uji Praktikalitas Dosen Pembimbing.....	106
6. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Dosen Pembimbing.....	109
7. Angket Uji Praktikalitas Mahasiswa.....	110
8. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Mahasiswa Kelompok Kecil.....	113
9. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Mahasiswa Kelompok Besar.....	114
10. Moodboard Busana Santai.....	116
11. Moodboard Busana Tidur.....	116
12. Moodboard Busana Kerja.....	117
13. Moodboard Busana Pesta Malam.....	117
14. Surat izin penelitian.....	118
15. Surat tugas validasi ahli materi 1.....	119
16. Surat tugas validasi ahli materi 2.....	120
17. Surat tugas validasi ahli media 1.....	121
18. Surat tugas validasi ahli materi 2.....	122
19. Surat tugas menguji.....	123
20. Lembar konsultasi.....	124

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk mencetak manusia yang profesional serta dapat bekerja secara individu maupun kelompok. Sebutan pengetahuan, nilai, dan kecakapan merupakan terjemahan dari *knowledge, value, and skill*. Menurut Amirin (2013:2) kegiatan didik mendidik serupa itu dalam istilah lain dapat disebut sebagai kegiatan atau proses mendidik. Pengaruh pendidikan terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa sangatlah besar. Astuti (2012:1) menjelaskan bahwa pendidikan adalah sarana dan wahana yang strategis didalam perkembangan sumber daya manusia.

Mutu pendidikan juga perlu diperhatikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Standar penilaian mutu pendidikan dapat dilihat dari keberhasilan yang diraih peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Hal penting dalam proses pembelajaran adalah kegiatan menanamkan makna belajar bagi peserta didik agar hasil belajar bermanfaat untuk kehidupannya dimasa sekarang atau dimasa yang akan datang. Salah satu faktor yang menentukan adalah bagaimana proses pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya.

Pembaharuan sistem pendidikan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, relevansi pendidikan, dan perubahan kurikulum mutlak diperlukan agar perkembangan pendidikan dapat mengikuti perkembangan zaman. Universitas Negeri Padang mempunyai salah satu fakultas yaitu

Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, yang mana di dalam Fakultas tersebut ada beberapa jurusan salah satunya adalah jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga. Jurusan Ilmu kesejahteraan keluarga mempunyai program studi yaitu Pendidikan Kesejahteraan Keluarga konsentrasi S1 Tata Busana dan D3 Tata Busana. Salah satu mata kuliah wajib mahasiswa Tata Busana adalah mata kuliah Desain Busana, yang mana mata kuliah wajib yang mempunyai 3 SKS 1 teori dan 2 praktek ini belajar tentang bagaimana cara mendesain suatu busana mulai dari pembuatan proporsi tubuh/anatomi sampai menjadi sebuah desain busana yang siap diproduksi.

Desain busana merupakan perencanaan dalam pembuatan suatu busana yang akan diciptakan. Desain busana erat hubungannya dengan mode (*fashion*). Mode (*fashion*) merupakan cabang dari seni rupa. Karya seni rupa mempunyai suatu disain, yaitu suatu rupa yang dihasilkan karena susunan unsur-unsurnya. Agar menghasilkan desain yang baik harus dilandasi unsur-unsur tersebut serta cara penyusunannya. Selain itu suatu benda yang diciptakan Tuhan maupun buatan manusia selalu ada perbandingan atau proporsinya, demikian pula dengan tubuh manusia.

Susunan tubuh yang terdiri dari kepala, badan bagian atas, pinggul, tangan dan kaki, mempunyai ukuran dan bentuk tertentu, tetapi merupakan suatu kesatuan yang utuh dan sempurna. Yang dimaksud dengan perbandingan atau proporsi tubuh ialah ketentuan yang dipakai untuk menggambar ukuran tubuh manusia, berpedoman pada ukuran panjang kepala sehingga dapat digambar bentuk tubuh yang sempurna. Hal ini berarti bahwa,

proporsi tubuh sangat penting dalam mendisain suatu busana. Dengan proporsi tubuh yang sempurna, maka seorang perancang busana dapat mengembangkan ide-ide rancangan yang akan dibuat.

Sebelum membuat desain busana seseorang harus memiliki ide atau inspirasi supaya desain yang dihasilkan terkonsep. Untuk mendapatkan inspirasi desain bisa didapatkan dari mana saja, contohnya dari lingkungan sekitar maupun dari trend yang sedang berkembang. Pembuatan desain busana tanpa menggunakan sumber ide akan membuat desain yang dihasilkan tidak sesuai dengan tema yang sudah ditentukan.

Untuk menghasilkan desain busana yang bagus dan sesuai dengan tema yang diharapkan maka digunakanlah media pembelajaran yang dapat menunjang atau mendukung dalam proses belajar mengajar khususnya di bidang desain busana. Media pembelajaran juga membangkitkan keinginan dan minat baru bagi siswa. Selain itu, media pembelajaran memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi, tergantung dari sudut mana melihatnya.

Ada beberapa konsep atau definisi media pembelajaran. Menurut Azhar (2011) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun di luar kelas, lebih lanjut di jelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang

siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Rayanda Asyar (2012) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar kondusif dimana penerimaan nya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Dilihat dari cara atau tehnik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam media yang diproyeksikan seperti film, slide, dan transparansi, sedangkan media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain sebagainya. Bagi seorang desainer maupun orang yang belajar di bidang busana dan kriya tekstil, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting.

Untuk mata kuliah desain busana ada beberapa media yang cocok digunakan salah satunya adalah media MoodBoard. Moodboard sebagai media pembelajaran bagi desainer atau orang yang belajar dibidang busana, dapat menyajikan dan menggambarkan inspirasi atau ide ide dalam pembuatan busana.

Manfaat mood board menurut Suciati (2008:3) adalah untuk membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga terciptanya karya, dimulai dari penentuan tema atau judul, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul dan membuat produk, hingga menjadi karya, membantu mengembangkan kemampuan kognitif atau pengetahuan, karena dengan membuat mood board desainer dapat mengembangkan kemampuan

imajinasinya, melatih kemampuan afektif atau emosional dalam proses pembuatan desain melalui moodboard sebagai media dan melatih keterampilan psikomotor (motorik) desainer atau orang yang belajar di bidang busana dalam menyusun potongan-potongan gambar, membuat desain dan menciptakan karya. MoodBoard sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman melalui lambang-lambang visual berupa gambar sehingga mood board memberikan pemahaman mengenai desain yang akan dibuat. Proses mendesain terdiri dari beberapa langkah, di antaranya adalah pembuatan mood board itu sendiri.

Keunggulan media Moodboard untuk mata kuliah desain busana adalah sebagai acuan atau media yang dapat digunakan dalam pembuatan desain sehingga desain yang dihasilkan tidak keluar dari syarat-syarat dalam pembuatan busana tersebut. Dengan adanya media Moodboard mahasiswa dapat mengetahui apa saja yang harus ada dalam pembuatan desain suatu busana, dan juga memiliki inspirasi yang dapat digunakan dalam pembuatan desain .

