



**DAMPAK JEMBER FASHION CARNAVAL (JFC)  
TERHADAP KREATIFITAS MENDESAIN BUSANA  
PADA SISWA KELAS XI SMK NEGERI 3 JEMBER**

**Skripsi**

Disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Teknologi Jasa dan Produksi

**Oleh:**

**Rutin Nurmaya Sukma  
5402405052**

**PERPUSTAKAAN  
UNNES**

**JURUSAN TEKNOLOGI JASA DAN PRODUKSI  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2010**

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi  
Fakultas Teknik UNNES pada tanggal 27 september 2010

Panitia :

Ketua

Sekretaris

**Ir. Siti Fathonah, M. Kes**  
NIP. 196402131988032002

**Dra. Sri Endah W, M. Pd**  
NIP. 196805281993032001

Penguji

Pembimbing I

**Dr. Ir. Rodia Syamwil, M.Pd**  
NIP 195303211990112001

Pembimbing II

**Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd**  
NIP 196704101991032001

**Dra. Musdalifah, M.Si**  
NIP 196211111987022001

PERPUSTAKAAN  
UNNES  
Mengetahui,  
Dekan Fakultas Teknik

**Drs. Abdurrahman, M.Pd.**  
NIP 196009031985031002

## **PERNYATAAN**

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Dan apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup menerima hukuman atau sanksi apapun sesuai peraturan yang berlaku.

Semarang, September 2010

Rutin Nurmaya Sukma  
NIM. 5402405052



## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto :

“ Orang berkualitas yang dibayar rendah, bagai emas yang diperlakukan seperti kuningan karena penampilannya buruk, maka hati-hatilah dengan penampilan anda “

(Mario Teguh)

### *Skripsi ini kupersembahkan kepada:*

1. Kedua orang tuaku yang selalu memberikan motivasi, dukungan, dan mendo'akanku.
2. Kakak-kakak dan adikku yang senantiasa mendukung dan mendo'akanku.
3. Almamaterku Universitas Negeri Semarang

PERPUSTAKAAN  
UNNES

## KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah peneliti ucapkan atas limpahan rahmat serta karuniaNya dari Allah SWT, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “ **Dampak Jember Fashion Carnival ( JFC ) terhadap Kreatifitas Mendesain Busana pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Jember**” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Pendidikan Tata Busana S1 Jurusan Teknologi Jasa dan Produksi Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

Peneliti menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini tidak akan berjalan lancar tanpa kontribusi dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada :

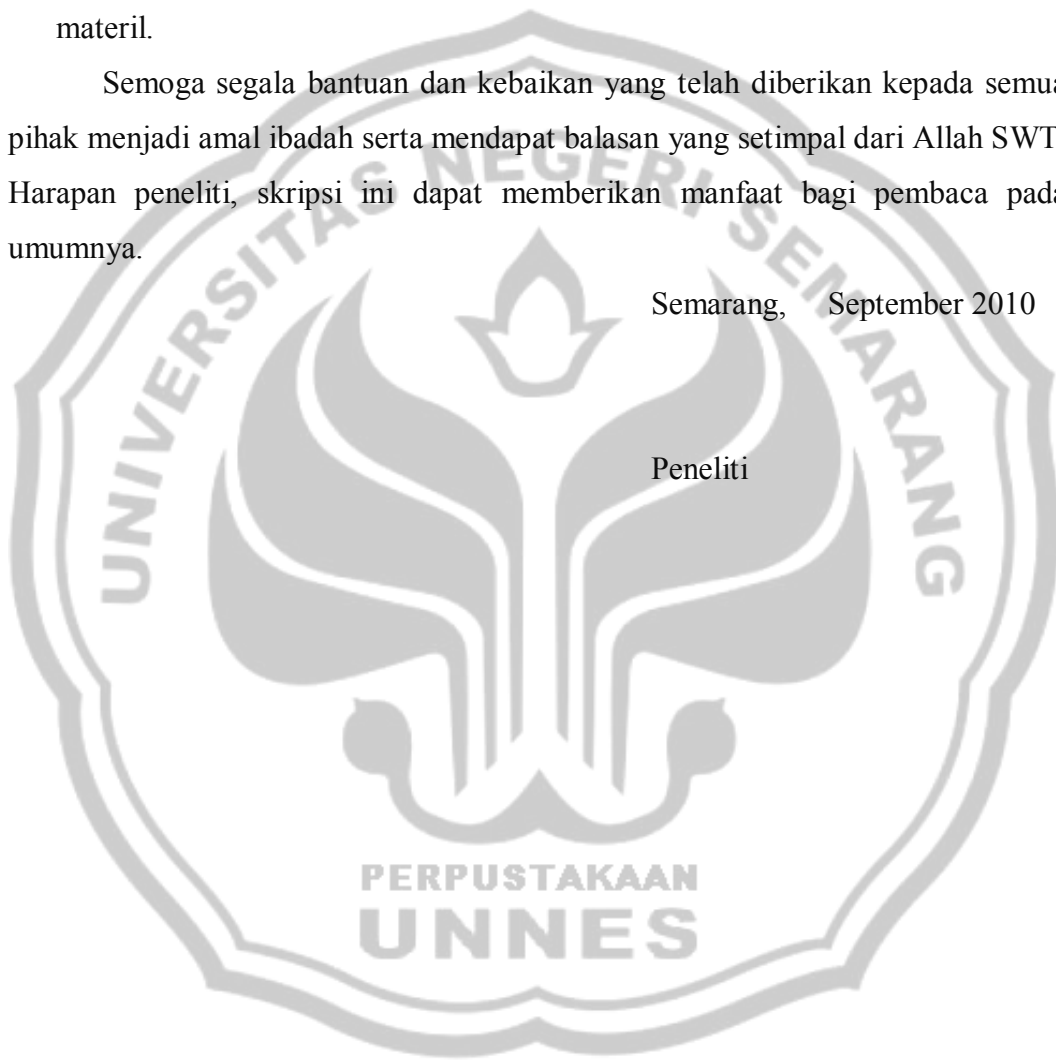
1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang mewakili lembaga yang bertanggungjawab terhadap adanya kegiatan akademik pada tingkat Fakultas.
3. Ketua Jurusan Teknologi Jasa dan Produksi Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang mewakili lembaga yang bertanggungjawab terhadap adanya kegiatan akademik pada tingkat Jurusan.
4. Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd, Pembimbing I yang dengan sabar telah berkenan meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, bahkan buah pikiran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Dra. Musdalifah, M.Si, Pembimbing II yang telah berkenan meluangkan waktu ditengah-tengah kesibukannya untuk memberikan bimbingan dan masukan hingga akhir penelitian skripsi.
6. Dosen Penguji Skripsi yang telah berkenan menguji skripsi serta memberi saran demi kemajuan penelitian skripsi
7. Bapak Ibu Dosen dan staf Fakultas Teknik khususnya jurusan Teknologi Jasa dan Produksi atas segala ilmu yang diberikan.
8. Drs. H. Furqon Adi Sucipto, MM, Kepala Sekolah SMK Negeri 3 Jember yang telah memberikan ijin penelitian.

9. Drs. Hary Eko Priyono, Guru Desain Busana yang telah banyak membantu peneliti dalam melakukan penelitian di SMK Negeri 3 Jember.
10. Sahabat dan teman-teman yang telah berjuang bersama-sama selama menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu atas segala bantuan baik moril maupun materil.

Semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan kepada semua pihak menjadi amal ibadah serta mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Harapan peneliti, skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca pada umumnya.

Semarang, September 2010

Peneliti



## ABSTRAK

**Rutin Nurmaya Sukma**, 2010. Dampak Jember Fashion Carnival ( JFC ) terhadap Kreativitas Mendesain Busana pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Jember. Skripsi. Jurusan Teknologi Jasa dan Produksi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I : Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd, Pembimbing II : Dra. Musdalifah, M.Si.

Kata Kunci : Jember Fashion Carnival, Kreativitas Mendesain Busana

Semua yang ada di sekeliling kita dapat dipakai sebagai ide untuk menciptakan sebuah kreativitas. Demikian juga dalam pembuatan desain busana, kreativitas sangat dibutuhkan karena suatu desain busana erat hubungannya dengan suatu keindahan. Pelaksanaan Jember Fashion Carnival yang diadakan tiap tahun sekali dapat dimanfaatkan sebagai ajang mengekspresikan diri dan media informasi yang merangsang dan memotivasi siswa untuk menciptakan sebuah karya yang bernilai seni tinggi. Melihat Jember Fashion Carnival atau bahkan mengikutinya dapat merangsang dan memotivasi siswa untuk menciptakan suatu karya dan berkreasi dalam mendesain busana

Permasalahan dalam penelitian ini adalah Adakah dampak Jember Fashion Carnival (JFC) terhadap Kreativitas Mendesain Busana Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 03 Jember. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui ada tidaknya dampak JFC terhadap kreativitas mendesain busana pada siswa kelas XI SMK Negeri 03 Jember, (2)mengetahui berapa besar dampak JFC terhadap kreativitas mendesain busana pada siswa kelas XI SMK Negeri 03 Jember, (3)mengetahui adakah peningkatan kreativitas mendesain busana pada siswa kelas XI SMK Negeri 03 jember

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI program keahlian Tata Busana SMK Negeri 3 Jember yang terdiri 3 ( tiga ) kelas yang berjumlah 76 siswa. Sampel penelitian diambil dengan teknik *total sampling* dengan jumlah sampel 76 siswa. Variabel yang diukur adalah Jember Fashion Carnival dan Kreativitas mendesain busana. Analisis data yang digunakan adalah analisis statistik dekriptif persentase atau *prosentages correction*, dan analisis regresi sederhana.

Hasil penelitian, diperoleh tanggapan responden terhadap pelaksanaan Jember Fashion Carnival sebagian besar menyatakan sangat tinggi sebesar 47,37%. Kreativitas mendesain busana siswa SMK Negeri 03 Jember rata-rata termasuk dalam kategori baik sebesar 98,68%. Dan ada peningkatan kreativitas mendesain busana pada siswa kelas XI SMK Negeri 03 jember.

Berdasarkan hasil penelitian maka saran yang diberikan adalah untuk meningkatkan tingkat kreativitas mendesain busana maka sebaiknya siswa selalu diberikan kesempatan untuk melihat peragaan busana, karena dengan melihat peragaan busana akan dapat meningkatkan kreativitas dalam mendesain busana oleh siswa. Selain itu pelaksanaan Jember Fashion Carnival memberikan dampak yang positif terhadap perekonomian masyarakat, maka sebaiknya kegiatan tersebut digelar setiap tahun dengan melakukan pembenahan-pembenahan pada hal-hal yang masih kurang.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PENGESAHAN KELULUSAN</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	7
1.3. Penegasan Istilah .....	8
1.4. Tujuan Penelitian .....	9
1.5. Manfaat Penelitian .....	10
1.6. Sistematika Penulisan .....	10
<b>BAB 2 LANDASAN TEORI</b> .....	12
4.1. Kreativitas .....	12
4.1.1. Pengertian Kreativitas .....	12
4.1.2. Proses kreatif .....	13
4.1.3. Ciri-Ciri Orang Kreatif .....	15
4.1.4. Kiat-Kiat Menjadi Kreatif .....	17
4.2. Desain Busana .....	19
4.2.1. Pengertian Desain Busana .....	19
4.2.2. Unsur-Unsur Desain Busana .....	21
4.2.3. Asas-Asas Desain Busana .....	26
4.3. Kreativitas Mendesain Busana .....	31
4.4. Jember Fashion Carnaval .....	40



4.5. Kerangka berfikir.....	48
4.6. Hipotesis.....	49
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN .....</b>	<b>51</b>
3.1. Populasi dan sampel Penelitian .....	51
3.1.1. Populasi Penelitian .....	51
3.1.2. Sampel Penelitian .....	52
3.2. Variabel Penelitian .....	53
3.2.1. Variabel Bebas .....	53
3.2.2. Variabel Terikat .....	53
3.3. Metode Pengumpulan Data .....	53
3.4. Instrumen Penelitian .....	56
3.5. Uji Coba Instrumen .....	58
3.5.1. Validitas Instrumen .....	58
3.5.2. Reliabilitas Instrumen .....	59
3.6. Metode Analisis Data .....	61
3.6.1 Uji Prasyarat analisis .....	61
3.6.2 Analisis Regresi .....	63
<b>BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>65</b>
4.1. Hasil Penelitian .....	65
4.1.1. Jember Fashion Carnaval .....	65
4.1.2. Kreatifitas Mendesain Busana .....	67
4.1.3. Uji Normalitas Data .....	69
4.1.4. Uji Homogenitas .....	71
4.1.5. Uji Kolinieran Regresi.....	72
4.1.6. Uji Hipotesis .....	73
4.2. Pembahasan .....	76
<b>BAB 5 PENUTUP .....</b>	<b>79</b>
5.1. Kesimpulan .....	79
5.2. Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Sampel Penelitian .....	51
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Instrumen .....	61
Tabel 3.3	Analisis Varians Uji Keberartian Regresi Linear .....	67
Tabel 4.1	Kriteria Deskripsi Prosentase Variabel Jember Fashion Carnaval	69
Tabel 4.2	Tanggapan Responden Tentang Jember Fashion Carnaval .....	69
Tabel 4.4	Kreatifitas Mendesain Busana .....	71
Tabel 4.6	Hasil Uji Normalitas Data Variabel Jember Fashion Carnaval ....	73
Tabel 4.7	Hasil Uji Normalitas Data Variabel Kreatifitas Mendesain Busana .....	74
Tabel 4.8	Rangkuman Hasil Perhitungan Homogenitas .....	75
Tabel 4.9	Uji Kelinieran Regresi .....	76
Tabel 4.10	Uji Keberartian Model Persamaan Regresi Menggunakan SPSS Release 12 .....	77
Tabel 4.11	Hasil Koefisien Determinasi Dan Koefisien Korelasi .....	78
Tabel 4.12	Rangkuman Hasil Test Kreatifitas Mendesain Busana .....	79

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Selaras dalam bentuk dan garis .....	31
Gambar 2.2	Perbandingan .....	32
Gambar 2.3	Keseimbangan .....	33
Gambar 2.4	Irama .....	34
Gambar 2.5	Pusat perhatian .....	35
Gambar 2.6	Desain sketsa busana .....	38
Gambar 2.7	Desain anatomi .....	39
Gambar 2.8	Desain ilustrasi busana .....	40
Gambar 2.9	Desain Busana Promosi.....	41
Gambar 2.10	Desain Produksi.....	42
Gambar 4.3	Diagram Jember Fashion Carnival.....	70
Gambar 4.5	Diagram Kreatifitas Mendesain Busana.....	72



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi instrumen.....	83
Lampiran 2	Instrumen penelitian.....	84
Lampiran 3	Tabel perhitungan validitas dan reabilitas .....	91
Lampiran 4	Perhitungan validitas angket penelitian.....	93
Lampiran 5	Perhitungan reliabilitas angket penelitian.....	94
Lampiran 6	Tabulasi data hasil penelitian.....	95
Lampiran 7	Deskripsi prosentase .....	99
Lampiran 8	Uji normalitas data Jember Fashion Carnaval ( JFC ) .....	101
Lampiran 9	Uji normalitas data kreatifitas mendesain busana .....	102
Lampiran 10	Uji homogenitas .....	103
Lampiran 11	Analisis regresi .....	105
Lampiran 12	Uji perbedaan rata-rata data hasil test kreatifitas mendesain busana .....	111
Lampiran 13	Data nilai hasil test kreatifitas mendesain busana .....	112
Lampiran 14	Hasil tes menggambar .....	114
Lampiran 15	Gambar-gambar JFC .....	116
Lampiran 16	Gambar-gambar hasil desain siswa .....	122
Lampiran 17	Surat-surat keterangan penelitian.....	128

PERPUSTAKAAN  
UNNES

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Semua yang ada di sekeliling kita dapat dipakai sebagai ide untuk menciptakan sebuah kreatifitas. Kreatifitas bisa timbul karena dipengaruhi oleh beberapa faktor, faktor tersebut ada yang berasal dari dalam diri seseorang maupun dari luar. Faktor dari dalam adalah fisiologi, minat, motivasi, dan kemampuan kognitif sedangkan faktor dari luar antara lain adalah dari lingkungan. Faktor lingkungan meliputi kurikulum, program, sarana, dan fasilitas.

Demikian juga halnya dalam pembuatan desain busana. Kreatifitas sangat dibutuhkan karena suatu desain busana erat hubungannya dengan suatu keindahan yaitu bagaimana cara mengkombinasikan antara unsur-unsur desain busana secara tepat (Hartatiati, 2004 : 103) bahwa keindahan dapat tercipta dengan ketelitian serta kejelian penciptanya dalam menerapkan unsur-unsur desain yang meliputi garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna dan tekstur. Dan asas-asas desain yang meliputi keselarasan, perbandingan, keseimbangan, irama dan pusat perhatian.

Unsur-unsur desain dan asas-asas desain, bila diterapkan dengan benar merupakan perpaduan yang menggambarkan keterkaitan satu sama lain, sehingga akan terbentuk suatu rancangan desain busana yang indah dan serasi.

Berdasarkan pengamatan sementara secara umum sebelum adanya Jember Fashion Carnaval (JFC) sebagian besar siswa kelas XI SMK Negeri 3 Jember kurang memahami penerapan asas-asas maupun unsur-unsur desain busana sehingga dalam mendesain busana kurang maksimal. Perbedaan hasil desain bisa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, contoh dari faktor internal adalah bakat dari siswa itu sendiri sedangkan faktor eksternal adalah sarana dan fasilitas untuk menunjang sumber ide muncul.