Tujuan dari pembuatan moodboard adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta bertema, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Konsep mood board dibuat dengan menuangkan ide-ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut. Berbagai tema dapat diangkat sebagai sumber ide/gagasan dalam proses berkreasi, yaitu dengan mengambil tema berdasarkan tren yang ada pada zaman dahulu,

masa kini dan yang akan datang. Selain dari itu tema juga dapat diambil dari kebudayaan tradisional, modern, etnik ataupun budaya kontemporer.

Berdasarkan hasil wawancara mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah Desain Busana pada tanggal 24 Juni 2020 diketahui bahwa sumber belajar yang digunakan mahasiswa dalam mata kuliah desain busana masih terbatas, mahasiswa hanya memanfaatkan internet sebagai inspirasi dalam membuat desain. Kebanyakan kemampuan mahasiswa dalam mendesain masih rendah, ini disebabkan kurangnya referensi tentang pengetahuan menggambar busana. Tingkat pemahaman dan penguasaan mahasiswa tentang materi menggambar busana masih kurang serta mewujudkan ide kesebuah gambar, akibatnya gambar desain yang dibuat oleh mahasiswa kurang kreatif. Proses kegiatan belajar mengajar masih menggunakan pendekatan konvensional yaitu pendekatan yang banyak menekankan penyampaian materi pembelajaran dengan metode ceramah, media yang digunakan yaitu contoh gambar, buku, majalah dan papan tulis. Hal ini akan mengakibatkan proses pembelajaran menjadi pasif, jenuh, dan banyak siswa tidak mengerti sehingga materi pelajaran tidak dapat diterima dengan baik.

Penggunaan moodbord sebagai media pembelajaran di mata kuliah desain busana sebelumnya sudah di terapkan oleh dosen pengampu mata kuliah, namun dalam pembuatan moodboard ini perlu pengembangan berupa teknik pembuatan dan bentuk Moodboard, yang sebelumnya masih menggunakan guntingan-guntingan kertas yang di tempelkan pada kertas karton tapi sekarang menggunakan aplikasi komputer sehingga penampilan

Moodboard lebih menarik dan mahasiswa bisa memahami apa itu sumber ide dalam pembuatan desain sesuai dengan tema.

Sedangkan dalam hasil wawancara mahasiswa yang sudah mengambil mata kuliah desain busana pada tanggal 23 Juni 2020 diketahui bahwa mahasiswa belum mengetahui dan paham tentang media Moodboard, mahasiswa hanya menggunakan internet dalam mencari inspirasi dalam pembuatan desain. Sehingga desain yang dihasilkan tidak sesuai dengan tema yang diharapkan.

Dari uraian diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Moodboard Menggunakan Komputer Pada Mata Kuliah Desain Busana Mahasiswa Tata Busana Jurusan IKK FPP UNP”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya kreatifitas mahasiswa dalam pembuatan model desain busana.
2. Kurangnya referensi belajar mahasiswa dalam pembuatan desain busana.
3. Referensi belajar mahasiswa yang masih belum beraturan.
4. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada dosen.

5. Belum adanya pengembangan MoodBoard menggunakan komputer sebagai media pembelajaran Desain Busana mahasiswa jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Pengembangan MoodBoard menggunakan komputer sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Desain Busana Mahasiswa Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang
2. Validitas pengembangan media MoodBoard menggunakan komputer sebagai media pembelajaran pada mata kuliah desain busana Mahasiswa Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang
3. Praktikalitas pengembangan media MoodBoard menggunakan komputer sebagai media pembelajaran pada mata kuliah desain busana Mahasiswa Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah , maka rumusan masalah ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan MoodBoard menggunakan komputer sebagai media pembelajaran pada mata kuliah desain busana Mahasiswa Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang?
2. Bagaimana Validitas pengembangan MoodBoard menggunakan komputer sebagai media pembelajaran pada mata kuliah desain busana Mahasiswa Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang?
3. Bagaimana praktikalitas pengembangan MoodBoard menggunakan komputer sebagai media pembelajaran pada mata kuliah desain busana Mahasiswa Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan pembuatan media pembelajaran Moodboard menggunakan komputer pada mata kuliah desain busana Mahasiswa Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.

2. Mendeskripsikan validitas media pembelajaran MoodBoard dengan komputer pada mata kuliah Desain Busana Mahasiswa Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang
3. Mendeskripsikan praktikalitas media pembelajaran MoodBoard dengan komputer pada mata kuliah Desain Busana Mahasiswa Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak yaitu:

1. Untuk mahasiswa sebagai wadah untuk menambah pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan dan sebagai wadah untuk menambah wawasan.
2. Bagi penulis, menambah pengalaman dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran terutama untuk media pembelajaran Desain Busana
3. Bagi mahasiswa sebagai sumber belajar yang dapat digunakan pada materi desain busana mata kuliah Desain Busana di jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, konsentrasi Pendidikan Tata Busana.
4. Bagi dosen sebagai bahan ajar yang digunakan di jurusan IKK program studi PKK konsentrasi Pendidikan Tata Busana, dan sebagai perbandingan

hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang baru yaitu media Moodboard desain busana.

5. Bagi jurusan sebagai perbandingan media pembelajaran yang cocok digunakan dosen dalam pembelajaran .
6. Bagi peneliti lain sebagai acuan untuk pengembangan media pembelajaran.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Desain Busana

a. Pengertian Desain

Desain berasal dari bahasa Inggris “*design*” yang berarti “rancangan, rencana atau reka rupa” dari kata *design* muncullah kata desain yang berarti mencipta, memikir atau merancang. Desain dapat diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna serta value dan benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain. Desain dapat diartikan sebagai proses perencanaan bentuk dengan tujuan supaya benda yang dirancang, mempunyai fungsi atau berguna serta mempunyai nilai keindahan. Sedangkan menurut Piliang (2008:384) Desain adalah kegiatan kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang berguna yang yang tidak ada sebelumnya.

Jadi disain adalah merencanakan atau merancang sesuatu dengan memasukan ide ide baru sehingga menghasilkan produk yang baru yang memiliki fungsi dan nilai keindahan.

b. Pengertian busana

Menurut Ernawati,dkk (2008:1) Busana merupakan segala sesuatu yang kita pakai mulai dari ujung rambut sampai ke ujung kaki. Busana ini mencakup busana pokok, pelengkap (milineris dan aksesoris) dan tata riasnya. Sedangkan pakaian merupakan bagian dari busana yang

tergolong padabusana pokok. Jadi pakaian merupakan busana pokok yang digunakan untuk menutupi bagian-bagian tubuh.

Menurut Arifah,dkk (2009:2) Dalam arti sempit busana dapat diartikan bahan tekstil yang disampirkan atau dijahit terlebih dahulu dipakai untuk penutup tubuh seseorang yang langsung menutup kulit ataupun yang tidak langsung menutup kulit seperti sarung atau kain dan kebaya, rok, blus, bebe, celana panjang atau pendek, kemeja, singlet.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa busana adalah sesuatu yang dipakai dari ujung rambut sampai ujung kaki berfungsi untuk menutupi dan melindungi bagian bagian tubuh yang terdiri dari busana pokok milineris dan aksesoris.

2. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Cecep (2011:6) “ media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang baik dan sempurna”. sedangkan menurut Rossi dan Breidle dalam Wina Sanjaya (2008:204) “ media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan , seperti radio, televisi, koran, majalah, dan sebagainya”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan media pembelajaran itu adalah sebuah alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar antara pengajar dan peserta didik, yang dibuat semenarik mungkin baik berupa tulisan, video maupun menggunakan contoh aslinya. Dan untuk mata kuliah desain busana salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan adalah media Moodboard.

b) Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2011:7) “ Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa)”. Sedangkan menurut Sundrajat (dalam Puri, 2011:20) media pembelajaran adalah:

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para siswa.
2. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas.
3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung dengan siswa dan lingkungan.
4. Media menghasilkan keberagaman pengamatan.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistis.
6. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
7. Media memberikan pengalaman integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai yang abstrak.

Berdasarkan pendapat diatas, fungsi media dalam pembelajaran dapat digunakan untuk melihat suatu keadaan (memperoleh gambaran tentang suatu benda yang sukar diamati), selain itu media juga dapat digunakan dalam belajar sesuai dengan kemampuan, minat dan waktunya.

a. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada banyak media pembelajaran, mulai dari yang sangat sederhana hingga yang kompleks dan rumit, mulai dari yang hanya menggunakan indera mata hingga perpaduan lebih dari satu indera. Dari yang murah dan tidak memerlukan listrik hingga yang mahal dan sangat tergantung pada perangkat keras. Dalam perkembangannya media mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif (Arsyad2006:29).

Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat jenis, yaitu: 1. media hasil teknologi cetak, 2. media hasil teknologi audio-visual, 3. media hasil teknologi berbasis komputer, 4. media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Pengelompokkan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow yang dikutip Arsyad (2006:33) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

1) Pilihan Media Tradisional

- a. Visual diam yang diproyeksikan (proyeksi tak tembus pandang, proyeksi overhead, slide, (filmstrips).b. Visual yang tak diproyeksikan (gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran,kartu, papan info, papan bulu/flanel) c. Audio (rekaman piringan hitam dan pita kaset)
- d. Penyajian multimedia (slide plus suara, paduan gambar-suara, dan multi image)e. Visual dinamis yang diproyeksikan (film, televisi, video). f.Cetak (buku teks, modul, teks terprogram, buku kerja, majalah berkala, lembaran lepas atau hand-out).g. Permainan (teka-teki, simulasi, permainan papan,permainan kartu).h. Realia (model, specimen/contoh, manipulatif (peta, globe, boneka).

2) Pilihan Media Teknologi Mutakhir.

a. Media berbasis telekomunikasi

Media berbasis mikroprosesor (pembelajaran berbantuan komputer, permainan komputer, pembelajaran interaktif, hypermedia, dan compact video disc).Pengelompokan media yang banyak dianut oleh para pengelola pendidikan adalah seperti yang disampaikan oleh Kemp dan Dayton (dalam Yulianti 2012:17). Media dikelompokkan dalam delapan jenis, yaitu:

“1. Media cetak, 2. Media pajang, 3. Overhead transparencies (OHT) dan Overhead Projector (OHP),

4. Rekaman audiotape, 5. Slide dan filmstrip, 6. Penyajian multi-image, 7. Rekaman video dan film, 8. Komputer.”

Setiap media sudah pasti memiliki kelebihan dan keterbatasan dalam penggunaannya. Seorang guru seharusnya dapat mengkaji kelebihan dan keterbatasan itu, kemudian menjadikan kajiannya itu sebagai bahan pertimbangan dalam memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran yang dilakukan

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Setiap media mempunyai karakteristik sendiri, yang dilihat dari berbagai segi. Sebagaimana dikutip kembali oleh Sadiman, melihat karakteristik media dari segi ekonomisnya, lingkup sasaran yang dapat diliput, dan kemudahan kontrolnya oleh pemakai. Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan seluruh alat indera.

Menurut Rita Agraini (2017:18) karakteristik media pembelajaran adalah

” 1. Media mampu membawa sejumlah isi pesan dan harapan, 2. Media disusun sesuai dengan perkembangan teknologi informasi di era globalisasi, 3. Media menggunakan pembelajaran yang nyata, 4. Media mampu menarik minat dan perhatian siswa, 5. media mampu membuat siswa berfikir kritis, 6. terjangkau oleh kemampuan belajar siswa.”

Dalam hal ini, pengetahuan mengenai karakteristik media pembelajaran sangat penting artinya untuk pengelompokan dan

pemilihan media. Gerlach dan Ely, sebagaimana dikutip kembali oleh Arsyad (2006:40), mengemukakan “Tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran dimana guru tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukannya”.

Media grafis, pada prinsipnya semua jenis media dalam kelompok ini merupakan penyampaian pesan lewat simbol-simbul visual dan melibatkan rangsangan indera penglihatan. Media audio, hakekat media pada kelompok ini adalah berupa pesan yang disampaikan atau dituangkan ke dalam simbol-simbul auditif yang melibatkan rangsangan indera pendengaran.

Media proyeksi diam. Beberapa jenis media yang termasuk kelompok ini memerlukan alat bantu dalam penyajiannya. Ada kalanya media ini hanya disajikan dengan penampilan visual saja atau disertai rekaman audio. Media permainan dan simulasi. Ada beberapa istilah lain untuk kelompok media pembelajaran ini, misalnya simulasi dan permainan peran atau permainan simulasi. Meskipun berbeda-beda, semuanya dapat dikelompokkan ke dalam satu istilah yang sama, yaitu permainan.

Beberapa media pembelajaran menurut Sudarwan (2010:8) digunakan dalam pendidikan adalah sebagai berikut:

- a. Papan tulis

Papan tulis mempunyai nilai tertentu, seperti penyajian bahan dapat dilakukan secara jelas, kesalahan tulisan mudah diperbaiki, dapat merangsang anak untuk kreatif, dapat menarik perhatian. Penggunaan papan tulis memerlukan keterampilan menulis dan rajin membersihkan

b. Bulletin Board dan Display

Bulletin Board dan display merupakan alat khusus yang digunakan untuk mempertontonkan gambar-gambar khusus yang menunjukkan benda atau gambar lainnya. Selain itu bulletin board dan display menimbulkan semangat serta tanggung jawab bersama, menambah pengalaman baru, meningkatkan artistik, merangsang inisiatif, kreativitas dan lainnya.

c. Gambar atau ilustrasi fotografi

Gambar atau ilusi fotografi ini dapat diproyeksikan dan relatif mudah untuk ditunjukkan kepada peserta didik. Karena gambar ilusi dan fotografi yang berwarna lebih menarik serta arti gambar dapat dipersepsikan oleh masing-masing siswa. Nilai dari gambar ilusi fotografi ini bersifat konkret, tidak terbatas oleh ruang dan waktu serta dapat memperjelas masalah yang ditampilkan.

d. Slide dan filmstrip

Media ini dapat dengan mudah dioperasikan, media ini mempunyai nilai tertentu, yaitu memudahkan penyajian

seperangkat materi tertentu, membangkitkan minat, keseragaman informasi, dapat dilakukan secara berulang, menjangkau semua bidang belajar.