Dilandasi dengan perubahan sosial dan semakin berkembangnya model busana saat ini, maka muncul JFC untuk pertama kalinya pada tahun 2002 sebagai ajang mengekspresikan diri yang diadakan setiap tahun yaitu pada bulan agustus dan saat ini sudah 9 kali diadakan. Dengan menampilkan tema berbeda tiap tahunnya, JFC berhasil menyita perhatian masyarakat jember dilihat dari banyaknya peserta yang mengikuti event ini setiap tahun.

JFC adalah peragaan busana yang dimana pesertanya harus merancang sendiri kostum yang akan di bawakan serta merias sendiri wajah dan tubuhnya. Selain itu, peserta harus menjadi model dan memperagakan hasil kreasinya itu di jalanan sepanjang 3,6 km dengan gerak tari sesuai dengan tema yang di pilih.

Model dituntut bertubuh tinggi dan proporsional, namun tidak demikian halnya pada JFC siapa saja bisa mengikuti event ini sehingga tidak menghalangi setiap peserta untuk mengembangkan diri terjun di bidang fashion.

Adapun visi dari JFC adalah menjadikan Jember sebagai kota wisata mode pertama di Indonesia bahkan di dunia. Otonomi daerah memungkinkan setiap daerah untuk menggali potensi yang dimiliki yang memungkinkan dapat

meningkatkan kemakmuran daerahnya dan untuk memenangkan persaingan antar daerah kita harus memiliki keunggulan yang tidak atau belum dimiliki oleh daerah lain salah satunya adalah dengan adanya JFC.

Sedangkan misi dari JFC adalah suatu proses atau perjalanan yang membawa banyak manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan kita (Sumber Daya Manusia), kesenian, budaya dan perkembangan perekonomian. Meningkatkan aset sumber daya manusia dan kekayaan budaya daerah tidak harus melalui penggalian budaya lama, kita dapat saja mencapai tujuan di atas melalui penciptaan sebuah karya baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya sebab kebudayaan itu sendiri selalu berawal dari ketiadaan.

Peserta JFC tentu tidak asal merancang, mereka menyiapkan acara tahunan ini di bawah gembungan instruktur dari Dynand Fariz Center. Dynand Fariz adalah penggagas ide dari JFC dan sekaligus pendiri rumah mode Dynand Fariz, ide dari JFC sendiri berawal dari impian seorang anak jember yang ingin membuat kotanya maju di bidang fashion.

Adapun prosedur yang harus dilakukan jika ingin mengikuti yaitu peserta yang ingin mengikuti bisa langsung mendaftar di JFCC (Jember Fashion Carnival Center) yang bertempat di Dynand Fariz atau bisa melalui email di [peserta@jemberfashioncarnaval.com](mailto:peserta@jemberfashioncarnaval.com). Siapapun bisa mendaftar dari pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum baik dari dalam kota jember ataupun dari luar kota jember.

Pelatihan berupa *fashion runway, fashion design, singing fashion trend, make-up dan hair style, basic fashion design, accessories, presenter, majorette,*

*dan event organizer* didapatkan secara cuma-cuma dan yang memberikan pelatihan adalah karyawan dari Dynand Fariz Center yang sudah terlatih dengan kegiatan-kegiatan sebelum showtime meliputi persiapan-persiapan sebagai berikut:

1. *Research* trend fashion dunia yang akan menjadi trend tahun berikutnya dengan mencari informasi ke pusat mode dunia dari internet. Dari trend yang akan muncul kemudian dipilih tema-tema yang kalau dikemas dalam konsep karnaval akan menjadi suatu kemasan yang baik dan penuh kreatifitas.
2. *Rekrutmen* peserta melalui promo dan audisi
3. Mengumpulkan klipng gambar-gambar majalah mode dunia dengan acuan trend mode yang akan muncul.
4. *Research dance* atau tarian yang menjadi ciri utama dari tarian negara yang mewakili trend tersebut.
5. *Reserch* musik yang paling sesuai untuk mengiringi dance trend busana yang dipilih.
6. Setelah musik dan ciri gerakan diketahui maka team koreografer JFCC akan menciptakan gerakan yang sesuai.
7. Sebelum proses pelatihan gerakan sesuai tema diberikan kepada peserta terlebih dahulu mereka dilatih fashion runway dan pelatihan stamina.
8. Bila dance sesuai tema sudah tercipta proses pelatihan sudah bisa dilakukan pada peserta JFC.
9. Memberikan pelatihan merancang busana dengan inspirasi dari klipng majalah dari pekan mode Dynand Fariz yang dipresentasikan oleh karyawan



untuk semua jenis kostum dihadapan seluruh peserta sehingga peserta memperoleh gambaran busana yang akan dirancang oleh mereka.

10. Memberikan pelatihan tata rias wajah, rambut, body painting, aksesoris, *mayorette*, *presenter*, *singer* dan lain-lain.
11. Memberikan pelatihan mengenai *event organizer*.
12. Pembekalan materi yang dapat memotivasi mereka agar mempunyai rasa tanggungjawab, disiplin tinggi, kerja sama dan saling membantu di antara mereka.
13. Memberikan sarana kepada seluruh peserta untuk berkompetisi secara sportif lewat olimpiade kostum, aksesoris, tata rias, *dancer*, *singer*, *mayorette*, *presenter* dengan menyediakan trophy bagi mereka yang terbaik.
14. Puncak dari persiapan yang cukup lama dipresentasikan pada saat showtime di depan ribuan penonton yang telah menunggu penampilan mereka.
15. Puncak acara terakhir adalah acara pemberian trophy bagi mereka yang berprestasi dan pemberian kesempatan belajar short course di Esmod Jakarta bagi pemenang JFC award. ( [www.jemberfashioncarnaval.com](http://www.jemberfashioncarnaval.com) )

Proses persiapan dari awal sampai akhir memerlukan waktu kurang lebih 1 tahun. Seluruh proses dari persiapan, show time hingga pemberian penghargaan para peserta tidak dibebankan biaya apapun.

Seleksi dilakukan dengan amat ketat, sehingga hanya yang mampu yang akan ikut serta. Kenyataan yang di temukan dalam masyarakat jember, JFC membawa dampak yang positif dalam kehidupan masyarakat Jember seperti:

- a. Menggali dan mengangkat budaya daerah, nusantara dan dunia. Dengan Jember Fashion Carnaval Council ke depan akan lebih dikenal oleh manca negara, dan disitulah saatnya budaya-budaya tradisional kabupaten Jember juga ikut ditampilkan.
- b. Dengan kehadiran wisatawan domestik dan wisatawan manca negara, mengangkat pariwisata yang ada di kabupaten jember.
- c. Menimbulkan dampak *multiplier effect* yang dapat memancing timbulnya aktivitas perekonomian masyarakat di bidang pariwisata dan ekonomi.

Pelajaran menggambar busana merupakan salah satu mata pelajaran di SMK Negeri 3 Jember. Pada pelajaran tersebut, siswa diberikan pengetahuan serta keterampilan dan kemampuan untuk mendesain busana. Desain busana adalah suatu karya indah manusia dalam menciptakan suatu rancangan atau gagasan yang berupa model busana dengan mengkombinasikan susunan dari garis, bentuk serta struktur. Suatu ciptaan yang dianggap indah bagi diri sendiri lebih mudah dilakukan dibandingkan dengan suatu ciptaan yang dianggap indah oleh orang lain. Rasa indah yang didapati dari orang lain membutuhkan ketekunan, ketelitian serta kejelian pencipta dalam menciptakan unsur-unsur keindahan dalam ciptaannya ( Hartatiati, 1994 : 1 ).

Mendesain merupakan awal dari pekerjaan`membuat busana. Desain busana yang baik tidak hanya berfungsi untuk menutupi kekurangan yang ada pada bentuk tubuh seseorang tetapi lebih dari itu harus memiliki nilai seni

yang tinggi. Kebanyakan siswa hanya mencontoh suatu desain atau rancangan yang sudah ada tanpa mengembangkan lagi menjadi suatu desain yang baru.

Siswa tidak menyadari bahwa sebenarnya disekeliling mereka banyak sekali media yang dapat dimanfaatkan untuk merangsang bakat dan motivasi yang dimiliki seperti adanya JFC yang diadakan setiap tahun. Dengan mengamati desain yang ditampilkan pada acara JFC maka imajinasi siswa lebih terangsang sehingga dalam praktek menggambar desain, siswa dapat membuat desain yang lebih baik dari sebelumnya.

Sehubungan dengan hal itu, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “ Dampak Jember Fashion Carnaval (JFC) terhadap kreatifitas mendesain busana pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 Jember”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah dampak Jember Fashion Carnaval (JFC) terhadap kreatifitas mendesain busana pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 Jember ?
2. Berapa besar dampak Jember Fashion Carnaval (JFC) terhadap kreatifitas mendesain busana pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 Jember ?
3. Adakah peningkatan kreatifitas mendesain busana pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 jember sebelum dan sesudah menonton Jember Fashion Carnaval (JFC)?

### 1.3 Penegasan Istilah

Judul penelitian merupakan gambaran ringkas tentang masalah yang akan diteliti, agar tidak terjadi salah tafsir maka akan diberikan batasan-batasan pengertian mengenai istilah yang akan digunakan penelitian yaitu:

#### A. Pengaruh Jember Fashion Carnaval

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan atau perbuatan seseorang. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, TT : 747). Pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu terjadi, sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain, serta tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuatan orang lain (Badudu dan Zain, 1994 : 103). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain.

JFC adalah peragaan busana yang pesertanya harus merancang sendiri kostum yang akan di bawakan serta merias sendiri wajah dan tubuhnya. Selain itu peserta harus menjadi model dan memeragakan hasil kreasinya itu di “catwalk” sepanjang 3,6 km alias jalanan kota dengan gerak tari sesuai tema yang ditentukan.

#### B. Kreatifitas Desain Busana

Kreatifitas adalah kemampuan untuk mencipta ; daya cipta (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1995 : 503). Yang dimaksud dengan kreatifitas disini adalah daya cipta siswa untuk mendesain busana dengan inspirasi dari JFC.

Desain adalah kerangka bentuk, rancangan motif, dan corak. Mendesain berarti membuat desain, rancangan, pola dan sebagainya (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001 : 112).

Desain busana adalah suatu karya indah manusia dalam menciptakan suatu rancangan atau gagasan yang berupa model busana dengan mengkombinasikan susunan garis, bentuk dan tekstur.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kreatifitas desain busana adalah kemampuan siswa untuk menciptakan suatu rancangan busana yang berupa gambar sketsa busana dengan menerapkan unsur-unsur desain yang meliputi garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna dan tekstur maupun asas-asas desain yang meliputi keselarasan, perbandingan, keseimbangan, irama dan pusat perhatian sehingga akan terbentuk suatu rancangan desain busana yang indah dan serasi.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dari permasalahan di atas yaitu :

1. Mengetahui ada tidaknya dampak JFC terhadap kreatifitas mendesain busana pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 Jember.
2. Mengetahui berapa besar dampak JFC terhadap kreatifitas mendesain busana pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 Jember.
3. Mengetahui adakah peningkatan kreatifitas mendesain busana pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 jember sebelum dan sesudah menonton JFC.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan memberi manfaat :

1. Memberikan masukan kepada penyelenggara JFC untuk meningkatkan kreatifitas dan ide-idenya dalam menentukan tema-tema yang tidak biasa di tiap tahunnya agar masyarakat jember khususnya remaja lebih termotivasi lagi untuk menciptakan suatu desain busana.
2. Menambah pengetahuan siswa atau sebagai sumber inspirasi dan selanjutnya dapat diterapkan dalam mata pelajaran mendesain busana di sekolah.
3. Memberi masukan kepada masyarakat di kabupaten jember untuk tetap mendukung terselenggaranya acara ini.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Agar pembaca dapat memahami isi penelitian, maka diberikan gambaran sistematika secara garis besar sebagai berikut :

1. Bagian Pendahuluan.
  - a. Judul
  - b. Abstraksi
  - c. Pengesahan
  - d. Motto dan persembahan
  - e. Kata pengantar
  - f. Daftar isi
  - g. Daftar lampiran

2. Bagian isi

Bab 1 : Pendahuluan yang berisi latar belakang permasalahan, Penegasan istilah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Sistematika skripsi.

Bab 2 : Landasan teori, Kerangka berfikir, Hipotesis

Bab 3 : Metodologi penelitian

Populasi dan sampel

Teknik pengumpulan data

Analisis data

Bab 4 : Hasil penelitian dan pembahasan. Dalam hal ini diuraikan tentang penyajian data, analisis data dan pembahasannya.

Bab 5 : Penutup

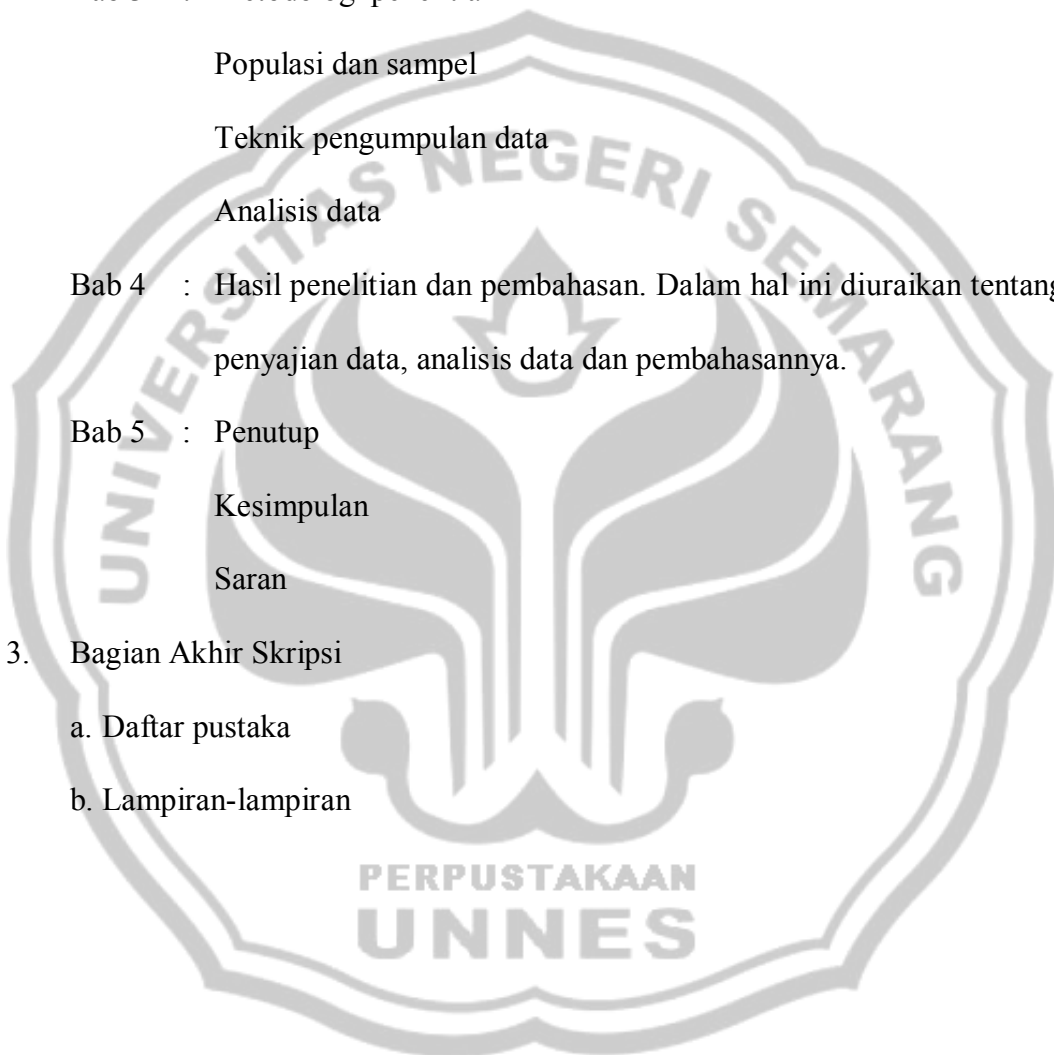
Kesimpulan

Saran

3. Bagian Akhir Skripsi

a. Daftar pustaka

b. Lampiran-lampiran



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Kreatifitas**

##### **2.1.1. Pengertian Kreatifitas**

Memahami konsep kreatifitas dapat diawali dari memahami arti kamusnya, Kreatifitas (*creativity*) mempunyai arti daya cipta. Daya cipta adalah kemampuan untuk mencipta atau membuat sesuatu yang baru (Echols dan Shadily, 1993 : 154)

Mencipta adalah mengadakan sesuatu yang baru yang tidak pernah ada sebelumnya, karena baru adalah sesuatu yang belum pernah ada. Namun pengertian ciptaan hasil kreatifitas bukanlah sesuatu yang sama sekali baru, tapi hasil kombinasi dan modifikasi berbagai ide dan karya dalam bentuk yang baru.

Pengertian baru hasil cipta kreatifitas bukan berarti sama sekali tidak pernah ada, tapi kombinasi dari sesuatu yang pernah ada menjadi sesuatu yang baru (Munandar, 1992 : 42). Kreatifitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada untuk membuat pemecahan masalah baru. Orang yang kreatif menggunakan pengetahuan yang kita semua memilikinya dan membuat lompatan yang memungkinkan mereka memandang segala sesuatu dengan cara-cara yang baru.



Kreatifitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antara unsur, data atau hal-hal atau objek yang sebelumnya tidak ada atau tidak nampak hubungannya (Semiawan *etal*, 1990 : 54). Ini berarti bahwa apa yang diciptakan atau dihasilkan itu tidak perlu hal-hal yang baru sama sekali, tetapi mungkin merupakan gabungan dari hal-hal yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya.

Kreatifitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya:

- a. Baru (*novel*) : inovatif, belum ada sebelumnya, segar, menarik, aneh, dan mengejutkan
- b. Berguna (*useful*) : lebih enak, lebih praktis, mempermudah, memperlancar, mendorong, mendidik, mengembangkan, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, mengatasi kesulitan, mendatangkan hasil lebih baik.
- c. Dapat dimengerti (*understandable*) : hasil yang sama dapat dimengerti dan dapat dibuat di lain waktu (David Campbell, 1986 : 12).

Dari definisi di atas dapat dikemukakan bahwa kreatifitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

### **2.1.2 Proses Kreatif**

Para ahli psikologi menganggap kreatifitas sebagai suatu proses pemusatan perhatian pada terjadinya proses kreatif. Suatu produk yang kreatif dianggap

sebagai akibat dari suatu proses interaksi dengan lingkungannya. Kreatifitas banyak bergumul dengan gagasan atau ide serta berbagai masalah dan dengan kata lain, dalam kreatifitas terlihat proses “ bermain “ dengan gagasan-gagasan dan unsur-unsur dalam pikiran. Keadaan seperti ini tentu merupakan keadaan menyenangkan bagi orang yang kreatif.

Kreatifitas dalam perkembangannya sangat terkait dengan 4 aspek (Utami Munandar) yaitu:

a. Aspek Pribadi

Ditinjau dari aspek pribadi, kreatifitas muncul dari interaksi pribadi yang unik dalam lingkungannya.

b. Aspek Pendorong

Ditinjau dari aspek pendorong, kreatifitas dalam perwujudannya memerlukan dorongan internal maupun eksternal dari lingkungan.

c. Aspek Proses

Ditinjau sebagai proses, kreatifitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai, dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya.

d. Aspek Produk

Ditinjau dari aspek produk kreatifitas menekankan bahwa apa yang dihasilkan dari proses kreatifitas adakah sesuatu yang baru, orisinal dan

bermakna. Kreatifitas tidak timbul serta merta tetapi melalui proses. proses kreatif meliputi 4 tahap yaitu Persiapan, Inkubasi, Iluminasi, Verifikasi.

Pada tahap Persiapan, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang, dan sebagainya. Pada tahap kedua kegiatan mencari dan menghimpun data / informasi tidak dilanjutkan.

Tahap Inkubasi ialah tahap di mana individu seakan-akan melepaskan diri sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar, tetapi menyimpannya dalam alam pra sadar.

Tahap Iluminasi ialah tahap timbulnya “ *insight* “ atau “ *erlebnis* “, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.

Tahap Verifikasi atau tahap evaluasi ialah tahap di mana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Disini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen dengan kata lain, proses divergan (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis).

### **2.1.3 Ciri-Ciri Orang Kreatif**

Manusia pada dasarnya mempunyai potensi untuk kreatif, tinggal bagaimana cara untuk mengembangkan dan menumbuhkan potensi kreatif itu. Barangkali perlu diciptakan suatu keadaan yang merangsang seseorang untuk berbuat kreatif namun perlu kiranya diketahui terlebih dahulu ciri-ciri orang yang

kreatif. Ciri yang sangat sederhana dari orang yang kreatif adalah sering membuat kejutan bagi orang lain dengan hal-hal yang berkaitan dengan kemampuan dan minatnya.

Pada umumnya para ahli psikologi sependapat bahwa orang-orang yang kreatif mempunyai ciri-ciri tertentu yang sama. Meski ciri-ciri itu dihasilkan lebih dari penyelidikan kreatifitas dikalangan seniman dan ilmuwan dan kurang dibidang-bidang kerja seperti pertanian, pengemudi, pabrik, kantor, usahawan. Namun ciri-ciri itu kiranya dapat diterapkan pada bidang-bidang kerja yang kurang diteliti kreatifitasnya itu.

Dari pengertian diatas dapat diuraikan ciri-ciri orang kreatif yaitu:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang mendalam.
2. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot.
3. Memberikan banyak gagasan, usulan terhadap suatu masalah.
4. Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu.
5. Mempunyai / menghargai rasa keindahan.
6. Menonjol dalam satu atau lebih bidang studi.
7. Dapat mencari pemecahan masalah dari berbagai segi.
8. Mempunyai rasa humor.
9. Mempunyai daya imajinasi.
10. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dengan orang lain.
11. Kelancaran dalam menghasilkan bermacam-macam gagasan.

12. Mampu menghadapi masalah dari berbagai sudut pandangan.

(David Campbell, 1986 : 27)

Memperhatikan ciri-ciri orang yang kreatif, maka dapat dilihat bahwa orang yang kreatif memiliki perbedaan pokok dibandingkan orang yang kurang kreatif. Ada dua hal pokok yang membedakannya yaitu ditinjau dari cara berfikir dan kepribadian, lebih lanjut diuraikan sebagai berikut :

1. Cara berfikir

Orang yang kreatif dapat dilihat dari cara berfikirnya, mereka lebih fleksibel, divergan, bebas dan orisinal.

2. Kepribadian

Orang yang kreatif memiliki sifat yang sensitif, cenderung mementingkan diri sendiri, terbuka terhadap pengalaman baru, memiliki dedikasi dalam melaksanakan tugas, menghargai fantasi dan percaya terhadap gagasan sendiri.

#### 2.1.4 Kiat-Kiat Menjadi Kreatif

Kreatifitas bisa dilakukan oleh siapa saja, menurut Colin Rose dan Malcolm J Nichol (2002 : 275) dalam bukunya *Accelerated Learning*, menjadi kreatif tidak hanya berpangku tangan menunggu ilham. Kreatifitas menuntut banyak usaha keras dan persiapan yang matang. Terlebih sekarang banyak sekali orang yang menulis cara-cara untuk menjadi kreatif, baik dalam bentuk literature, permainan peta pemikiran dan lain-lain.

Oleh karena itu, pengembangan kreatifitas dilakukan sejak usia dini. Tinjauan dan penelitian-penelitian tentang proses kreatifitas, kondisi-kondisinya serta cara-cara yang dapat memupuk, merangsang dan mengembangkannya menjadi sangat penting. Beberapa alasan mengapa kreatifitas perlu dipupuk sejak dini :

- a. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya dan itu merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia . Kreatifitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
- b. Kreatifitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini kurang mendapat perhatian dalam pendidikan.
- c. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan bagi lingkungan tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
- d. Kreatifitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Kiat-kiat untuk memperoleh teknik-teknik kreatifitas menurut Bobbi De Porter dan Mike Hernacki (2001 : 321) dalam bukunya *Quantum Learning* adalah sebagai berikut :

1. Ingatlah sukses-sukses anda di masa lalu.
2. Yakinlah ini dapat menjadi hari terobosan.
3. Latihlah kreatifitas anda dengan permainan mental.
4. Ingat bahwa kegagalan membawa keberhasilan
5. Raihlah impian dan fantasi anda

6. Biarkan kesenangan memasuki kehidupan anda
7. Kumpulkan pengetahuan dari tempat lain
8. Pandanglah situasi dari semua sisi.
9. Bersihkan pikiran anda dari asumsi-asumsi
10. Ubahlah posisi anda sesering mungkin

## **2.2 Desain Busana**

### **2.2.1 Pengertian Desain Busana**

Desain adalah suatu kerangka, bentuk dan rancangan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1999 : 227). Desain busana adalah suatu bagian dari seni rupa yang berhubungan dengan cipta mode (Chodiyah, 1982 : 1). Desain busana adalah suatu gagasan atau rancangan di bidang pakaian yang memungkinkan orang mewujudkan benda (Fatimah, 1982 : 24) . Desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur dengan maksud agar diperhatikan (Wijiningsih, 1982 : 1).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa desain busana adalah suatu karya indah manusia dalam menciptakan suatu rancangan atau gagasan yang berupa model busana dengan mengkombinasikan susunan dari garis, bentuk serta tekstur.

Desain merupakan suatu kreatifitas seni yang diciptakan seseorang dengan pengetahuan dasar dan rasa indah yang terdiri dari suatu susunan garis, bentuk dan tekstur (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1981). Desain adalah karya indah manusia dalam menciptakan susunan garis, warna, bentuk serta tekstur dengan maksud agar diperhatikan orang lain.

Suatu ciptaan yang dianggap indah bagi diri sendiri lebih mudah dilakukan dibandingkan dengan suatu ciptaan yang dianggap indah oleh orang lain. Rasa indah yang didapati dari orang lain membutuhkan ketekunan, ketelitian serta kejelian pencipta dalam menciptakan unsur-unsur keindahan dalam ciptaannya (Hartatiati, 1994 : 1). Oleh karena itu, desain yang baik tidak hanya baik menurut diri sendiri tetapi juga baik menurut orang lain, yaitu desain yang dibuat dengan ketekunan, ketelitian, dan kejelian dalam menerapkan unsur-unsur desain maupun asas-asas desain sangat dibutuhkan.

Desain merupakan gambar yang menjelaskan ide pembuatan suatu bentuk busana sehingga pada desain busana harus nampak jelas komponen atau struktur yang dibutuhkan dalam suatu pembuatan busana. Desain yang dibuat juga harus menjelaskan kelengkapan-kelengkapan yang dipergunakan untuk melengkapi atau menghias busana. Desain digolongkan menjadi dua yaitu : Desain struktur, yaitu desain berdasarkan bentuk, ukuran, warna dan tekstur suatu benda. Desain hiasan, yaitu hiasan yang digunakan suatu penambah rasa keindahan desain struktur (Hartatiati, 1994 : 2).



### 2.2.2. Unsur-Unsur Desain Busana

Desain yang baik adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur dengan maksud agar diperhatikan (Wijiningsih 1982 : 1).

Unsur desain merupakan bahan dasar yang perlu dipergunakan oleh seorang perancang dalam karyanya yang meliputi :

#### a. Garis

Fajar Sidik dalam bukunya *Elementer Desain* disebutkan bahwa garis adalah suatu goresan, batas limit dari suatu benda, massa ruang, warna dan lain-lain. Hubungannya dengan desain busana adalah hasil dari titik ke titik yang lain sesuai dengan arah dan tujuannya dan dalam hal ini dapat dibedakan berdasarkan arah gerakannya yaitu garis lurus dan garis melengkung.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditegaskan bahwa garis tidak hanya nampak secara tersirat, tetapi garis dapat muncul sebagai akibat dari perbedaan warna, massa, ruang, bidang dan lain-lain yang mengesankan batas.

Garis berguna untuk menutupi kekurangan yang terdapat pada bentuk badan manusia sebab penglihatan manusia dapat dipengaruhi oleh permainan garis, misalnya garis vertical memberi kesan tinggi dan merampingkan dan garis-garis horizontal memberi kesan lebar atau menggemukkan. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan mengenai sifat-sifat garis yaitu:

### 1. Garis Lurus

Garis lurus jika dipandang dari segi penglihatan akan memberi kesan kuat, tenang dan gagah diantaranya adalah garis vertikal, horizontal dan garis diagonal. Garis vertikal memberi kesan dan sifat agung serta stabil, garis horizontal memberi kesan tenang dan tentram, sedangkan garis diagonal memberi kesan lincah, gembira, muda dan tidak berkesudahan.

### 2. Garis melengkung

Garis melengkung jika dilihat dari segi penglihatan akan memberi kesan lembut, indah dan feminim.

#### b. Arah

Dalam desain busana arah harus tetap ada, sebab arah merupakan salah satu unsur dalam desain yang erat sekali hubungannya dengan arah garis, sehingga arah garis yang berbeda akan memberi kesan yang berbeda pula.

#### c. Ukuran

Hasil suatu desain dipengaruhi pula oleh ukuran, termasuk keseimbangan. Jika pengaturan ukuran unsur-unsur desain dibuat dengan baik, maka desain akan memperlihatkan keseimbangan. Contohnya orang dengan badan yang kecil dan kurus mengenakan baju yang bermotif besar sehingga tidak seimbang. Ukuran juga digunakan untuk rok pada desain busana, ada beberapa macam ukuran panjang rok yaitu, mini, kini, midi, maksi dan longdress.

d. Bentuk

Menurut Chodijah dan Wisri A Mamdy ada tiga bentuk yang dikenal sebagai pedoman dalam desain yaitu :

1. Segi empat, dalam busana sering dijumpai pada bentuk leher, kemeja, tas, ponco, kimono dan lain-lain.
2. Lingkaran, banyak dijumpai pada topi, rok, mantel, kerah dan lain-lain.
3. Segi tiga dan kerucut, banyak dijumpai pada lengan dominan, syal, garis leher dan lain-lain.

Dengan demikian bentuk mempunyai kemampuan untuk mencipta suatu perasaan serta reaksi bagi yang melihatnya. Sehingga dalam memilih desain, seseorang harus benar-benar mempertimbangkan sifat dari bentuk tersebut.

e. Nilai gelap terang

Nilai gelap terang disebut juga value. Penyusunan warna yang bervariasi atau biasa disebut kombinasi dapat mencerminkan sifat suatu karya seni busana. Suram, hikmat, gembira serta lembut merupakan perwujudan dari nilai gelap terang. Nilai gelap terang erat sekali hubungannya dengan unsur warna, suatu nilai yang mempunyai tingkat gelap dan terang berdekatan akan memberi kesan tenang. Sedangkan kombinasi yang menggunakan nilai yang berjauhan antara gelap dan terang akan memberikan kesan gembira dan menarik.

f. Warna

Warna sama pentingnya dengan garis dan tekstur. Pemilihan warna pada desain busana yang tepat akan membuat karya busana kelihatan lebih indah. Dengan warna, penglihatan dapat juga tertipu karena warna dapat mempengaruhi suatu karya terlihat lebih indah, dapat pula membuat sesuatu kelihatan lebih besar atau kecil. Untuk itu pula warna dapat digunakan untuk memperbaiki bentuk badan manusia.

Menurut Mis M Jallins dan Ita Mamdy (2005 : 13) warna dapat kita lihat apabila ada cahaya. Jika tidak ada cahaya maka mata tidak dapat menangkap warna karena itu tidak dapat menangkap corak dari warna.

Menurut Brewster warna dibagi menjadi beberapa tingkatan yaitu:

1. Warna pertama (*primary hues*)

Yang termasuk dalam warna ini adalah merah, kuning, biru.

2. Warna kedua (*secondary hues*)

Yang termasuk dalam warna ini adalah hijau, ungu, dan jingga. Warna kedua ini adalah hasil percampuran dari warna pertama.

3. Warna ketiga (*tertiary hues*)

Warna ini termasuk warna campuran dari warna pertama dan kedua. Seperti hijau kekuning-kuningan, merah jingga dan kuning jingga.

Selain warna diatas masih ada jenis warna lain yang sifatnya melengkapi pendapat diatas yaitu :

1. Warna asli

Adalah warna yang belum dicampuri oleh warna putih dan hitam

2. Warna yang diredupkan

Adalah warna yang sudah dicampur dengan warna putih dan hitam.

3. Warna komplemen

Merupakan warna yang berlawanan dalam lingkaran warna.

4. Warna netral

Adalah warna yang bisa di padukan dengan warna lain misalnya hitam, abu-abu, putih. Untuk mendapatkan keselarasan dalam mengkombinasikan warna dapat dilakukan dengan cara menghubungkan dan memperlawankan warna-warna.

Pemakaian warna hendaknya disesuaikan dengan kesempatan, warna kulit, bentuk tubuh, warna rambut, warna mata dan lain-lain. Karena setiap warna mempunyai sifat dan watak yang berbeda-beda yang melambangkan dan mengasosiasikan sifat-sifat tertentu.

- g. Tekstur

Tekstur adalah nilai suatu permukaan, baik itu nyata atau semu. Suatu permukaan mungkin kasar, halus atau lunak, kaku atau licin dan lain-lain (Fajar Sidik, 2005 : 15). Berhasil atau tidaknya sebuah rancangan pakaian juga tergantung dari pemilihan bahan. Pemilihan bahan yang salah untuk maksud-maksud tertentu sering membawa akibat yang merugikan dan menghilangkan keselarasan dari rancangan itu sendiri.

Tekstur mempunyai pengaruh yang besar terhadap bentuk badan pemakainya karena tekstur merupakan sifat permukaan bahan. Beberapa sifat tekstur yaitu :

1. Kasar, berkesan lebih menggemukkan bagi pemakainya.
2. Halus, tidak berpengaruh asal tidak mengkilat.
3. Kaku, sifat ini tidak mengikuti bentuk badan sehingga bentuk badan yang gemuk akan berkesan lebih gemuk lagi.
4. Lemas, bahan ini akan berkesan luwes, dengan model kerut dan dikenakan oleh seseorang yang bertubuh langsing.
5. Tembus terang, sifat ini tidak dapat dipakai untuk menutupi kekurangan pada bentuk badan. Bahan ini kurang sesuai bagi bentuk tubuh gemuk atau kurus karena akan memperlihatkan garis-garis bentuk badan dengan jelas.