e. Film

Film pendidikan dianggap efektif untuk digunakan sebagai alat bantu pengajaran. Dalam penggunaan harus merupakan bagian integral dari kegiatan pembelajaran. Film mempunyai nilai tertentu seperti dapat melengkapi pengalaman pengalaman dasar, memancing inspirasi baru, menarik perhatian, penyajian lebih baik karena mengandung nilai nilai rekreasi, dapat memperlihatkan perlakuan objek yang sebenarnya dan lain lain.

f. Buku pelajaran

Merupakan alat pembelajaran yang paling populer dan banyak digunakan di tengah tengah media lainnya. Pada zaman globalisasi sekarang ini telah memasukkan adab super modern. Buku pembelajaran mempunyai nilai tertentu seperti dapat membantu pendidik merealisasikan kurikulum, dapat menjadikan pegangan, memancing aspirasi serta dapat menyajikan materi yang seragam.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media atau alat-alat teknologi pendidikan merupakan media yang lahir dari revolusi teknologi komunikasi yang digunakan untuk pendidikan. Pemanfaatan media mempunyai implikasi tertentu dalam proses

belajar mengajar, sesuai dengan kegunaan masing masing media. Pemanfaatan media dalam pembelajaran yang beraneka ragam menuntut keterampilan tersendiri dari pelaksana pendidikan. Selain itu media pendidikan yang menarik juga memancing peserta didik untuk kreatif, aktif dan inovatif.

Dan dalam mata kuliah desain busana media yang digunakan adalah media Moodboard yang cocok dengan mata kuliah. Pembuatan media ini menggunakan Photoshop sebagai pengembangan dari media Moodboard yang sebelumnya. Materi dalam pembuatan media MoodBoard ini disesuaikan dengan silabus yang digunakan dalam mata kuliah desain busana.

3. Media MoodBoard

A. Pengertian MoodBoard

Menurut (Suciati, 2008), mood board merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga dan lain sebagainya) yang di dalamnya berisi kumpulan gambar-gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang desainer. “Mood board yang dibuat para desainer merupakan analisis visual menggunakan guntingan-guntingan gambar yang dapat diperoleh dari media cetak (majalah dan koran), internet, maupun gambar-gambar karya desainer” tersebut (Suciati, 2008).

Sedangkan menurut Andres Luceru Vera (2009:15), moodboard merupakan bagian dalam pembelajaran desain, untuk itu perlu diketahui pentingnya Moodboard mulai dari pengertian, fungsi, manfaat, cara membuat dan wujud Moodboard.

Penggunaan media didalam proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang optimal apabila digunakan secara tepat, sesuai dengan materi pelajaran yang mendukung. Dalam hal meningkatkan motivasi dan hasil belajar Siswa pada pembelajaran menggambar busana salah satunya menggunakan media mood board. Mood board merupakan salah satu media alternatif untuk menunjang dan memecahkan masalah tersebut. Media mood board yang dikembangkan adalah media mood board untuk mata diklat desain busana. Media mood board untuk pembelajaran desain busana termasuk dalam media pembelajaran visual bagi desainer atau orang yang belajar dibidang busana dan kriya tekstil, dengan menyajikan dan membahas suatu konsep fakta atau permasalahan dengan menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seseorang, berupa sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk yang di dalamnya berisi guntingan-guntingan gambar yang diperoleh dari media cetak (majalah dan koran), internet, maupun kumpulan gambar-gambar karya desainer sesuai warna dan jenis benda.

Media mood board mempunyai keunggulan-keunggulan di antaranya mudah dimengerti, mudah dibuat dan banyak memberikan penjelasan tentang ide dan konsep suatu desain. keindahan potongan-potongan gambar, warna dan berisi suasana didalamnya yang dapat menarik perhatian indera penglihatan, sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih senang belajar dan pada akhirnya akan memberikan hasil pembelajaran yang lebih baik.

Mood board sering digunakan oleh desainer (grafis, busana, dan lain-lain) untuk memungkinkan orang untuk mengilustrasikan secara visual tujuan dari karya yang mereka hasilkan. Akan tetapi, mood board juga dapat digunakan untuk menjelaskan secara visual dari tulisan atau gambar. Singkatnya, mood board tidak hanya terbatas untuk penggunaan visual saja, tetapi juga sebagai alat visual yang secara cepat menginformasikan kepada yang lain mengenai maksud seorang desainer atau pembuat mood board tersebut.

Menurut Suciati (2008), moodboard sebagai media pembelajaran bagi desainer atau orang yang belajar dibidang busana dan kriya tekstil, dapat menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang dikaji secara deskriptif analisis.

Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Suciati (2008), bahwaciri-ciri metode deskriptif antara lain : 1)Memusatkan diri pada pemecahan masalah-masalah yang ada pada masa sekarang, pada masalah yang aktual. 2)Data yang dikumpulkan mula-mula

disusun, dijelaskan dan dianalisa. Menurut Adlien Fadlia, dkk (2012: 35), pengetahuan tentang fashion yang diajarkan terutama mengarah pada ketrampilan teknis dan aplikatif yang efektif dan efisien untuk mengejar waktu produksi, seperti ketrampilan pecah pola, menggunakan software, menggambar drapping, membuat fashion berdasarkan musim (*spring-summer, fall-winter*) dan membuat mood board fashion.

Media moodboard termasuk jenis media pembelajaran visual, media mood board berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model beserta prototipenya, hingga merealisasikannya menjadi sebuah produk atau karya busana dan kriya tekstil.

Mood board merupakan bagian dari media pembelajaran desain, untuk itu perlu diketahui seberapa pentingnya mood board mulai dari pengertian, fungsi, manfaat, cara membuat dan wujud mood board menurut Andres Luceru Vera (2009: 15). Karya dari seorang desainer dapat terwujud melalui proses yang panjang. Dari proses tersebut dapat ditinjau nilai-nilai pembelajaran dalam menciptakan karya, yaitu mood board sebagai medianya.

Karakteristik MoodBoard sebagai Media Pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut, berbagai media dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Mood board sebagai media yang digunakan dalam proses membuat karya memberikan peran yang sangat penting. Moodboard memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai karya yang akan dibuat desainer.

Menurut Suciati (2008:3) Moodboard berfungsi untuk :

“ 1)Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dakarya yang dibuat. 2)Merumuskan berbagai macam ide yang semula bersifat abstrak menjadi sebuah desain karya yang konkret. 3)Sebagai media pembelajaran. 4)Sebagai media perencanaan pada kegiatan industri khususnya industri busana dan kriya tekstil, seperti butik, industri garmen, atau industri kriya tekstil. “

Media pembelajaran menanamkan konsep dasar akan suatu hal dengan benar, nyata dan tepat. Selain itu, media pembelajaran memberikan pengalaman menyeluruh dari yang bersifat konkret sampai yang abstrak. Melalui mood boardsebagai media pembelajaran, desainer dan orang yang belaja di bidang busana dan kriya tekstil dapat menyajikan bahan pelajaran. Menurut Sukiman (2012: 84), media visual yaitu media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera penglihatan.

4. Manfaat MoodBoard

Menurut Suciati (2008:3) keunggulan moodboard adalah Manfaat dari penggunaan media moodboard sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) . Membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga terciptanya karya. Dimulai dari penentuan tema atau judul, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul dan membuat produk, hingga menjadi karya.
- b). Membantu mengembangkan kemampuan kognitif atau pengetahuan, karena dengan membuat moodboarddesainer dapat mengembangkan kemampuan imajinasinya.
- c). Melatih kemampuan afektif atau emosional dalam proses pembuatan desain melalui moodboard sebagai media.
- d). Melatih keterampilan psikomotor (motorik) desainer atau orang yang belajar di bidang busana dalam menyusun potongan-potongan gambar, membuat desain dan menciptakan karya.

MoodBoard sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman melalui lambang-lambang visual berupa gambar sehingga moodboardmemberikan pemahaman mengenai desain yang akan dibuat. Proses mendesain terdiri dari beberapa langkah,di antaranya adalah pembuatan moodboarditu sendiri

Moodboard berperan sebagai media petunjuk untuk menciptakan sebuah karya. Cara membuat moodboard menurut Suciati (2008:4) adalah:

- “1) Menentukan tema atau judul. 2) Menguraikan secara teoritis secara keseluruhan seperti busana pokok , pelengkap maupun aksesoris mulai dari siluet, ragam hias serta pengembangan detail pada desain busana.3) Menyiapkan alat dan bahan. 4) Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul yang akan diangkat menjadi karya. 5) Menyusun gambar-gambar yang sudah dipilih menjadi sumber ide. 6) Menggambar desain karya.”



Gambar 1 Contoh media Moodboard 1

Sumber: http://www.fashionera.com/trends_2007a/2007_fall_fashion_trends_mood_boards_colours_2006_7.htm (April 2020)



Gambar 2 Contoh media Moodboard 2

Sumber: <http://fitinline.com/article/read/mood-board--art-of-fashion/2> (Juni 2020)



Gambar 3 Contoh media Moodboard 3

Sumber: <http://fitinline.com/article/read/mood-board--art-of-fashion/2>
(Juni 2020)



Gambar 4 Contoh media moodboard 4

Sumber: <http://fitinline.com/article/read/mood-board--art-of-fashion/2>
(Juni 2020)

5. Konsep Moodboard

Konsep pembuatan Moodboard adalah dengan menuangkan ide-ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dalam pembuatan karya tersebut. Konsep pembuatan moodboard berdasarkan tema dalam pembuatan karya. Menurut Suciati (2008:8) kriteria yang harus

mencangkup dalam pembuatan media Moodboard sebagai konsep dasar dalam mendesain yaitu:

- a). Tema atau sumber ide. b). Bentuk, papan atau bidang datar dengan berbagai bentuk. c). Warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan sumber ide. d). Ragam hias, dapat berupa aksesoris busana ataupun garis hias busana. f). Tekstur. g). Siluet

Dalam pembuatan desain busana konsep Moodboard sama tapi isi dalam media moodboard berbeda beda sesuai dengan tema atau desain yang akan digunakan, contohnya dalam pembuatan busana pesta maka isi dalam moodboard nya adalah semua hal yang berhubungan dengan pembuatan busana pesta mulai dari syarat-syarat dalam pembuatan busana pesta sampai jenis alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta seperti busana pokok, pelengkap maupun aksesorisnya.

6. Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan menghasilkan perangkat pembelajaran, seperti silabus, bahan ajar, media, modul praktikum, latihan kerja siswa, alat mengukur kemajuan belajar, alat mengukur hasil belajar dan lain lain. Yang melatar belakangi perlunya penelitian pengembangan adalah adanya masalah yang terkait dengan perangkat pembelajaran. Masalah ini ditemui oleh peneliti dari hasil pengamatan selama mengajar atau dari hasil *needs assessment*.

Menurut Sugiono (2011:407) penelitian pengembangan adalah suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan atau mendapatkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk itu. Sedangkan

menurut Borg and Gal (dalam Sugiyono, 2011:9) menyatakan bahwa penelitian pengembangan (*research and development/ R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan *research* dan diteruskan dengan *development*. Kegiatan *research* dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna (*needs assessment*) sedangkan kegiatan *development* dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran. Kegiatan *research* tidak hanya dilakukan pada tahap *needs assesment*, tapi juga pada proses pengembangan perangkat pembelajaran, yang memerlukan kegiatan pengumpulan data dan analisis data, yaitu pada tahap proses validasi ahli dan pada tahap validasi empiris atau uji-coba. Sedangkan nama *development* mengacu pada produk yang dihasilkan dalam proyek penelitian, yaitu berupa perangkat pembelajaran.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah sebuah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau membuat produk tertentu dengan menguji keefektifitasan dan validasi dari produk tersebut. Dalam penelitian ini penulis akan melakukan penelitian pengembangan terhadap media Moodboard pada mata kuliah desain busana. Yang mana media Moodboard ini sebelumnya sudah diterapkan oleh dosen pengampu

mata kuliah tapi masih menggunakan teknik meggunting dan menempelkan gambar-gambar pada kertas karton.

Untuk pengembangan media Moodboard kali ini penulis akan menggunakan komputer sebagai alat dalam pembuatan moodboard. Penggunaan komputer dipilih karena dapat mempermudah dalam pembuatan media moodborad dan juga dapat mengikuti perkembangan zaman karena sudah berbasis teknologi. Dalam pembuatan media moodboard penulis akan membuat moodbord berdasarkan materi yang di ajarkan pada mata kuliah Desain busana yaitu busana rumah, busana santai, busana kerja, busana kerja non formal, busana kerja formal, dan busana pesta.

7. Pengembangan Moodboard dengan Komputer

A. Aplikasi yang menunjang pembuatan Moodboard

Dalam pembuatan media Moodboard dapat digunakan berbagai macam aplikasi yang ada pada komputer khususnya aplikasi yang digunakan dalam mendesain. Penggunaan aplikasi ini dapat mempermudah dalam pembuatan atau pengerjaan media Moodboard. Beberapa aplikasi yang bisa digunakan untuk pembuatan Moodboard diantaranya adalah:

1) Adobe Photoshop

Photoshop merupakan sebuah aplikasi yang digunakan dalam mengolah gambar dan mempunyai tool dan efek yang lengkap sehingga dapat menghasilkan gambar yang berkualitas

tinggi. Aplikasi ini banyak digunakan oleh desainer karena fiturnya sangat lengkap.

Menurut Madcoms (2012:2) photoshop merupakan sebuah program yang sangat terkenal kalangan desainer grafis atau fotografer karena kecanggihannya dan fitur yang lengkap. Moodboard merupakan media yang membutuhkan banyak gambar-gambar untuk sebagai media inspirasinya, selain itu aplikasi photoshop juga memiliki kelebihan lain yaitu dalam penggunaan warna yang sangat beragam, dan untuk pembuatan Moodboard sangatlah penting karena warna akan menentukan pembuatan desain nanti contohnya dalam pemilihan warna bahan yang akan digunakan.

2) Corel Draw

Aplikasi Corel Draw biasanya digunakan dalam mendesain logo, banner, desain undangan, stiker dan juga bisa dimanfaatkan dalam membuat Moodboard desain busana. Corel Draw bisa dengan mudah untuk digunakan dibandingkan dengan aplikasi yang lainnya.

Penggunaan aplikasi Corel Draw dalam pembuatan Moodboard sangat mempermudah dalam pengerjaannya karena aplikasi ini sudah dirancang untuk pembuatan desain dan hasil yang dihasilkan juga berkualitas tinggi.