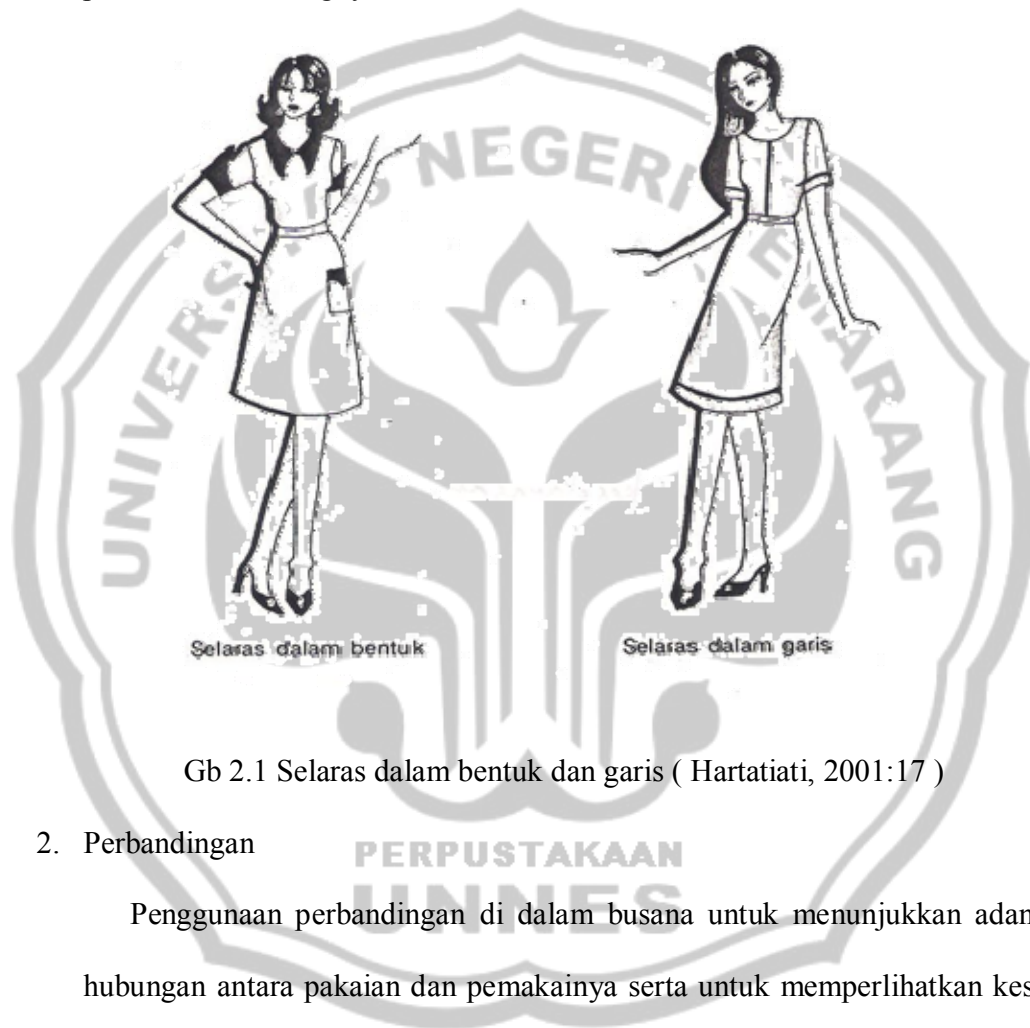
### **2.2.3. Asas-Asas Desain Busana**

Suatu desain yang baik harus menampilkan asas kesatuan yakni perpaduan antara pemilihan unsur-unsur desain yang menggambarkan keterkaitan satu sama lain sehingga akan terbentuk suatu rancangan seni busana yang indah dan serasi bagi si pemakai. Asas-asas ini antara lain :

#### **1. Keselarasan**

Merupakan kesatuan dan keterkaitan diantara unsur-unsur desain, ada beberapa aspek keselarasan yaitu keselarasan dalam garis dan bentuk,

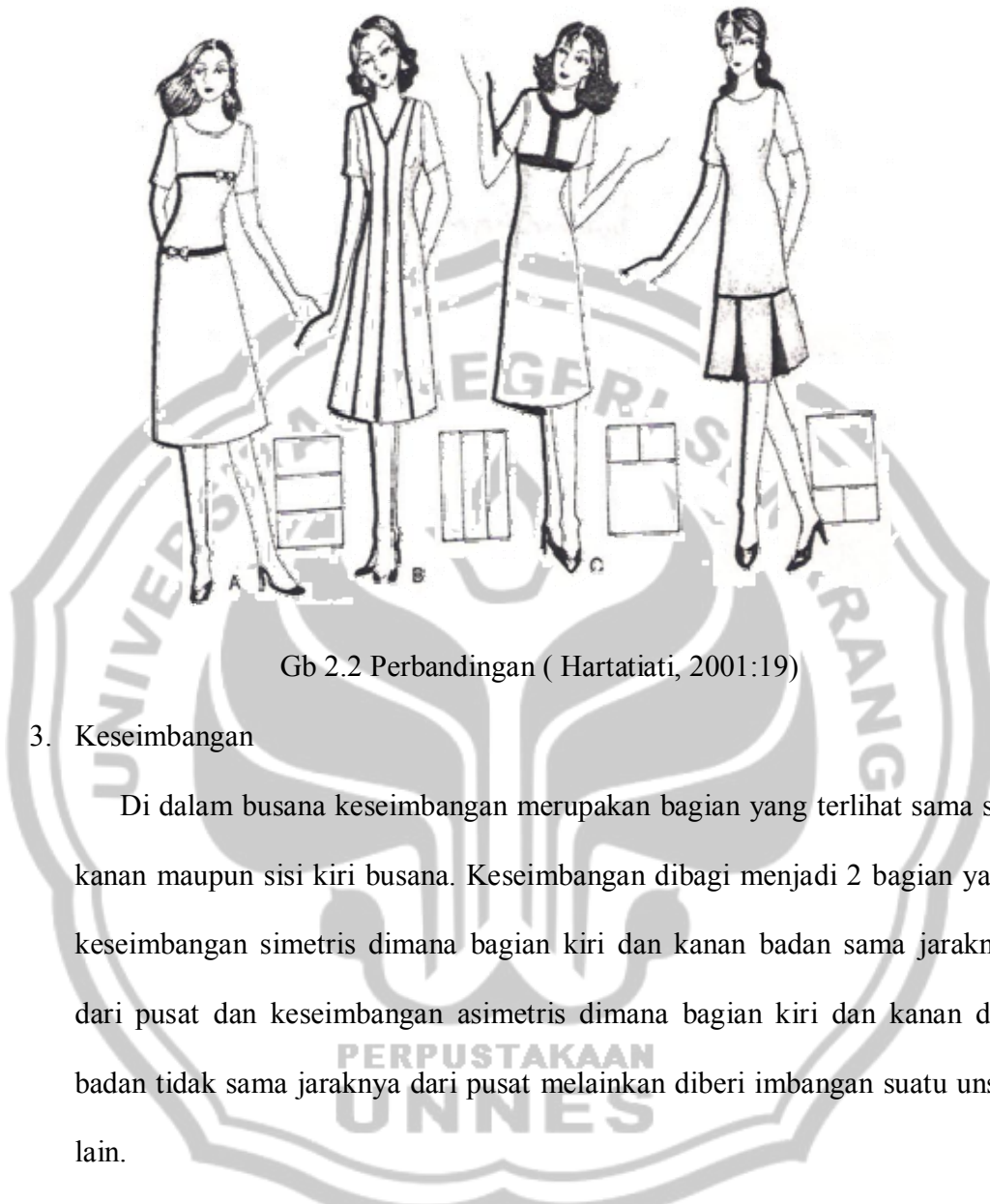
keselarasan dalam tekstur, dan kesekarasan dalam warna. Sebagai contoh, agar selaras dalam garis dan bentuk, untuk gaun dengan kerah menyudut, bersaku menyudut, lengan pun harus mempunyai klep menyudut demikian pula bentuk kancingnya.



Gb 2.1 Selaras dalam bentuk dan garis ( Hartatiati, 2001:17 )

## 2. Perbandingan

Penggunaan perbandingan di dalam busana untuk menunjukkan adanya hubungan antara pakaian dan pemakainya serta untuk memperlihatkan kesan lebih besar atau lebih kecil. Suatu perbandingan yang kurang sesuai dalam busana akan menunjukkan kesan aneh. Misalnya busana yang terlalu longgar atau terlalu sempit akan terlihat kurang menyenangkan.



Gb 2.2 Perbandingan ( Hartatiati, 2001:19)

### 3. Keseimbangan

Di dalam busana keseimbangan merupakan bagian yang terlihat sama sisi kanan maupun sisi kiri busana. Keseimbangan dibagi menjadi 2 bagian yaitu keseimbangan simetris dimana bagian kiri dan kanan badan sama jaraknya dari pusat dan keseimbangan asimetris dimana bagian kiri dan kanan dari badan tidak sama jaraknya dari pusat melainkan diberi imbangannya suatu unsur lain.

Bagian yang lebih luas atau lebih besar dari bagian yang lain sebaiknya diberi sesuatu yang menarik perhatian sebagai imbangannya. Keseimbangan asimetris ini membutuhkan kecerdikan dan keterampilan dalam pelaksanaannya untuk menghasilkan berbagai variasi pengaturan.





Gb 2.3 Keseimbangan ( Hartatiati,2001:20)

#### 4. Irama

Irama adalah bentuk gerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari bagian satu ke bagian yang lain dengan cara menggunakan asas desain yang berulang-ulang secara teratur. Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain (Chodijah, Wisri A. Mamdy, 1982 :31).

- a. Pengulangan, dapat berupa pengulangan garis maupun pengulangan warna dan bentuk.
- b. Peralihan ukuran, suatu peralihan yang dapat menimbulkan suatu irama yang bisa berupa renda atau lipit yang bervariasi lebarnya.
- c. Pertentangan, merupakan pertemuan dua garis yang berlawanan atau kontras.

Untuk menciptakan suatu busana yang serasi, irama merupakan salah satu syarat yang tidak dapat diabaikan. Penggunaan irama yang tepat akan dapat menghasilkan suatu seni busana yang indah dan penuh dinamika. Bagi seorang desainer, irama dapat menutupi atau mengalihkan pandangan pada bentuk badan yang kurang baik.



Gb 2.4 Irama ( Hartatiati,2001:21)

#### 5. Pusat perhatian

Pusat perhatian atau dikenal dengan *emphasis* atau *center of interest* dimaksudkan untuk memberi tekanan dalam membentuk klimaks suatu desain. Penerapan pusat perhatian ini memerlukan kejelian dari desainer, dalam suatu desain busana sebaiknya pusat perhatian ini selalu ada sebab selain untuk menonjolkan bentuk yang bagus juga dapat dipakai sebagai

penutup kekurangan pada bentuk tubuh. Seorang desainer harus jeli dalam hal memilih pusat perhatian bagi setiap rancangan busana, untuk masing-masing pemakai.



Gb 2.5 Pusat perhatian ( Hartatiati,2001:25)

### 2.3 Kreatifitas Mendesain Busana

Busana atau pakaian yang kita pakai setiap hari dibuat tidak asal jadi, tetapi berdasarkan pola atau rancangan tertentu yang disebut desain. Desainlah yang membuat busana tampak menarik, anggun dan nyaman dipakai.

Semakin maju tingkat kehidupan masyarakat, semakin banyak memerlukan peran desain. Semakin tinggi selera masyarakat dalam berbusana , semakin tinggi tuntutan kecermatan keseluruhan desainnya. Sebab dalam

berbusana hakikatnya manusia selalu menuntut dua nilai sekaligus, yakni nilai jasmaniah yang berupa nyaman dipakai dan nilai rohaniah yang berupa keindahan dan keanggunan.

Membuat ilustrasi desain busana diperlukan beberapa informasi pengetahuan, ketrampilan di bidang busana dan daya kreasi. Daya kreasi adalah kreatifitas yang dimiliki seseorang yang dituangkan dalam bentuk suatu benda, dalam hal ini adalah bentuk busana. Daya kreasi dalam hal ini berupa gambar sketsa busana, ilustrasi busana maupun benda atau busana secara konkrit yang mengandung seni, sehingga menimbulkan rasa nyaman dan menampilkan keindahannya.

Kata desain berasal dari bahasa inggris *design* yang berarti “ rancangan, rencana, atau reka rupa “. Dari kata *design* timbulah kata “ desain “ yang berarti mencipta, memikir atau merancang.

Seorang perancang busana harus bisa mengekspresikan dirinya dengan cara menonjolkan kepribadian yang dimiliki seseorang lewat kreasi busana yang dibuatnya. Kecenderungan para pemakai mode untuk tampil beda dalam berbusana adalah tantangan bagi perancang busana. Hal inilah yang mendorong para perancang busana untuk mencari dan menciptakan bentuk-bentuk baru sebagai sumber ide mereka.

Desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda, seperti busana. Desain dihasilkan melalui pemikiran, berbagai pertimbangan, perhitungan dan tidak boleh meninggalkan diri dari alam, cita rasa serta

kegemaran orang banyak. Hasilnya, desain dituangkan diatas kertas berwujud gambar, dengan mudah ditangkap pengertian dan maksudnya oleh orang lain sehingga mudah diwujudkan dalam bentuk busana yang sebenarnya.

Jenis-jenis desain busana antara lain sebagai berikut :

1. Desain sketsa busana (*Fashion Sketching*)

Desain sketsa busana adalah suatu garis besar atau *outline* dari rancangan mode dengan menggunakan pensil, pena atau alat tulis yang lain. Desain sketsa ini bersifat linier, tampilannya berupa garis-garis sehingga seseorang dapat menampilkannya dengan cepat.

Desain sketsa akan memudahkan seseorang dalam menerjemahkan bentuk desain sebagaimana seharusnya tampil, sehingga mudah mewujudkannya dalam bentuk busana sebenarnya.

Bakat menggambar dari seseorang memang sangat membantu dalam membuat sketsa busana. Namun hal ini bukanlah halangan bagi seseorang yang tidak mempunyai bakat menggambar untuk belajar membuat desain sketsa busana. Untuk membuat desain sketsa busana, seseorang harus mengetahui proporsi tubuh manusia menurut proporsi *fashion* atau *fashion figure*, bukan proporsi normal.

Desain sketsa busana sangat penting bagi mereka yang belajar dibidang busana dan mereka yang berkecimpung dalam dunia mode. Garis-garis yang ada dalam sketsa berbicara lebih banyak, yang dapat menjelaskan berbagai

macam bentuk dan model pakaian dengan jelas, daripada sederet kata atau kalimat.

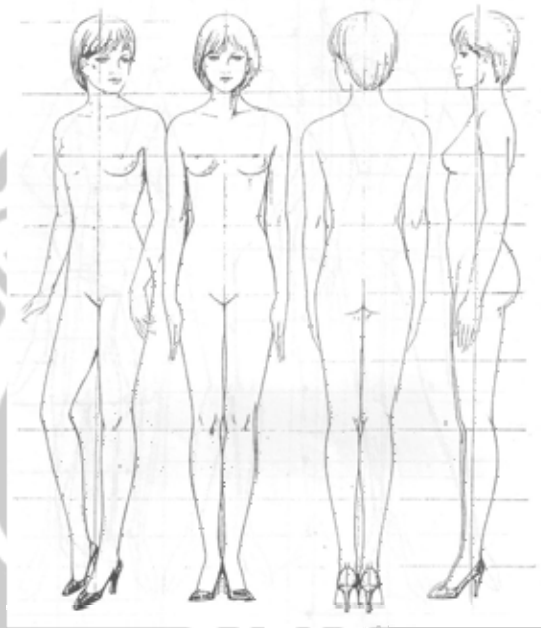


Gb 2.6 Desain sketsa busana

## 2. Desain Ergonomi atau Desain Anatomi

Desain ini sering diinterpretasikan dengan desain anatomi tubuh manusia yang berkaitan erat dengan ilmu anatomi tubuh manusia. Desain ergonomi adalah ilustrasi yang mengutamakan bentuk bagian tubuh manusia, antara lain tubuh bagian atas dan bawah seperti anggota badan yang terdiri dari tangan lengkap dengan jari-jarinya, kaki bagian atas dan bawah lengkap dengan jari-jari seperti bentuk sepatu atau alas kakinya, wajah lengkap dengan detail mata, hidung, mulut, telinga dan penyelesaian rambutnya.

Proporsi tubuh manusia yang digunakan dalam menggambar desain ergonomi atau anatomi adalah proporsi normal sesuai dengan perbandingan yang sebenarnya.