3) Adobe Illustrator

Aplikasi Adobe Illustrator merupakan aplikasi komputer yang juga bisa digunakan dalam membuat desain. Aplikasi ini memiliki fitur-fitur yang hampir mirip dengan Photoshop dan Corel Draw, fitur-fitur yang digunakan merupakan gabungan dari fitur Photoshop dan Corel Draw namun dalam pengerjaannya tidaklah rumit. Aplikasi ini biasanya juga digunakan dalam pembuatan logo, stiker, spanduk dan lainnya.

4) Paint

Aplikasi Paint pada komputer adalah salah satu program pengolah gambar, aplikasi Paint merupakan salah satu aplikasi bawaan dari Microsoft Windows tampilan aplikasi ini berbeda-beda namun pada prinsipnya cara penggunaannya sama yaitu untuk mengolah atau mengedit gambar.

Aplikasi ini cocok digunakan dalam pembuatan Moodboard karena bisa dengan mudah untuk mengedit gambar contohnya dalam memotong gambar, dalam pembuatan media moodboard akan menggunakan potongan-potongan gambar yang akan di tata kembali sehingga aplikasi ini sangat mempermudah pembuatan moodboard.

5) Microsoft Word

Microsoft Word merupakan aplikasi yang sangat familiar, aplikasi ini juga dapat digunakan dalam pembuatan Moodboard. Pembuatan Moodboard yang berbentuk kliping bisa dikerjakan pada

aplikasi ini. Gambar yang sudah di potong dapat disusun pada Microsoft Word sesuai dengan kebutuhan atau keinginan.

6) PicsArt

Pembuatan Moodboard juga dapat di kerjakan dengan aplikasi PicsArt. Aplikasi ini bisa menggabung gabungkan beberapa gambar sesuai keinginan dan juga bisa dengan mudah mencari langsung sumber gambar yang ada.

B. Pembuatan moodboard

Mood Board sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman melalui lambang-lambang visual berupa gambar sehingga *mood board* memberikan pemahaman mengenai desain yang akan dibuat. Proses mendesain terdiri dari beberapa langkah, di antaranya adalah pembuatan *mood board* itu sendiri. Tujuan dari pembuatan *mood board* adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta bertema, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Konsep *mood board* dibuat dengan menuangkan ide-ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut. Berbagai tema dapat diangkat sebagai sumber ide/ gagasan dalam proses berkreasi, yaitu dengan mengambil tema berdasarkan tren yang ada pada zaman dahulu, masa kini dan yang akan datang. Selain dari itu tema juga dapat diambil dari kebudayaan tradisional, modern, etnik ataupun budaya kontemporer.

Menurut Suciati (2008) cara membuat Moodboard adalah Sebagai Berikut: 1) Menentukan tema dan judul, 2) Menyiapkan alat dan bahan, 3) mengumpulkan gambar gambar yang sesuai dengan tema dan judul yang akan diangkat menjadi karya, 4) Menggunting gambar-gambar. 5) Menyusun dan menempelkan potongan gambar, 6) Menggambar desain karya.

Media *mood board* dikerjakan di atas kertas berukuran 40cm x 40 cm atau 30 cm x 50 cm (*landscape*), dengan isi/materi sebagai berikut: Tema dan karakter karya yang akan diangkat, Penggayaan busana yang sedang tren (*image style*), Warna yang akan digunakan dalam pembuatan Desain busana (*image colour*), Corak bahan, bila akan mengangkat corak tertentu pada koleksi yang akan dibuat, penggunaan aksesoris, dan cara pemakaian busana yang akan di desain.

Wujud Moodboard harus memiliki unsur-unsur sebagai konsep dasar dalam mendesain diantaranya tema, bentuk, warna, ragam hias tekstur dan siluet. Moodboard membantu menganalisis desain yang bermula dari mengetahui sejarah, tema, lalu menganalisis bentuk, warna, ragam hias, tekstur dan siluet.

Pengembangan moodboard kali ini menggunakan media atau aplikasi komputer sebagai alat membuat Moodboard. Penggunaan komputer dalam pembuatan moodbord akan mempermudah dalam pengerjaannya, dan hasilnya lebih menarik dan beragam dari pada

pembuatam moodboard secara manual yaitu digunting-gunting dan ditempelkan. Pembuatan moodboard menggunakan komputer ini juga mengikuti perkembangan teknologi. Tema pembuatan Moodboard kali ini disesuaikan dengan silabus pada mata kuliah desain busana yaitu pembuatan desain busana pesta.

8. Mata Kuliah Desain Busana

Mata kuliah desain busana merupakan mata kuliah wajib untuk mahasiswa Tata Busana jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang mempunyai 3 SKS yang mana 1 teori dan 2 praktek. Pada mata kuliah ini mahasiswa dituntut untuk dapat mendesain busana mulai dari mencari sumber ide sampai dengan melakukan pengembangan desain busana. Jenis busana yang di desain biasanya merupakan busana santai, busana kerja, dan busana pesta.

Berdasarkan kompetensi mata kuliah, Desain Busana adalah mahasiswa harus mampu menjelaskan dan menggambarkan proporsi tubuh untuk Desain Busana, mewarnai gambar proporsi dengan pensil warna, membuat Desain Busana dari berbagai macam sumber ide, menggambar Desain Busana dengan berbagai tekstur bahan, serta mempraktikkan teknik penyajian gambar Pada mata kuliah Desain Busana, mahasiswa dituntut untuk mampu menciptakan Desain Busana berdasarkan berbagai sumber ide, artinya suatu kemampuan dalam

mengorganisir unsur-unsur visual menjadi suatu Desain Busana dalam bentuk dua dimensi.

Pengolahan unsur-unsur visual ini dapat diwujudkan dalam bentuk pembuatan Desain Busana wanita, pria dan anak-anak untuk berbagai kesempatan. Sumber ide dalam penciptaan Desain Busana dapat diperoleh dari berbagai sumber, misalnya: majalah mode, internet, butik, *haute couture*, dan lain-lain. Keberhasilan suatu karya Desain Busana, baik itu dua dimensi maupun tiga dimensi, merupakan keberhasilan dalam mengolah unsur-unsur disain dan prinsip-prinsip disain yang ditunjang oleh keterampilan teknis berupa kemampuan memanipulasi alat dan bahan.

Sumber ide menurut Yunita Wijaya (2004:8) adalah suatu pemikiran, konsep, gambaran mental, yang kadang bersifat imajiner tanpa adanya hubungan realitas. Macam macam sumber ide menurut Chodijah dan Wisri A Mamdy (1982:172) dapat dikelompokkan menjadi 4 yaitu:

- a). Sumber ide dari penduduk dunia, atau pakaian daerah. Sumber ide dari benda benda alam, seperti bentuk dan warna .
- b). Tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk geometris.
- c). Sumber ide dari peristiwa peristiwa nasional, maupun internasional misalnya pakaiab olahraga dalam peristiwa PON, SEA Games dan lain-lain.
- d). Sumber ide dari busana kerja misalnya busana kerja rohaniawan, hakim, dokter dan lain-lain

Dari keempat sumber ide tersebut, sumber ide tidak perlu diambil secara keseluruhan, melainkan diambil pada bagian yang menarik untuk menjadi sumber ide bagi seorang perancang busana dalam menciptakan

desain busana yang baru, misalnya keistimewaan dari sumber ide tersebut, hal yang dapat dijadikan sumber ide tersebut yaitu yang memiliki ciri khas, warna, bentuk, atau siluet dan tekstur. sumber ide juga di perlukan untuk menciptakan suatu busana

1. Busana casual atau busana santai

Busana kasual atau busana santai adalah busana yang dipakai pada saat santai. Menurut Ernawati (2008:7) busana santai adalah busana yang digunakan pada saat santai dan rekreasi. Busana santai banyak jenisnya, hal ini di sesuaikan dengan tempat dimana kita memakai pakaian tersebut.