Gb 2.7 Desain anatomi

### 3. Desain ilustrasi (*Fashion Illustration*)

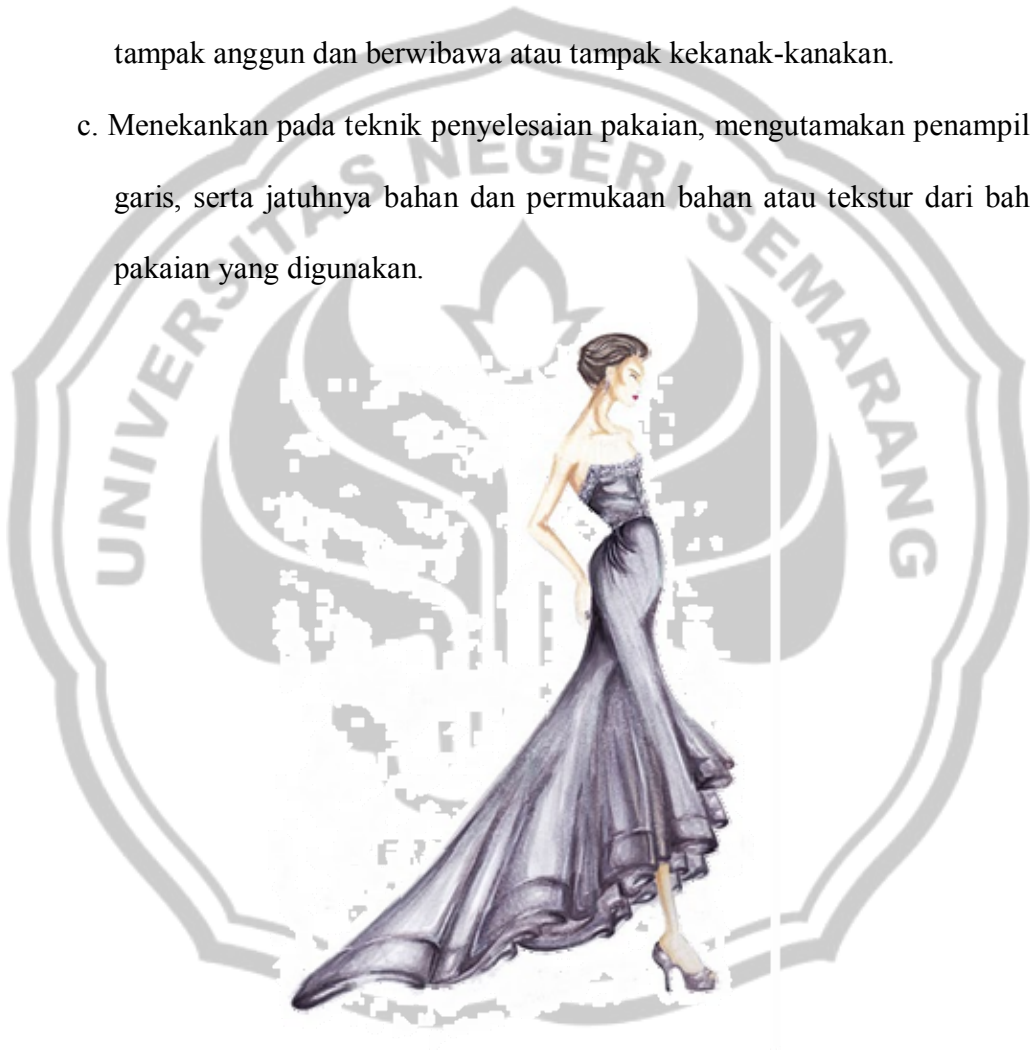
Desain ilustrasi busana adalah desain busana yang tidak menampilkan detail busana yang jelas, tetapi lebih menekankan kepada jatuhnya bahan pakaian pada tubuh, siluet, keindahan, dan keluwesan desain.

Desain ini ditampilkan sebagai berikut:

- a. Menekankan penampilan model atau peragawati dengan sikap dan bentuk tubuh sangat diutamakan, pose dan proporsi tubuh memegang peranan

penting serta pose peragawati selalu berubah-ubah sesuai dengan tren mode yang sedang berlaku.

- b. Menekankan kesan atau tipe dari model yang bersangkutan, misalnya ilustrasi desain busana harus tampak feminim, tampak ceria dan muda, tampak anggun dan berwibawa atau tampak kekanak-kanakan.
- c. Menekankan pada teknik penyelesaian pakaian, mengutamakan penampilan garis, serta jatuhnya bahan dan permukaan bahan atau tekstur dari bahan pakaian yang digunakan.



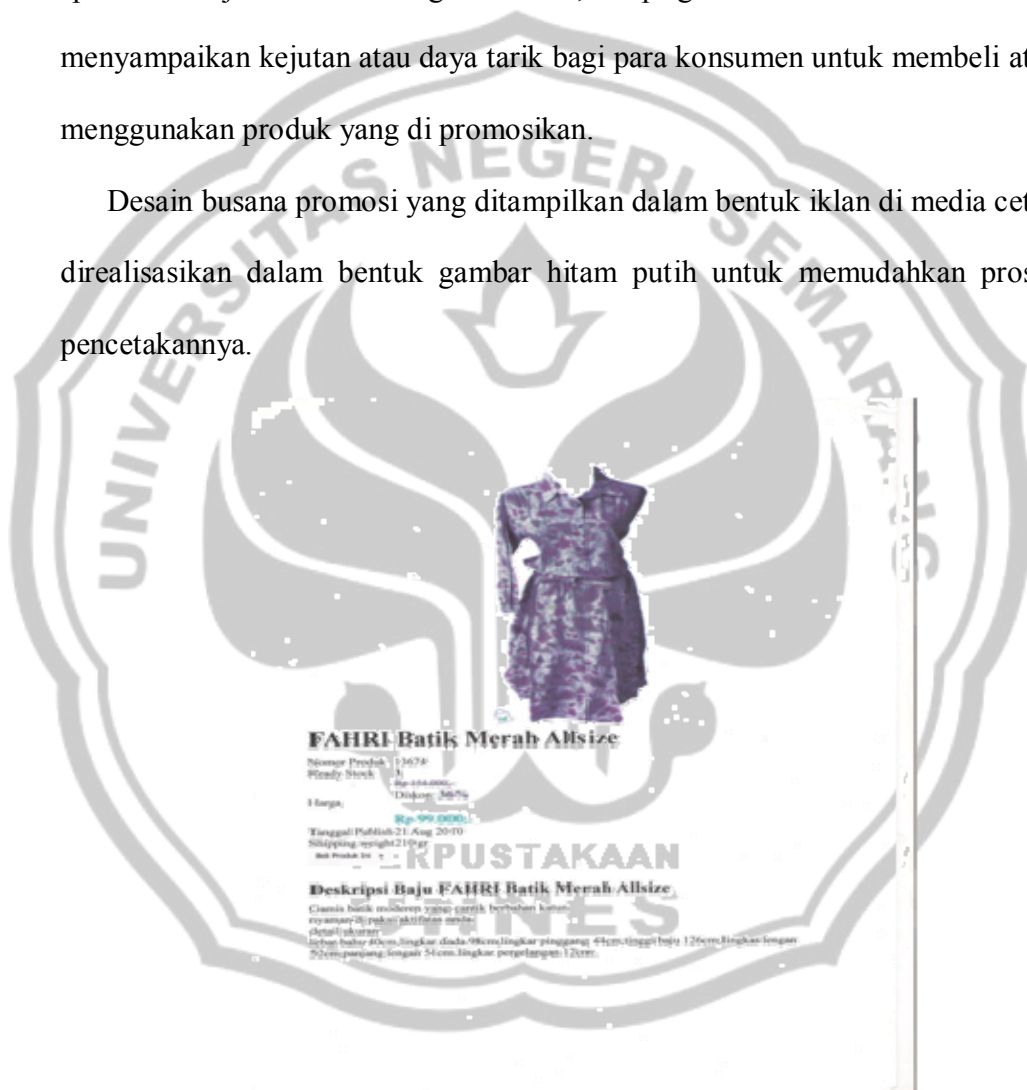
Gb 2.8 Desain ilustrasi



#### 4. Desain Busana Promosi (*Promosion Illustration*)

Desain busana promosi adalah desain busana yang ditujukan untuk promosi suatu produk tertentu. Desain busana promosi ditampilkan dengan sangat spontan. Penjelasan kata sangat terbatas, tetapi gambar tersebut telah mampu menyampaikan kejutan atau daya tarik bagi para konsumen untuk membeli atau menggunakan produk yang di promosikan.

Desain busana promosi yang ditampilkan dalam bentuk iklan di media cetak direalisasikan dalam bentuk gambar hitam putih untuk memudahkan proses pencetakannya.



Gb.2.9 Desain Busana Promosi

### 5. Desain Busana Produksi (*Production Sketching*)

Desain busana produksi adalah desain busana yang ditampilkan dengan sikap yang menghadap ke depan dilengkapi dengan gambar bagian belakang. Detail busana produksi digambar dengan jelas, bahkan titik kritis dari desain busana yang digambar tersendiri untuk membantu penjahit dalam menyelesaikan pakaian dari desain tadi. Hal ini dilakukan karena desain busana produksi akan di realisasikan menjadi pakaian yang siap pakai dalam jumlah banyak.



Gb 2.10 Desain produksi

Selanjutnya, dalam membuat suatu desain busana diperlukan sebuah proses. Proses pembuatan desain dapat dibuat dengan sederhana, dapat juga dibuat secara pelik dan rumit. Yang dimaksud sederhana, jika bentuk dan modelnya hanya menyangkut rumusan pembuatan bentuk busananya yang disebut sketsa busana. Namun, akan semakin pelik dan rumit jika bentuk modelnya harus menyangkut pula faktor-faktor lain seperti unsur tradisional, cultural dan perlambangan.

Tahapan-tahapan yang harus dilalui agar suatu busana dapat terwujud memerlukan wawasan pengetahuan, antara lain pengetahuan estetika dan etika busana, pemilihan bahan dan pelengkap pakaian, kepribadian seseorang, serta perkembangan mode busana. Hal yang tidak boleh dilupakan adalah dari kebutuhan fungsional atau kebutuhan pokok bagi calon pemakai busana, pemilihan bentuk atau model, pemilihan atau pelengkap pakaian, pengambilan ukuran yang tepat, pembuatan pola dan perubahan pemotongan bahan dan pelengkap pakaian serta penyelesaian yang baik dan benar.

Proses tersebut, disebut proses desain busana dan agar mendapat hasil busana yang baik hendaknya perancang busana bekerjasama dengan seluruh tenaga kerja yang ada sehingga pengertian dan tujuan desain busana yang dibuat dapat tercapai, yakni perwujudan busana sesuai desainnya.

Pembuatan desain busana terdapat beberapa tahapan berfikir agar mendapatkan rancangan busana yang baik. Tahapan-tahapan tersebut adalah

bentuk sketsa, anatomi tubuh dan ilustrasi sketsa, evaluasi hasil sumber ide, serta proses perwujudan busana.

Setelah diketahui proses desain busana yang baik, maka disesuaikan bentuk desain dan ilustrasi busana. Ilustrasi busana adalah gambar desain busana yang dapat ditiru dan dikembangkan sebagai informasi dalam menciptakan suatu desain busana. Gambar-gambar ilustrasi bagian dari busana meliputi berbagai macam bentuk dan model pakaian, yaitu bentuk rok, celana, celana rok, kerung lengan, kerah, lengan, bentuk penutup pakaian atau belahan dan bentuk garis hias, saku dan hiasan pakaian.

#### **2.4 Jember Fashion Carnaval**

Jember Fashion Carnaval (JFC) adalah peragaan busana dimana pesertanya harus merancang sendiri kostum yang akan di bawakan serta merias sendiri wajah dan tubuhnya. Selain itu, peserta harus menjadi model dan memperagakan hasil kreasinya itu di jalanan sepanjang 3,6 km dengan gerak tari sesuai dengan tema yang di pilih.

Disamping itu JFC juga merupakan karnaval fashion yang unik dimana kostum yang dibuat adalah kreatifitas dari bahan dari peserta sendiri dimana peserta juga bukan merupakan model profesional. Mereka adalah orang biasa yang umumnya tidak memiliki latar belakang dalam dunia fashion. Dari pihak panitia menyediakan

jasa berupa pengetahuan merancang busana, *fashion runway*, *fashion dance*, *presenter*, *make-up*, dan *hairstyle* tanpa ada biaya sama sekali.

Kostum yang dipakai juga tidak ada yang sama satu sama lain. Dimana kostum tersebut merupakan hasil desain sendiri dari para peserta dan terbuat dari bahan-bahan daur ulang dan sederhana. Tema dari tiap-tiap karnaval selalu mengangkat tema-tema yang berhubungan dengan keadaan atau kejadian di dunia internasional saat itu (terutama yang menjadi sorotan utama).

Tema JFC menjadi inspirasi yang diterjemahkan secara bebas dan kreatif kedalam desain busana, musik, gerakan dan ekspresi peserta yang terdiri dari pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum dan peserta pada umumnya tidak menempuh pendidikan fashion. Acara ini bersifat sosial, namun bagi kota jember acara JFC dapat menjadi suatu cara untuk menarik investor dan mengundang wisatawan untuk mengunjungi kota jember.

JFC diadakan setiap tahun yaitu pada bulan agustus dan bertepatan dengan Bulan Berkunjung ke Jember (BBJ). Kegiatan ini bertujuan untuk mewujudkan impian menjadikan jember sebagai *world fashion carnival* dan pada akhirnya dapat meningkatkan perekonomian rakyat banyak khususnya di sektor industri kreatif.

Adapun visi dari JFC adalah menjadikan Jember sebagai kota wisata mode pertama di Indonesia bahkan di dunia. Otonomi daerah memungkinkan setiap daerah untuk menggali potensi yang dimiliki yang memungkinkan dapat meningkatkan kemakmuran daerahnya dan untuk memenangkan persaingan antar daerah kita harus

memiliki keunggulan yang tidak atau belum dimiliki oleh daerah lain yaitu dengan adanya JFC ini salah satunya.

Misi dari JFC adalah suatu proses atau perjalanan yang membawa banyak manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan kita (SDM), kesenian, budaya dan perkembangan perekonomian. Meningkatkan asset sumber daya manusia dan kekayaan budaya daerah tidak harus melalui penggalan budaya lama, kita dapat saja mencapai tujuan diatas melalui penciptaan sebuah karya baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya sebab kebudayaan itu sendiri selalu berawal dari ketiadaan.

JFC yang pada tahun ini sudah memasuki penyelenggaraan ke-9, ingin mewujudkan tekad menjadikan Jember sebagai *The world Fashion Carnival City*.

Berikut ini adalah sejarah daripada JFC :

- 1998 Berdirinya Rumah Mode Dynand Fariz sebagai realisasi dari keinginan saudara Dynand fariz sebagai pendidik di bidang fashion tidak hanya memahami teori saja tetapi juga terjun langsung sebagai praktisi sehingga tahu persis keadaan di lapangan.
- 2001 Dimulainya acara Pekan Mode Dynand Fariz dimana seluruh karyawan selama sepekan harus berpakaian sesuai dengan trend fashion dunia.
- 2002 Dimulainya acara Pekan Mode Dynand Fariz dengan berkeliling kampung dan alun-alun Jember. Timbulnya gagasan untuk menyelenggarakan JFC.
- 2003 1 januari 2003 JFC pertama diselenggarakan bersamaan dengan HUT Kota Jember dengan tema defile *Cowboy, Punk* dan *Gipsy*. Kemudian

30 agustus JFC-2 diselenggarakan bersamaan dengan TAJEMTRA dengan tema busana *Arab, Maroko, India, China dan Jepang*.

2004 8 agustus 2004 JFC-3 dengan tema defile *Mali, Athena, Brazil, Indian, Futuristic dan Vintage*. Kalau JFC-1 dan JFC-2 sebagai Event Organiser (EO) adalah Dynand Fariz Center, maka mulai JFC-3 dikelola oleh JFCC (Jember Fashion Carnival Council). JFCC adalah lembaga nirlaba yang beranggotakan mereka yang peduli pada event ini dan memikirkan pengembangan JFC ke depan yang dikelola secara profesional dan transparan serta diaudit oleh lembaga yang berwenang.

2005 7 agustus 2005 JFC-4 dengan tema *Discover The World* menampilkan defile *Archipelago jawa, Tsunami, Disconstruction, Mesir, GrandPrix, Spanyol, England, dan Carribean*.

2006 Merupakan JFC-5.

2007 5 agustus 2007 JFC-6 dengan tema *Save Our World* sebagai manifestasi dari 8 defile fashion yaitu *Borneo, Prison, Predator, Undercover, Amazon, Chinese Opera, Anime dan Recycle*.

2008 JFC-7 diadakan dengan tema *world Evolution*. Dimana akan mengangkat beberapa defile yang menyangkut tentang perubahan dunia seperti *Kabuki, Sea World, Disaster, Root*. Pada JFC-7 ini juga diadakan marching band untuk pertama kalinya.

JFC juga menerapkan konsep 4 E yaitu :

### 1. *Education* (pendidikan)

Melalui *in house training*, para peserta diberikan pengetahuan merancang busana, *fashion runway*, *fashion dance*, *presenter*, rias dan make up dan melalui ajang kompetisi terlahir SDM yang percaya diri, terlahir instruktur, *leader*, *koreographer*, *presenter*, *singer*, *entrepreneur* dll. Melalui penggalan potensi diri peserta dengan memberikan kesempatan untuk pengembangan kreatifitas melalui kompetisi akan terlahir ide-ide baru baik dibidang seni tari, merancang busana, aksesoris dll. Bagi penonton juga menambah wawasan tentang budaya daerah dan budaya luar yang beraneka ragam.

### 2. *Entertainment* (Hiburan)

Sebagai event eksklusif yang dapat menjadi hiburan bagi masyarakat menyeluruh dari segala lapisan baik profesi, usia, latar belakang ekonomi dan sebagainya.

### 3. *Exhibition* (Pameran)

Menjadi pusat study atau *research fashion carnival*, menjadi obyek pengambilan photo bagi fotografer profesional dan banyak lainnya.

### 4. *Economic Benefit* (Pengembangan perekonomian)

Melalui penyelenggaraan event yang mempunyai konsep yang jelas, SDM yang berkualitas, berkesinambungan, menarik, memperoleh dukungan dari masyarakat, pemerintah dan wakil rakyat memungkinkan untuk menjadi potensi wisata unggulan yang dapat menggerakkan potensi wisata lainnya (perhotelan, restoran, souvenir, makanan khas dll).



Pendanaan sampai saat ini murni dibiayai oleh swadaya masyarakat dan penyelenggaraannya bekerjasama dengan pemerintah kabupaten dan kepolisian. Peserta JFC tentu tidak asal merancang, mereka menyiapkan acara tahunan ini di bawah gemblengan instruktur dari Dynand Fariz center. Dynand fariz adalah penggagas ide dari JFC dan pendiri rumah mode Dynand Fariz, ide dari JFC sendiri berawal dari impian seorang anak jember yang ingin membuat kotanya maju di bidang fashion.

Pelatihan berupa *fashion runway, fashion design, singing fashion trend, make-up dan hair style, basic fashion design, accessories, presenter, majorette, dan event organizer* didapatkan secara cuma-cuma. dan yang memberikan pelatihan adalah karyawan dari Dynand Fariz Center yang sudah dilatih dengan kegiatan-kegiatan sebelum showtime meliputi persiapan-persiapan sebagai berikut:

1. Pencarian trend fashion dunia yang akan menjadi trend tahun berikutnya dengan mencari informasi ke pusat mode dunia dari internet. Dari trend yang akan muncul kemudian dipilih tema-tema yang kalau dikemas dalam konsep karnaval akan menjadi suatu kemasan yang baik dan penuh kreatifitas.
2. Pendaftaran peserta melalui promo dan audisi.

Dalam hal ini peserta yang ingin mengikuti bisa langsung mendaftar di JFCC (Jember Fashion Carnaval Center) yang bertempat di Dynand Fariz atau bisa melalui email di [peserta@jemberfashioncarnaval.com](mailto:peserta@jemberfashioncarnaval.com). Siapapun bisa mendaftar dari pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum baik dari dalam kota jember ataupun dari luar kota jember.

Sebelumnya setelah tema ditentukan panitia mempromosikan lewat pamflet, brosur, spanduk dan internet sehingga dalam mendaftar peserta juga menuliskan tema yang akan mereka pilih. Peserta yang mendaftar di tempat pendaftaran yaitu di Dynand Fariz langsung bisa diaudisi oleh panitia, kriteria yang ditetapkan adalah postur tubuh dengan tema yang dipilih jika menurut panitia sesuai maka akan segera diluluskan namun jika misalnya postur tubuh tidak sesuai dengan tema yang dipilih panitia akan memberikan solusi dengan menawarkan tema yang lain

3. Mengumpulkan klipng gambar-gambar majalah mode dunia dengan acuan trend mode yang akan muncul dan tema yang telah ditentukan.
4. Mencari tarian yang menjadi ciri utama dari tarian negara yang mewakili tema dari trend tersebut.
5. Mencari musik yang paling sesuai untuk mengiringi tarian trend busana yang dipilih.
6. Setelah musik dan ciri gerakan sudah diketahui maka team koreografer JFCC akan menciptakan gerakan yang sesuai.
7. Sebelum proses pelatihan gerakan sesuai tema diberikan kepada peserta terlebih dahulu mereka dilatih cara berjalan di catwalk dan pelatihan stamina.
8. Bila tarian sesuai tema sudah tercipta proses pelatihan sudah bisa dilakukan pada peserta JFC.
9. Dalam hal jadwal latihan sudah diatur oleh pihak panitia setelah proses pendaftaran selesai semua, biasanya diambil waktu sore hari sampai malam hari

menyesuaikan jadwal dari peserta yang sebagian besar pelajar dan mahasiswa dan dilakukan 2x dalam seminggu dan jadwal akan dipadatkan menjelang hari pelaksanaan.

10. Selain latihan koreografer peserta juga diberikan pelatihan merancang busana dengan inspirasi dari kliping majalah dari pekan mode Dynand Fariz yang kemudian dipresentasikan oleh karyawan untuk semua jenis kostum dihadapan seluruh peserta sehingga peserta memperoleh gambaran busana yang akan dirancang oleh mereka. Dalam hal ini bahan yang digunakan harus menggunakan barang yang sudah tidak terpakai.
11. Memberikan pelatihan tata rias wajah, rambut, body painting, aksesoris, mayorette, pembawa acara,
12. Pembekalan materi yang dapat memotivasi mereka agar mempunyai rasa tanggungjawab, disiplin tinggi, kerja sama dan saling membantu di antara mereka.
13. Memberikan sarana kepada seluruh peserta untuk berkompetisi secara sportif lewat olimpiade kostum, aksesoris, tata rias, dancer, singer, mayorette, presenter dengan menyediakan trophy bagi mereka yang terbaik.
14. Puncak dari persiapan yang cukup lama dipresentasikan pada saat showtime di depan ribuan penonton yang telah menunggu penampilan mereka.
15. Puncak acara terakhir adalah acara pemberian trophy bagi mereka yang berprestasi dan pemberian kesempatan belajar short course di esmod Jakarta bagi pemenang JFC award. ( [www.jemberfashioncarnaval.com](http://www.jemberfashioncarnaval.com) ).

## 2.5 Kerangka Berfikir

Pelajaran menggambar busana adalah salah satu mata pelajaran yang ada di SMK Negeri 3 Jember. Pelajaran ini meliputi materi teori dan praktek dimana siswa diberi penjelasan tentang dasar-dasar dari desain yang meliputi pengertian, definisi desain dan macam-macam desain.

Selanjutnya siswa dituntut kemampuannya untuk menerapkan unsur-unsur dari desain busana yang mencakup garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna dan tekstur serta memadukan asas-asas desain busana yang meliputi keselarasan, keseimbangan, perbandingan, irama dan pusat perhatian sehingga menjadi kombinasi yang memberi efek tertentu yang menggambarkan keterkaitan satu sama lain selanjutnya terbentuk suatu rancangan seni busana yang indah dan bernilai tinggi.

Perbedaan hasil desain bisa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, contoh dari faktor internal adalah bakat dari siswa itu sendiri sedangkan faktor eksternal adalah sarana dan fasilitas untuk menunjang sumber ide muncul.

Mendesain busana atau rancangan busana merupakan karya seni yang dihasilkan karena unsur-unsurnya dan menerapkan asas-asas desain sehingga diperoleh suatu perpaduan karya cipta perwujudan seni busana yang tinggi. Dalam mendesain atau merancang suatu busana dapat tercipta dari sumber ide dengan memanfaatkan informasi dari media yang berhubungan dengan masalah desain busana. Media tersebut dapat media gambar dan alat peraga. Media gambar dapat berupa foto atau fotografi, sedangkan alat peraga misalnya dengan melihat peragaan

busana, pameran busana maupun hasil pakaian jadi. Proses desain dapat dilakukan dengan menggunakan alat tulis/gambar berupa pensil, bulpoin, spidol, kuas, rapido dan lain-lain, atau bisa juga menggunakan alat yang lebih canggih yaitu komputer.

Pelaksanaan JFC yang diadakan setiap tahun sekali dapat dimanfaatkan sebagai ajang mengekspresikan diri dan media informasi yang merangsang dan memotivasi siswa untuk menciptakan sebuah karya yang bernilai seni tinggi. Melihat JFC atau bahkan mengikutinya dapat merangsang dan memotivasi siswa untuk menciptakan suatu karya dan berkreasi dalam mendesai busana.

Sebelum siswa mulai menggambar terlebih dahulu siswa mempunyai bayangan atau ide tentang busana yang akan dicipta yaitu dengan cara memanfaatkan sumber media informasi tentang busana supaya mendapat ide, gambaran atau bayangan mengenai desain yang bernilai seni tinggi. JFC bisa dipakai sebagai sumber media informasi agar siswa lebih berkreasi dalam mendesain. Seorang siswa yang termotivasi untuk mencipta suatu mode kemudian menuangkannya kedalam gambar dengan ketekunan berlatih secara teratur, supaya menghasilkan karya seni yang maksimal.

## **2.6 Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir maka penulis mengajukan hipotesis penelitian yang berjudul sebagai berikut :

Ha : “ Ada dampak Jember Fashion Carnaval (JFC) terhadap kreatifitas mendesain busana pada siswa XI SMK Negeri 03 Jember”.

Ho :“ Tidak ada dampak Jember Fashion Carnaval (JFC) terhadap kreatifitas mendesain busana pada siswa XI SMK Negeri 3 Jember “.



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Metode penelitian adalah suatu langkah yang dilakukan dalam penelitian, yaitu menguraikan dengan alat apa dan prosedur bagaimana untuk mendapatkan suatu data yang dapat diandalkan dalam menguji suatu kebenaran (Maman Rahman, 1993: 31).

Pada bab ini akan diuraikan tentang metode penelitian yang meliputi populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, metode pengumpulan data, validitas dan reliabilitas serta metode analisa data.

#### **3.1 Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **3.1.1 Populasi Penelitian**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2005 : 55).

Suharsimi Arikunto, (1998:115) mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan obyek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI program keahlian Tata Busana SMK Negeri 3 Jember yang terdiri 3 (tiga) kelas yang berjumlah 76 siswa. Dari pendapat tersebut dapat

disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan individu yang menjadi sasaran penelitian.

### 3.1.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Suharsimi Arikunto, 2002 : 220). Untuk memudahkan pengambilan sampel penelitian, maka peneliti mengutip pendapat Suharsimi Arikunto (2002:120) yang menyatakan bahwa apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi atau total sampling. Selanjutnya jika jumlah subyeknya lebih dari 100 dapat diambil diantara 10 % - 15% atau 20% - 25% atau lebih.

Adapun sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh populasi yaitu 76 siswa, sehingga penelitian ini merupakan studi populasi. Keadaan dari sampel penelitian ini dapat disajikan pada tabel berikut :

Tabel 3.1 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1.	XI Tata Busana 1	25
2.	XI Tata Busana 2	24
3.	XI Tata Busana 3	27
	Total	76



### 3.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Suharsimi, 2002 : 96). Dalam penelitian ini variabel yang mempengaruhi disebut variabel bebas (X) dan variabel yang dipengaruhi disebut variabel terikat (Y). Variabel dalam penelitian ini adalah :

#### 3.2.1 Variabel Bebas (X)

Variabel Bebas (X) adalah variabel yang diteliti pengaruhnya terhadap variabel terikat (Suharsimi Arikunto, 2002 : 99). Dalam penelitian ini variabel bebasnya yaitu Jember Fashion Carnaval dengan indikator : *Education* (pendidikan), *Entertainment* (hiburan), *Exhibition* (pameran), dan *Economic* (pengembangan perekonomian).

#### 3.2.2 Variabel Terikat (Y)

Variabel Terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas (Suharsimi Arikunto, 2002 : 111). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah kreatifitas mendesain busana dengan indikator : kreatifitas mendesain busana.

### 3.3 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Observasi

Metode observasi adalah kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indera seperti penglihatan, penciuman dan perabaan (Suharsimi Arikunto, 2002 : 141). Dalam penelitian ini observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah pengamatan terhadap kegiatan-kegiatan JFC 1 minggu sebelum pelaksanaan sampai pada hari pelaksanaan.

### 2. Angket

Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal - hal lain yang ia ketahui (Suharsimi Arikunto, 1998: 128).

Penggunaan angket digunakan untuk mendapatkan data dari sampel dengan menggunakan instrument berupa angket / kuesioner yang berisi item-item yang akan mengungkap pengetahuan tentang JFC dari responden.

### 3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan jalan melihat, meneliti, dan mengamati secara langsung dokumen-dokumen, gagasan -gagasan, peninggalan material dan sebagainya baik yang tertulis maupun tidak tertulis maupun yang tidak terjadi pada masa lampau yang sengaja disimpan agar dapat digunakan kembali jika diperlukan (Winarno Surachmad, 1989 : 132-133). Sartono Kartodirjo mengemukakan tentang dokumen dalam arti sempit sebagai kumpulan data verbal yang berbentuk tulisan, dan dalam arti luas meliputi *monument artifact, foto, tape* dan sebagainya.

Metode dokumentasi pada penelitian ini sebagai metode pelengkap, karena hanya digunakan untuk mengetahui jumlah peserta didik kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Jember. Data peserta didik dikeluarkan oleh sekolah yang bersangkutan. Alasan penggunaan metode dokumentasi adalah sebagai berikut:

- a. Catatan yang disimpan sebagai dokumentasi merupakan catatan yang bisa dipertanggungjawabkan yang dibuat oleh yang berwenang dan dapat dipercaya.
  - b. Data bersifat tetap, tersusun rapi dan disimpan dengan baik.
  - c. Data yang dibutuhkan telah tersedia dalam data peserta didik, sehingga mudah pelaksanaannya.
4. Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Untuk mengerjakan tes ini tergantung dari petunjuk yang diberikan misalnya : melingkari salah satu huruf di depan pilihan jawaban, menerangkan, mencoret jawaban yang salah, melakukan tugas atau suruhan, menjawab secara lisan dan sebagainya. Dalam hal ini peneliti melakukan tes menggambar untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mendesain.

Adapun kriteria penilaian yang di gunakan sebagai pedoman dalam menilai hasil desain busana siswa SMK Negeri 3 Jember yaitu, aplikasi, proporsi, model, aplikasi fragment busana ( konstruksi lengan, rok, dasar busana), pengembangan

dan variasi desain, nilai-nilai keindahan dan seni, kesesuaian warna, nilai produk, baca soal, dan ketrampilan menggambar.

### **3.4 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian digunakan untuk mengungkapkan data yang dikumpulkan. Yang dimaksud dengan instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah. (Suharsimi Arikunto, 1993 : 151).

Dalam penyusunan instrumen penelitian harus berdasarkan kisi-kisi. Tujuan dari penyusunan kisi-kisi adalah merumuskan setepat mungkin ruang lingkup dan tekanan test serta bagian-bagiannya, sehingga perumusan tersebut dapat menjadi petunjuk yang efektif bagi si penyusun (Sumadi Suryabrata, 1997 : 7).

Langkah-langkah penyusunan kisi-kisi instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan variabel
- b. Menyusun konsep penelitian
- c. Menentukan indikator variabel penelitian
- d. Menentukan nomor item pertanyaan
- e. Menyusun instrumen penelitian / angket dengan menjabarkan masing-masing indikatornya.

Tabel 3.2 kisi - kisi instrumen

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Item
Jember Fashion Carnaval	Education (Pendidikan)	Pengetahuan tentang Jember Fashion Carnaval		1, 2, 3, 4, 5
	Entertainment (Hiburan)	Alasan mengikuti atau menonton Jember Fashion Carnaval	1. Rasa ingin tahu 2. Ketertarikan	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
	Exhibition (Pameran)	Pelaksanaan Jember Fashion Carnaval	3. Tema yang diikuti dan disukai	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24
	Economic (Pengembangan Perekonomian)	Pihak yang meliputi Dukungan Masyarakat		25, 26, 27, 28, 29
		Dampak Jember Fashion Carnaval terhadap perekonomian.		30, 31, 32, 33, 34

### 3.5 Uji Coba Instrumen

Dalam penelitian ini uji instrumen merupakan kedudukan yang paling tinggi, karena data merupakan penggambaran variabel yang diteliti dan sebagai alat pembuktian. Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan yaitu valid dan reliabel. Karena sampel dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI yang berjumlah 76 siswa maka untuk uji coba instrumen di berikan kepada siswa kelas XII sebanyak 20 siswa.

Uji coba instrumen dilakukan pada tanggal 22 mei 2010 pada siswa kelas XII dan dilaksanakan pada jam pelajaran menggambar busana yang sebelumnya telah diberikan ijin dari guru pengampu. Sebelumnya penulis memberikan penjelasan tentang petunjuk pengisian angket kemudian siswa diminta untuk menjawab pada lembar jawaban yang telah tersedia.

#### 3.5.1 Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevaliditasan atau kesahihan suatu intrumen. Instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Pengujian validitas instrument dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi *product moment* dari Pearson, sebagai berikut :

$$\Gamma_{xy} = \frac{N\Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{\{(N\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2\}\{(N\Sigma y^2) - (\Sigma y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{(20 \times 8724) - (76 \times 2262)}{\sqrt{\{(20 \times 296) - (76)^2\}\{(20 \times 259670) - (2262)^2\}}}$$

$$r_{xy} = 0.772$$

keterangan :

$\Gamma_{xy}$  : koefisien korelasi antara x dan y

N : banyaknya peserta

$\Sigma x$  : jumlah skor item

$\Sigma y$  : jumlah skor total

(Suharsimi Arikunto)

Hasil perhitungan try out validitas pada N : 20 diperoleh hasil  $r_{xy} > 0,772$  dari r tabel : 0,444 pada  $\alpha : 5\%$  maka butir instrumen sudah valid dan dapat dipakai untuk mengumpulkan data. Apabila hasil  $r_{xy} < 0,444$  maka butir instrumen tersebut tidak valid sehingga tidak dapat dipakai untuk penelitian. Dari 34 butir soal yang di uji cobakan, 5 butir soal tidak valid yaitu 2, 6, 14, 20 dan 29. Butir soal yang digunakan untuk mengumpulkan data sejumlah 34 butir soal dan yang 5 butir soal gugur tidak dapat digunakan untuk mengambil data.