Karakteristik busana Casual menurut Rika Riyani (2012:23) adalah sebagai berikut: a. Sesuai dengan tempat penggunaan busana. b. Desain dan bahan bisa memberikan kenyamanan dan keamanan saat dipakai. c. desain sederhana dan menarik. d. tidak terlalu bnyak detail. e. Motif yang dipilih tidak terlalu resmi seperti bunga, kotak dan garis. f. Ukuran longgar.

2. Busana kerja

Busana kerja merupakan busana yang digunakan pada kesempatan bekerja sesuai dengan jenis pekerjaan yang dilakukan. Menurut Arifah A Ariyanto (2003:109) busana kerja adalah busana yang dipakai ketika melakukan pekerjaan-pekerjaan sesuai dengan tugasnya masing-masing. Busana kerja dapat di golongan menjadi

2 jenis yaitu busana kerja dalam ruangan (*Indoor*) dan busana kerja di luar ruangan (*Outdoor*). Karakteristik busana kerja yaitu:

- a. Model busana kerja harus menunjang aktivitas pekerjaan
- b. Model busana kerja harus serasi dan sederhana seperti tidak memiliki bnyak lipitan, kerutan, ploi, dan saku sehingga tidak mengganggu aktifitas.
- c. Pemilihan kain yang dapat memberikan kesan nyaman, tidak tembus pandang, tidak terlalu tebal dan mengkilap.
- d. Warna pada busana kerja yang tidak mencolok

Busana kerja juga dipat di bagi menjadi 2 bagian yaitu busana kerja formal dan busana kerja nonformal. Busana kerja formal yaitu seperti setelan jas, dan blazer. Sedangkan busana kerja non formal adalah berupa kemeja. Busana kerja disesuaikan dengan waktu dan kesempatan dalam pemakaiannya.

3. Busana pesta

Menurut Sanny Puspo Busana (2003:6) busana pesta dapat dikategorikan kepada busana pesta pagi, siang, sore, dan pesta malam sesuai dengan perhelatannya. Sedangkan menurut Sicillia Sawitri, (1986). Penggolongan busana pesta menurut waktu pemakaiannya dibagi menjadi empat kelompok, yaitu: 1. Busana Pesta Berdasarkan Kesempatan

a. Busana pesta pagi

Busana pesta pagi adalah busana pesta yang dikenakan pada kesempatan pagi hari. Dalam pemilihan busana pesta pagi atau siang dipilih bahan yang memiliki sifat halus, lembut, bahan tidak terlalu tebal, menyerap keringat dan warna cenderung lebih muda atau cerah, tidak memilih bahan dengan warna yang menyilaukan. Busana pesta pagi adalah busana yang digunakan pada kesempatan pagi atau siang hari baik yang dikenakan pada waktu matahari bersinar (Enny Zuhni Khayati, 1998:12). Menurut Prapti Karomah (1990), busana pesta pagi atau siang hari adalah busana pesta yang dikenakan pada pesta pagi atau siang hari sebaiknya memilih bahan yang agak lembut, bahan tidak terlalu tebal, menyerap keringat dan pemilihan warna yang tidak terlalu gelap.

a. Busana pesta sore

Busana pesta sore adalah busana pesta yang dipakai pada kesempatan sore hari menjelang malam. Dalam bahan sebaiknya bertekstur agak lembut dengan warna yang agak terang dan mencolok atau lebih gelap serat tidak mengenakan perhiasan yang berkilau. Busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan baik pada kesempatan yang bersifat resmi maupun tidak resmi pada sore hari (Enny Zuhni Khayati, 1998:2).

Menurut Prapti Karomah (1990) busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan pada sore hari, pemilihan bahan sebaiknya yang bertekstur lembut dengan warna-warna yang agak gelap tapi tidak mencolok.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan pada pesta sore hari dengan bahan yang berwarna cerah tapi tidak mencolok. Untuk memilih busana pesta sore dapat dipilih model leher yang agak terbuka, model berpita, strook atau frilled renda draperi. Warna bahan atau corak dapat dipilih yang terang tidak mencolok atau gelap dengan hiasan yang agak menonjol, serta bahan yang lebih baik dari bahan untuk pesta siang, sedangkan pemilihan aksesoris dan milineris sama dengan untuk pesta siang.

b. Busana pesta malam

Busana pesta malam biasanya memilih bahan yang bertekstur lebih halus dan lembut jika dibandingkan pada pemilihan busana pesta siang hari atau sore hari (Prapti Kromah, 1990). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998:3) busana pesta malam adalah busana pesta yang dikenakan pada malam hari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur, baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi. Sedangkan menurut Chodiyah (1982:166) busana

pesta malam adalah busana pesta yang menggunakan bahan berkualitas tinggi dengan hiasan pelengkap sehingga kelihatan istimewa.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa busana pesta malam adalah busana pesta yang dikenakan pada kesempatan malam hari. Busana ini merupakan busana dengan model yang paling mewah dengan pemilihan warna yang digunakan lebih mencolok dan hiasannya juga dibuat mewah.

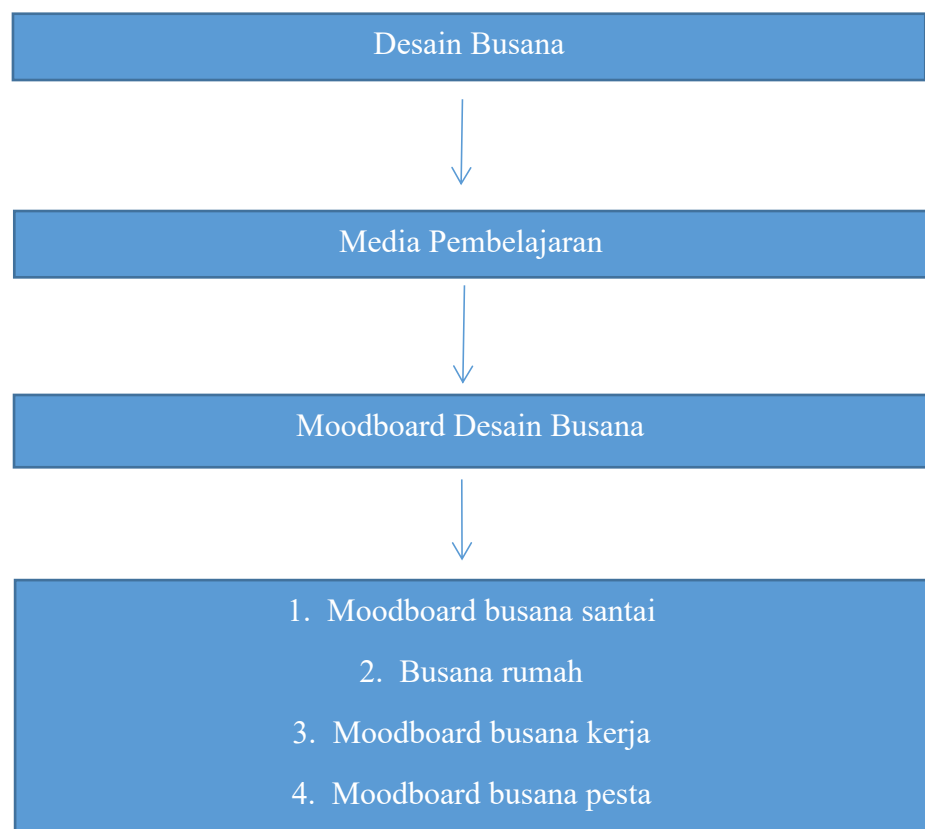
Sumber ide dalam pembuatan desain pada mata kuliah sangat diperlukan, sehingga dalam mata kuliah desain busana perlu pengembangan moodboard sebagai media pembelajaran yang mana media Moodboard ini merupakan sarana untuk memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari sebuah karya serta merumuskan sebuah ide yang abstrak menjadi desain atau karya yang konkret.