### 3.5.2 Reliabilitas Instrumen

Menurut Suharsimi Arikunto, (2001:154) reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai

alat pengumpul data karena instrumen sudah baik. Instrumen yang baik tidak bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya dan reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataan, maka beberapa kalipun diambil akan tetap sama. Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus alpha yaitu :

$$\Gamma_{11} = \left( \frac{K}{k-1} \right) \left( \frac{1 - \sum \sigma b^2}{\sigma^2} \right)$$

$$r_{11} = \left( \frac{36}{36-1} \right) \left( 1 - \frac{14.05}{201.989} \right)$$

$$r_{11} = 0.959$$

Keterangan :

$\Gamma_{11}$  : reliabilitas instrumen

$k$  : banyaknya butir atau soal

$\sum \sigma b$  : jumlah varian butir

$\sum \sigma^2$  : varian total

( Suharsimi arikunto, 2002 : 171 )

Hasil perhitungan try out reliabilitas menunjukkan  $\sigma$  : 5 % dengan N : 20 diperoleh  $\Gamma_{11}$  : 0,959 sedang  $\Gamma_{\text{tabel}}$  0,444. Karena  $\Gamma_{11} > \Gamma_{\text{tabel}}$  maka 34 butir soal ternyata reliabel artinya dapat dipercaya dan dapat digunakan sebagai alat pengumpul data.



### 3.6 Metode Analisis Data

#### 3.6.1 Uji Prasyarat Analisis

Uji Prasyarat Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterpahaman instrumen, apakah responden tidak menemui kesulitan dalam menangkap maksud peneliti dan untuk mengetahui teknik paling efektif. Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji linieritas.

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui penyebaran data dari sampel data tersebut normal atau tidak, yang di uji yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Pengujian normalitas menggunakan chi square ( $\chi^2$ ) dengan taraf signifikan 5 %

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_1 - E_1)^2}{E_1}$$

Keterangan :

$\chi^2$  = chi kuadrat

$O_1$  = frekuensi yang diperoleh dari sampel

$E_1$  = Frekuensi yang diharapkan dari sampel, dengan pencerminan dari frekuensi yang diharapkan

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas data digunakan untuk mengetahui kesamaan varians data yang akan dianalisis. Homogenitas data dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan uji Bartlett.

$$\begin{aligned} \text{Rumus : } X^2 &= (\text{Ln } 10) \{B - \sum(n_i - 1) \log S_i^2\} \\ &= 2.303 \{21.931 - 10.961\} = 25.258 \end{aligned}$$

( Sudjana, 2002 : 262 )

c. Uji Linieritas Garis Regresi

Uji linieritas garis regresi dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berbentuk linear atau tidak. Uji linieritas yang diuji yaitu variabel terikat, dihitung dengan menggunakan anava regresi.

Bentuk uji linier regresi diuji melalui varians yang disajikan dalam tabel analisis varians (anava), dengan rumus sebagai berikut:

$$JK(T) = Y$$

$$JK(a) = \frac{\sum Y^2}{n}$$

$$JK(b/a) = \frac{b \sum XY (\sum X) (\sum Y)}{n}$$

$$JK(R) = JK(T) - JK(a) - JK(b/a)$$

$$JK(E) = \frac{Y^2 (\sum Y)^2}{N}$$

d. Uji Beda

Uji beda dilakukan dengan menggunakan uji t yang dimaksudkan apakah ada peningkatan kreatifitas mendesain busana sebelum dan sesudah menonton JFC, dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left[ \frac{s_1^2 + s_2^2}{N_1 + N_2} \right] - 2r \left[ \frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right] \left[ \frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right]}} \\
 &= \frac{76.18 - 72.46}{\sqrt{\frac{(2.78)^2 + (8.51)^2}{76} - 2 \cdot 0.76 \left[ \frac{2.78}{\sqrt{76}} \right] \left[ \frac{8.51}{\sqrt{76}} \right]}} \\
 &= \frac{3.72}{\sqrt{\frac{7.7}{76} + \frac{72.46}{76} - 1.524[0.319][0.98]}} \\
 &= \frac{3.72}{\sqrt{1.1 - 0.47}} \\
 &= \frac{3.72}{\sqrt{0.58}}
 \end{aligned}$$

### 3.6.2 Analisis Regresi

Analisa regresi digunakan untuk memastikan adanya pengaruh variabel X (Jember Fashion Carnival) terhadap variabel Y (kreatifitas mendesain busana).

a. Analisis Regresi Linier Sederhana

$$Y = a + bx$$

Keterangan :

Y = Variabel terikat

a = Konstanta regresi

b = Koefisien arah regresi

x = Variabel bebas

( Arikunto 1998 : 174 )

b. Uji Keberartian Regresi

Untuk menguji keberartian regresi diuji dengan analisis varians satu arah yang disajikan dalam tabel varians (Anava). Harga-harga yang dicari untuk diuji keberartian regresi rumusnya terdapat pada tabel analisis varian.

Tabel 3.3 Analisis varians uji keberartian regresi linear.

Sumber Variasi	Dk	JK	KT	F
Total	N	$\sum Y_i^2$	$\sum Y_i^2$	-
Regresi (a)	L	$(\sum Y_i^2)/n$	$(\sum Y_i^2)/n$	
Regresi (b/a)	L	$JK_{reg} = JK(b/a)$	$S^2_{reg} = JK(b/a)$	$\frac{S^2_{reg}}{S^2_{res}}$
Residu	$n - 2$	$JK_{res} = \sum (Y_i - Y_i)^2$	$\frac{S^2_{res} \sum (Y_i - Y_i)^2}{n - 2}$	

( Sudjana, 2002 : 232 )

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang kondisi umum lokasi penelitian yaitu SMK Negeri 3 Jember, deskripsi data penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.

#### **4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 3 Jember yang berlokasi di jalan Dr. Soebandi No. 31 Jember. Jumlah siswa pada Tahun Pelajaran 2009/2010 berjumlah 653 siswa, yang meliputi tiga tingkatan kelas yakni kelas X, kelas XI dan kelas XII dimana masing-masing tingkatan terdiri empat jurusan yaitu Tata Busana, Restoran, Akomodasi Perhotelan, dan Tata Kecantikan.

#### **4.2 Hasil Penelitian**

##### **4.2.1 Jember Fashion Carnaval**

Untuk mendeskripsikan variabel Jember Fashion Carnaval berdasarkan hasil penskoran dapat digunakan kriteria berikut :

Prosentase Maksimal	$= (4 : 4) \times 100\%$	$= 100\%$
Prosentase Minimal	$= (1 : 4) \times 100\%$	$= 25\%$
Rentang	$= 100\% - 25\%$	$= 75\%$
Interval	$= 75\% : 4$	$= 18,75\%$

Tabel 4.1.  
Kriteria Deskripsi Prosentase Variabel Jember Fashion Carnaval

Interval	Kriteria
81,27 – 100,00	Sangat Tinggi
62,52 – 81,26	Tinggi
43,76 – 62,51	Rendah
25,00 – 43,75	Sangat Rendah

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada variabel Jember Fashion Carnaval terhadap 76 responden dengan mengukur tingkat pengetahuan, alasan menonton, pelaksanaan, pihak yang meliput, dukungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap perekonomian terangkum dalam tabel 2 berikut :

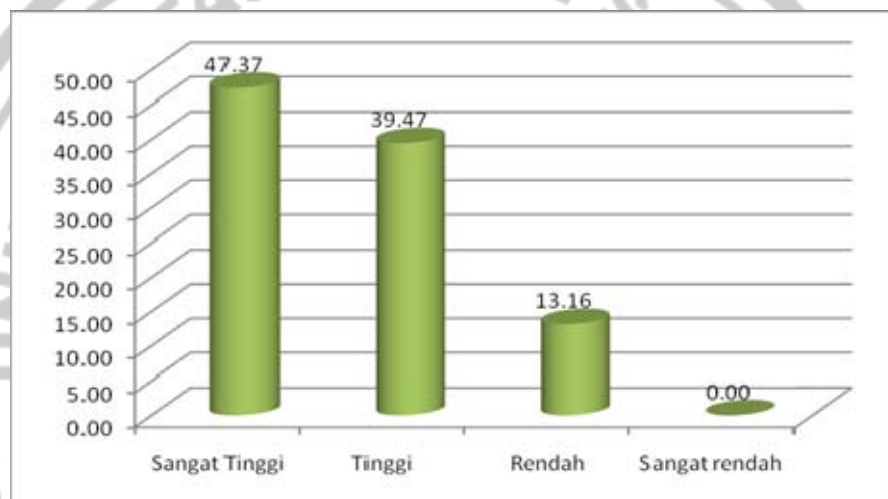
Tabel 4.2  
Tanggapan responden tentang Jember Fashion Carnaval

No	Jember fashion Carnaval					
	Interval	Kriteria	Jumlah		Rata-rata	
	Skor		Frekuensi	Persen	Skor	Kriteria
1	95,0 – 116	Sangat Tinggi	36	47.37	84,5	Sangat Tinggi
2	74,0 – 94,0	Tinggi	30	39.47		
3	52,0 – 73,0	Rendah	10	13.16		
4	29,0 – 51,0	Sangat rendah	0	0.00		
Jumlah			76	100,00		

Sumber : Analisis Data Penelitian 2010

Berdasarkan tabel diatas tampak bahwa tanggapan responden terhadap pelaksanaan JFC sebanyak 36 responden termasuk dalam kategori sangat tinggi, 30 responden dalam kategori tinggi, 10 responden dala kategori rendah dan tidak ada responden yang termasuk dalam kategori sangat rendah. Lebih jelasnya dapat dilihat dalam diagram berikut ini.

Diagram 4.3  
Diagram Jember Fashion Carnaval



#### 4.2.2 Kreatifitas Mendesain Busana

Variabel kreatifitas mendesain busana pada siswa SMK Negeri 3 Jember setelah mengikuti atau menonton JFC diukur dengan nilai hasil desain busana. Hasil penelitian kreatifitas mendesain busana pada siswa SMK Negeri 3 Jember dapat dirangkum sebagai berikut.

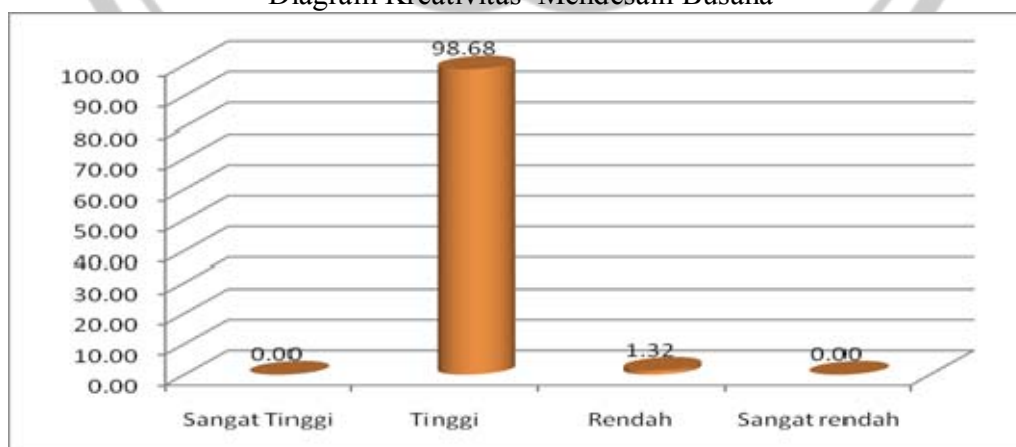
Tabel 4.4  
Kreatifitas Mendesain Busana

No	Kreatifitas Mndesain Busana					
	Interval	Kriteria	Jumlah		Rata-rata	
	Skor		Frekuensi	Persen	Skor	Kriteria
1	86 - 100	Sangat baik	0	0.00	75,6	Baik
2	70 – 85	Baik	75	98.68		
3	60 – 69	Cukup	1	1.32		
4	0 – 59	Kurang	0	0.00		
Jumlah			76	100,00		

Sumber : Analisis Data Penelitian 2010

Berdasarkan tabel diatas tampak bahwa responden dengan kreatifitas mendesain busana yang termasuk dalam kategori baik sebanyak 75 responden dan yang termasuk dalam kategori cukup hanya ada 1 responden sedangkan yang termasuk dalam kategori kurang dan sangat baik tidak ada. Jadi, rata-rata kreatifitas siswa dalam mendesain busana setelah mengikuti Jember Fashion Carnival termasuk dalam kategori baik. Lebih jelasnya dapat dilihat dalam diagram berikut ini.

Diagram 4.5  
Diagram Kreativitas Mendesain Busana





### 4.2.3 Uji Normalitas data

Data dari hasil angket Jember Fashion Carnaval dan kreativitas mendesain busana pada siswa SMK Negeri 3 Jember terlebih dahulu diadakan uji prasyarat data sebelum data dianalisis. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul memenuhi syarat untuk dianalisis atau tidak. Uji prasyarat analisis yang digunakan adalah uji normalitas.

#### 4.2.3.1 Uji Normalitas Variabel Jember Fashion Carnaval

Uji normalitas dilakukan dengan memasukkan data dalam tabulasi, yang kemudian dikelompokkan berdasarkan jawaban responden. Hasil uji normalitas data dari variabel Jember Fashion Carnaval dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.6  
Hasil Uji Normalitas Data Variabel Jember Fashion Carnaval

Kelas Interval	Ei	Oi	$\frac{(Ei - Oi)^2}{Ei}$
60.00 - 67.00	2.604	5	2.206
68.00 - 75.00	6.607	7	0.023
76.00 - 83.00	12.226	8	1.461
84.00 - 91.00	16.499	12	1.227
92.00 - 99.00	16.239	22	2.043
100.00 - 107.00	11.658	13	0.154
108.00 - 115.00	6.104	9	1.374
		$\chi^2_{hitung}$	8,488

Sumber : Analisis Data Penelitian 2010

Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan rumus chi-kuadrat variabel Jember Fashion Carnaval diperoleh hasil  $\chi^2_{hitung} = 8,488$ . Hasil tersebut dikonsultasikan dengan tabel chi-kuadrat dengan  $dk = 7 - 3 = 3$  dari taraf

signifikansi 5% diperoleh nilai chi – kuadrat  $\chi^2_{\text{tabel}} = 9,49$ . Data berdistribusi normal jika harga chi kuadrat hitung lebih kecil dari nilai chi – kuadrat tabel. Karena  $\chi^2_{\text{hitung}} < \chi^2_{\text{tabel}}$  atau  $8,488 < 9,49$  maka dapat disimpulkan bahwa data variabel Jember Fashion Carnival data berdistribusi normal.

#### 4.2.3.2 Variabel Kreativitas Mendesain Busana

Dalam uji normalitas ini data dimasukkan dalam tabulasi, yang kemudian dikelompokkan berdasarkan jawaban responden. Hasil uji normalitas data dari variabel kreativitas mendesain busana dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.7  
Hasil Uji Normalitas Data Variabel Kreativitas Mendesain Busana

Kelas Interval	Ei	Oi	$\frac{(Ei - Oi)^2}{Ei}$
70.00 - 71.00	3.327	2	0.529
72.00 - 73.00	11.203	12	0.057
74.00 - 75.00	21.019	20	0.049
76.00 - 77.00	21.996	27	1.138
78.00 - 79.00	12.840	9	1.149
80.00 - 81.00	4.177	5	0.162
82.00 - 83.00	0.756	1	0.079
		$\chi^2_{\text{hitung}}$	3,163

Sumber : Analisis Data Penelitian 2010

Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan rumus chi-kuadrat variabel Kreativitas mendesain busana diperoleh hasil  $\chi^2_{\text{hitung}} = 3,163$ . Hasil tersebut dikonsultasikan dengan tabel chi-kuadrat dengan  $dk = 7 - 3 = 4$  dari taraf signifikansi 5% diperoleh nilai chi – kuadrat  $\chi^2_{\text{tabel}} = 9,49$ . Data berdistribusi normal jika harga

chi kuadrat hitung lebih kecil dari nilai chi – kuadrat tabel. Karena  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  atau  $3,163 < 9,49$  maka dapat disimpulkan bahwa data variabel kreativitas mendesain busana berdistribusi normal.

#### 4.2.4 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian dengan menggunakan *Chi-Square Test* dan dengan ketentuan jika nilai chi kuadrat hitung lebih kecil dari chi-kuadrat tabel berarti data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians sama atau homogen, sedang jika chi kuadrat hitung lebih besar dari chi kuadrat tabel berarti data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians tidak sama atau tidak homogen. Adapun dari perhitungan diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.8  
Rangkuman hasil perhitungan Homogenitas

Variabel	$X^2_{hitung}$	Dk	$X^2_{tabel}$	Kriteria
Jember Fashion Carnaval dengan Kreativitas Mendesain Busana	25,258	37	52,19	Homogen

Sumber : Analisis Data Penelitian 2010

Berdasarkan tabel tersebut di atas hasil uji homogenitas untuk variabel Jember Fashion Carnaval dengan Kreativitas Mendesain Busana diperoleh hasil chi square sebesar 25,258 dan chi-kuadrat tabel pada  $dk = 38 - 1 = 37$  sebesar 52,19, karena nilai chi square variabel Jember Fashion Carnaval dengan Kreativitas Mendesain Busana lebih kecil dari chi square tabel ( $25,258 < 52,19$ )

maka data Jember Fashion Carnaval dengan Kreativitas Mendesain Busana adalah homogen.