Dalam membuat desain busana ini mahasiswa harus mencari sumber ide dalam pembuatan desainnya misalnya dengan melihat di internet, majalah atau yang lainnya. Dalam mata kuliah ini juga menggunakan media pembelajaran berupa moodboard atau papan inspirasi untuk menentukan ide dalam pembuatan desain busana. Moodboard ini berisi tentang apa saja yang berhubungan dengan desain yang akan dibuat

nantinya. Penggunaan Moodboard ini udalah supaya desain busan lebih terkonsep dan sesuai dengan tema yang sudah ditentukan.

B. Kerangka konseptual

Berdasarkan kajian teori yang dikemukakan, dengan pembuatan media pembelajaran MoodBoard pada mata kuliah Desain Busana diharapkan mampu meningkatkan minat dan kompetensi dalam pembuatan desain busana, serta dapat mendorong mahasiswa lebih aktif dan mandiri dalam mengikuti pembelajaran mata kuliah desain busana. Adapun kerangka konseptual dalam penelitian pengembangan bahan media pembelajaran desain busan ini adalah sebagai berikut:



Gambar 5. Kerangka Konseptual

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan Moodboard membuat desain busana menggunakan komputer dalam mata kuliah Desain Busana dilakukan dengan tiga tahap pengembangan yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*) dan tahap pengembangan (*develope*).
2. Validitas Moodboard membuat desain busana menggunakan komputer pada mata kuliah Desain Busana berdasarkan ahli dinyatakan sangat valid
3. Praktikalitas Moodboard membuat desain busana menggunakan komputer berdasarkan respon dosen pembimbing desain busana di peroleh hasil sangat praktis. Uji coba kelompok kecil dengan jumlah mahasiswa 10 orang dan uji coba kelompok besar dengan jumlah mahasiswa sebanyak 40 orang juga memperoleh hasil sangat praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwa Moodboard membuat desain busana dikategorikan sangat praktis . Moodboard ini dapat dikatakan mudah dalam penggunaannya, menarik, dapat menimbulkan minat belajar peserta didik, serta meningkatkan kemandirian serta motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran membuat desain busana.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, maka penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Bagi mahasiswa diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai panduan dalam belajar membuat desain busana menggunakan Moodboard pada mata kuliah Desain Busana dan dapat membuat moodbord sebelum membuat desain busana.
2. Bagi dosen diharapkan dapat membantu dalam menyampaikan materi membuat desain busana menggunakan Moodboard pada mata kuliah desain Busana.
3. Bagi jurusan dapat digunakan sebagai referensi untuk mahasiswa tentang pengembangan Moodboard khususnya pada mata kuliah Desain Busana.
4. Bagi penelitian selanjutnya yang sejenis mengenai Moodboard membuat desain busana menggunakan komputer pada mata kuliah Desain Busana untuk dapat membuat Moodboard yang lebih kreatif sehingga dapat menambah sumber belajar dan meningkatkan motivasi belajar bagi mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlin Fadila dan Taruna Kusmayadi. 2012. *Menjadi Desainer Mode*. Solo : PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Adres Luceru Vera, 2009. *Co-Designing Interactive Spaces For and With Designers Supporting Moodboard Making*. Chili: Gummerus Printing.
- Anggraeni,Rita. 2017. *Pengembangan Media Animasi Fisika pada Materi Cahaya dengan Aplikasi Flash Berbasis Android*. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Aplikasinya* (JPFA) Vol. 3 No. 1
- Arifah 2009. *Dasar Desain Mode*, Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arifah, Ariyanto, A. 2003. *Teori Busana*. Bandung: Yapemdo.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Reneka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Astuti, C.P. 2012. *Pengembangan Model Bahan Ajar Strategi Pembelajaran Konflik Kognitif (Cognitive Conflict) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP*. *Jurusan Pendidikan Matematika UPI Bandung*: tidak diterbitkan.
- Asyhar, Rayanda 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Borg, W R & Gall, M D. 2005. *Educational research: an introduction, Fourth Edition*. New York: Longman. Inc.
- Cecep, Kustandi & Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Chodiyah & Zaman, Moh Alim. 2001. *Desain Mode Tingkat Dasar*. Jakarta : Meutia Cipta Sarana
- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media
- Danim, Sudarwan. 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta
- Daryanto, 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.

- Dick, W and L. Carey, J. O. Carey. 2005. *The systematic Design of Instruction*. New York : Logman.
- Ernawati, dkk. 2008. *Tata Busana Jilid 1 untuk Sekolah Menengah Kejuruan*, Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan.
- Ernawati, dkk. 2008. *Tata Busana Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Fadlia, Adlien dan Taruna Kusmayadi 2012, *Menjadi Designer Mode*, PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, Solo
- Madcoms. 2016. *Sukses Membangun Toko Online dengan PHP & MySQL*. Yogyakarta: Andi.
- Piliang, Yasraf Amir. 2012. *Semiotika dan Hipersemiotika: Gaya, Kode dan Matinya Makna*. Bandung: Matahari.
- Priscilia Yunita Wijaya. 2004. *Ide dan Desain*. (Online)
<http://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/16047/16039>.
 diakses 1 agustus 2020 : 07.08 WIB)
- Puri, B.K., Laking, P.J, & Treasaden, I.H., 2011. *Buku Ajar Psikiatri Edisi 2*. Jakarta : EGC
- Riduwan dan Sunarto. (2007). *Pengantar Statistika Untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyosari. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta:Kencana Prenadamedia Group.
- Suciati. 2008. *Moodboard*. Prodi Pendidikan Tata Busana. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012.*Metode Penelitian Bisnis*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran* : Yogyakarta : PT. Pustaka Insan Mandiri.

Trianto, 2011, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta : Bumi Aksara.

Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana

Yulianti, Rani. 2012. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Niaga Swadaya.

Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir Fakultas Pariwisata dan Perhotelan UNP. Depdiknas Universitas Negeri Padang 2020