#### 4.2.5 Uji Kolinieran Regresi

Untuk menguji linieritas data dilakukan dengan teknik analisis varians. Kriteria uji yaitu data dinyatakan linier jika hasil  $F_{hitung}$  lebih kecil dari  $F_{tabel}$ . Sebaliknya jika hasil  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  dinyatakan tidak linier. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4.9  
Uji Kolinieran Regresi

Variabel	$F_{hitung}$	Dk	$F_{tabel}$	Kriteria
Jember Fashion Carnaval dengan Kreativitas Mendesain Busana	0,928	(36 : 38)	1,276	Linier

Sumber : Analisis Data Penelitian 2010

Berdasarkan tabel tersebut diatas diperoleh hasil uji linieritas untuk variabel Jember Fashion Carnaval dengan Kreativitas Mendesain Busana diperoleh nilai  $F_{hitung}$  untuk sebesar 0,928 dan nilai  $F_{hitung}$  dk = (36 : 38) sebesar 1.276, karena nilai  $F_{hitung}$  lebih kecil dari  $F_{tabel}$  ( $0,928 < 1.276$  maka model regresi antara Jember Fashion Carnaval dengan Kreativitas Mendesain Busana berbentuk linier.

#### 4.2.6 Uji Hipotesis

Hasil analisis regresi diperoleh koefisien untuk variabel Kreatifitas mendesain busana sebesar 0.128 dan konstanta sebesar 63,881, sehingga model persamaan regresi

yang diperoleh adalah  $\hat{Y} = 63,113 + 0,126X$ . Model persamaan, secara diuji keberartiannya menggunakan uji t dan diperoleh  $t_{hitung} = 6,987$  dengan Pada  $\alpha = 5\%$  dan  $dk = (76-2) = 74$  diperoleh  $t_{(0,975)(74)} = 1,99$ . Karena nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6,987 > 1,999$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa koefisien pada model regresi tersebut signifikan. Dalam hal ini berarti  $H_a$  yang berbunyi : “Ada dampak Jember Fashion Carnaval (JFC) terhadap kreatifitas mendesain busana pada siswa XI SMK Negeri 3 Jember diterima dan  $H_o$  yang berbunyi : “ Tidak ada dampak Jember Fashion Carnaval (JFC) terhadap kreatifitas mendesain busana pada siswa XI SMK Negeri 3 Jember ditolak.

Model regresi  $\hat{Y} = 63,113 + 0,126X$  diuji keberartiannya menggunakan uji F yang diperoleh  $F_{hitung} 48,82$  dan F tabel pada  $dk = 1 : 71$  diperoleh nilai 3,970. Karena nilai F hitung lebih besar dari F tabel ( $48,82 > 3,970$ ), yang berarti bahwa model persamaan tersebut signifikan.

Tabel 4.10

Uji Keberartian model persamaan regresi menggunakan SPSS release 12

Sumber Variasi	dk	JK	RK	F	F tabel	Kriteria
Total	76	423676.778				
Regresi (a)	1	423161.066	423161.066	48,82	3.970	Signifikan
Reresi (b a)	1	204.987	204.987			
Residu (S)	74	310.725	4.199			
Tuna Cocok (TC)	36	145.373	4.038	0.918	1.726	Linier
Galat (E)	38	165.352	4.351			

Sumber : Analisis Data Penelitian 2010

Hasil analisis regresi diperoleh besarnya koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0.3975 dan koefisien korelasi 0.6305. Besarnya koefisien determinasi tersebut menunjukkan bahwa dampak Jember Fashion Carnival terhadap Kreativitas Mendesain Busana sebesar 39,73%, sedangkan sisanya 69,27% dipengaruhi oleh faktor lain. Hasil analisis tersebut dapat dilihat dari tabel berikut berikut.

Tabel 4.11  
Hasil Koefisien determinasi dan koefisien korelasi

Variabel	$r_{xy}$	$R^2$	Keterangan
Jember Fashion Carnival dengan Kreativitas Mendesain Busana	0,6305	39,73	Sedang

Sumber : Analisis Data Penelitian 2010

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa dampak Jember Fashion Carnival (JFC) terhadap kreatifitas mendesain busana pada siswa kelas XI SMK Negeri 03 Jember termasuk dalam kategori sedang.

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh kreatifitas mendesain busana pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 Jember sebelum dan sesudah menyaksikan Jember Fashion Carnival (JFC), maka dilakukan uji beda dengan analisis uji t. Hasil analisis uji peningkatan kreatifitas mendesain busana pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 Jember sebelum dan sesudah menyaksikan Jember Fashion Carnival (JFC) disajikan pada tabel berikut.

**Tabel. 4.12**

**Rangkuman hasil test** kreatifitas mendesain busana pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 Jember sebelum dan sesudah menyaksikan Jember Fashion Carnaval (JFC)

Hasil	Rata-rata	Thitung	T tabel	Keterangan
Test I	72,46	4,89	1,99	Ada perbedaan signifikan
Test II	76,18			

Sumber : Analisis data penelitian tahun 2010.

Berdasarkan hasil uji t antara hasil kreatifitas mendesain busana pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 Jember sebelum dan sesudah menyaksikan Jember Fashion Carnaval (JFC) diperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 4,89 sedangkan pada  $t_{hitung}$  dengan  $N = 76$  diperoleh hasil sebesar 1,99 karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,89 > 1,99$ ) maka ada peningkatan kreatifitas mendesain busana pada kelas XI SMK Negeri 3 Jember sebelum dan sesudah menyaksikan Jember Fashion Carnaval (JFC)” **diterima**.

### 4.3 Pembahasan

Pelaksanaan JFC yang diadakan setiap tahun sekali dapat dimanfaatkan sebagai ajang mengekspresikan diri dan media informasi yang merangsang dan memotifasi siswa untuk menciptakan sebuah karya yang bernilai seni tinggi. Dengan melihat peragaan JFC atau bahkan mengikutinya dapat merangsang dan memotivasi siswa untuk menciptakan suatu karya dan berkreasi dalam mendesain busana.

Sebelum siswa mulai menggambar terlebih dahulu siswa mempunyai bayangan atau ide tentang busana yang akan dicipta yaitu dengan cara memanfaatkan sumber media informasi tentang busana supaya mendapat ide, gambaran atau

bayangan mengenai desain yang bernilai seni tinggi. JFC bisa dipakai sebagai salah satu sumber media informasi agar siswa lebih berkreasi dalam mendesain. Seorang siswa yang termotivasi untuk mencipta suatu mode kemudian menuangkannya kedalam gambar dengan ketekunan berlatih secara teratur, supaya menghasilkan karya seni yang maksimal.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan responden tentang JFC termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini memberikan gambaran bahwa masyarakat mengetahui dan mengerti apa tujuan dari pelaksanaan JFC. Selain itu pelaksanaan JFC juga memperoleh apresiasi dari masyarakat, hal ini dapat dilihat dari media massa yang meliput pelaksanaan JFC yang begitu menggelora di seluruh Jember.

Hasil penelitian diperoleh hasil bahwa sebagian besar siswa termasuk dalam kategori baik dalam hal kreatifitas mendesain busana. Hal ini terlihat bahwa sebagian besar siswa termasuk dalam kategori baik. Pelaksanaan JFC telah memberikan inspirasi pada anak-anak dalam menuangkan hasil kreatifitasnya dalam mendesain busana.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa dampak JFC terhadap kreatifitas mendesain busana pada siswa XI SMK Negeri 3 Jember termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian dapat diperoleh gambaran bahwa dengan pelaksanaan JFC dapat meningkatkan kreatifitas mendesain busana pada siswa SMK Negeri 3 Jember.

Manusia pada dasarnya mempunyai potensi untuk kreatif, tinggal bagaimana cara untuk mengembangkan dan menumbuhkan potensi kreatif itu. Barangkali perlu



diciptakan suatu keadaan yang merangsang seseorang untuk berbuat kreatif namun perlu kiranya diketahui terlebih dahulu ciri-ciri orang yang kreatif. Ciri yang sangat sederhana dari orang yang kreatif adalah sering membuat kejutan bagi orang lain dengan hal-hal yang berkaitan dengan kemampuan dan minatnya. Salah satu dapat digunakan untuk meningkatkan kreatifitas adalah dengan melihat pertunjukan secara langsung terhadap suatu obyek. Karena dengan melihat langsung obyek yang akan didesain maka akan lebih memunculkan kreatifitas yang bagus dibandingkan dengan tanpa suatu inspirasi.

Salah satu cara untuk meningkatkan kreatifitas dalam mendesain busana adalah dengan cara melihat secara langsung pelaksanaan JFC, dimana dalam JFC ini ditampilkan berbagai macam desain busana. Mendesain busana atau rancangan busana merupakan karya seni yang dihasilkan dengan menerapkan unsur-unsur desain dan asas-asas desain busana sehingga diperoleh suatu perpaduan karya cipta perwujudan seni busana yang tinggi. Dalam mendesain atau merancang suatu busana dapat tercipta dari sumber ide dengan memanfaatkan informasi dari media yang berhubungan dengan masalah desain busana, media tersebut dapat berupa media gambar dan alat peraga. Media gambar dapat berupa *chart, foto atau fotografi*, sedangkan alat peraga misalnya dengan melihat peragaan busana, pameran busana maupun hasil pakaian jadi.

Visi dari JFC adalah menjadikan Jember sebagai kota wisata mode pertama di Indonesia bahkan di dunia. Otonomi daerah memungkinkan setiap daerah untuk menggali potensi yang dimiliki yang memungkinkan dapat meningkatkan

kemakmuran daerahnya dan untuk memenangkan persaingan antar daerah kita harus memiliki keunggulan yang tidak atau belum dimiliki oleh daerah lain yaitu dengan adanya JFC ini salah satunya.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada dampak Jember Fashion Carnaval (JFC) terhadap kreatifitas mendesain busana pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 Jember.
2. Kontribusi yang diberikan oleh Jember Fashion Carnaval (JFC) terhadap kreatifitas mendesain busana pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 Jember sebesar 39,73%, sedangkan sisanya 69,27% dipengaruhi oleh faktor lain.
3. Ada peningkatan kreatifitas mendesain busana pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 jember sebelum dan sesudah menonton Jember Fashion Carnaval

#### **5.2. Saran**

1. Bagi siswa SMK Negeri 3 Jember perlu di berikan kesempatan untuk melihat peragaan busana atau acara-acara fashion yang lain untuk menambah pengetahuan mereka atau sebagai sumber informasi dan selanjutnya dapat diterapkan dalam mata pelajaran mendesain busana di sekolah.
2. Bagi penyelenggara JFC perlu meningkatkan kreatifitas dan ide-idenya dalam menentukan tema-tema yang tidak biasa tiap tahunnya agar masyarakat

Jember khususnya remaja lebih termotivasi lagi untuk menciptakan suatu desain busana.

3. Bagi masyarakat agar tetap mendukung terselenggaranya acara ini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Chodiyah dan Wisri A Mamdy. 1981. *Dasar-dasar Desain Busana untuk SMKK*. Jakarta : Depdikbud
- David Campbeel. 1986. *Take the road to creativity and get off your dead end*. USA : Argus Communications
- Hamzah B Uno. 2007. *Model Pembelajaran menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : Bumi Aksara
- Koentjaraningrat. 1986. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta : Gramedia
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. TT. Gita Media Press
- Mangunhardjana. 1986. *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta : Kanisius
- Porrie Muliawan. 2002. *Menggambar Mode dan Mencipta Busana Wanita*. Jakarta : Gunung Mulia
- Semiawan Conny. Dkk. 1978. *Memupuk Bakat Dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta : Gramedia
- Soekarno Lanawati Basuki. TT. *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana*. Bandung : Kawan Pustaka
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian ( edisi revisi V )*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito
- Suharsimi Arikunto. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Gunung Agung
- Sriningsih Hartatiati Retno Mulyani S. 1994. *Desain Busana Tampil Anggun Serasi dan Berkepribadian*. Semarang : IKIP Semarang Press
- Sukestiyarno. 2009. *Statistika*. Semarang : UNNES PRESS
- Tim Penyusun Kamus Umum Bahasa Indonesia. 2001. KUBI. Jakarta : Balai Pustaka

Utami Munandar. 2004. *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta

Utami Munandar. 1992. *Mengembangkan Bakat Dan Kreatifitas Anak Sekolah*. Jakarta : Grasindo

Utami Munandar. 1999. *Kreatifitas dan Keterbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat* . Jakarta : Gramedia.

[www.jemberfashioncarnaval.com](http://www.jemberfashioncarnaval.com)



**KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN**

**“Dampak Jember Fashion Carnaval (JFC) Terhadap Kreatifitas Mendesain Busana pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Jember”**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Item
Jember Fashion Carnaval	Education (Pendidikan)	Pengetahuan tentang Jember Fashion Carnaval		1, 2, 3, 4, 5
	Entertainment (Hiburan)	Alasan mengikuti atau menonton Jember Fashion Carnaval	4. Rasa ingin tahu 5. Ketertarikan	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
	Exhibition (Pameran)	Pelaksanaan Jember Fashion Carnaval	6. Tema yang diikuti dan disukai	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24
	Economic (Pengembangan Perekonomian)	Pihak yang meliputi Dukungan Masyarakat		25, 26 27, 28, 29
		Dampak Jember Fashion Carnaval terhadap perekonomian.		30, 31, 32, 33, 34

### I. PETUNJUK PENGISIAN

1. Sebelum Saudara menjawab pertanyaan yang kami ajukan, terlebih dahulu isilah identitas Saudara!
2. Bacalah dengan cermat sebelum menjawab pertanyaan di bawah ini!
3. Berilah tanda (X) pada salah satu jawaban yang paling sesuai menurut Anda!
4. Kami mohon semua pertanyaan dapat diisi dan tidak ada pertanyaan yang terlewatkan!

### I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : .....

Kelas : .....

### II. PERTANYAAN

1. Peragaan busana di mana pesertanya harus merancang sendiri kostum yang akan diperagakan serta merias sendiri wajah dan tubuhnya dan dilakukan di jalanan kota Jember adalah pengertian dari .....
  - a. Jember Fashion Carnaval
  - b. Fashion Carnaval
  - c. Carnaval
  - d. Fashion Show
2. Jember Fashion Carnaval diadakan setiap tahun yaitu pada bulan .....
  - a. Agustus
  - b. September
  - c. Oktober
  - d. November
3. Pencetus ide dari diadakannya Jember Fashion Carnaval adalah .....
  - a. Dynand Fariz
  - b. Bupati Jember



- c. Masyarakat Jember
  - d. Para pelajar di kota Jember
4. Jember Fashion Carnaval dari tahun ke tahun pelaksanaannya selalu mendapat apresiasi yang baik dari masyarakat dan sampai saat ini sudah diadakan .....
- a. 8 kali
  - b. 7 kali
  - c. 6 kali
  - d. 5 kali
5. Jember Fashion Carnaval pertama kali diadakan pada tahun .....
- a. 2002
  - b. 2003
  - c. 2004
  - d. 2005
6. Apakah anda selalu menonton Jember Fashion Carnaval setiap tahunnya ?
- a. Selalu
  - b. Tidak selalu
  - c. Jika ingin menonton saja
  - d. Tidak pernah
7. Bila menonton, apakah anda selalu memperhatikan kostum yang dipakai ?
- a. Memperhatikan busana atau kostum yang di pakai peserta
  - b. Hanya model yang bagus
  - c. Bila menarik
  - d. Tidak pernah saya perhatikan
8. Alasan apa anda menonton Jember Fashion Carnaval .....
- a. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang desain busana saat ini
  - b. Mengetahui desain busana yang ditampilkan
  - c. Sebagai hiburan saja
  - d. Menonton teman atau saudara yang ikut

9. Memperoleh pengetahuan khususnya tentang desain busana dari pelaksanaan Jember Fashion Carnaval, bagi saya.....
  - a. Penting untuk menambah wawasan
  - b. Perlu untuk mengetahui perkembangan busana saat ini
  - c. Perlu untuk perkembangan mode
  - d. Tidak perlu sama sekali
10. Setelah anda melihat Jember Fashion Carnaval, apakah dalam mendesain, anda terinspirasi kostum yang ditampilkan ?
  - a. Ya, sangat terinspirasi
  - b. Sedikit, hanya beberapa detail saja
  - c. Biasa saja.
  - d. Tidak tahu.
11. Menurut anda, apakah kreativitas anda dalam mendesain busana lebih meningkat setelah anda menonton Jember Fashion Carnaval ?
  - a. Ya, lebih bagus dari sebelumnya.
  - b. Sedikit
  - c. Biasa saja.
  - d. Tidak berpengaruh
12. Setelah menonton Jember Fashion Carnaval apakah anda tertarik untuk ikut serta dalam event tersebut ?
  - a. Sangat tertarik
  - b. Kurang tertarik
  - c. Biasa saja
  - d. Tidak tertarik
13. Apakah anda pernah ikut serta dalam Jember Fashion Carnaval ?
  - a. Pernah
  - b. Selalu mengikuti
  - c. Tidak pernah sama sekali
  - d. Tidak penting

14. Jika anda pernah ikut, apa yang membuat anda tertarik untuk ikut serta dalam Jember Fashion Carnaval ?
  - a. Kostum yang ditampilkan sangat unik dan penuh kreatifitas
  - b. Tariannya
  - c. Make up yang bagus
  - d. Ikut ikutan teman
15. Jika anda tidak pernah ikut, alasannya ....
  - a. Kurang percaya diri
  - b. Kurang menarik
  - c. Tidak suka dengan tema yang ditampilkan
  - d. Tidak ada waktu
16. Anda mengikuti Jember Fashion Carnaval karena .....
  - a. Inisiatif sendiri
  - b. Hanya ikut-ikutan teman saja
  - c. Diajak teman
  - d. Disuruh orang tua
17. Apa yang anda sukai dari Jember Fashion Carnaval?
  - a. Kostumnya
  - b. Make-upnya
  - c. Tariannya
  - d. Semuanya, saya suka
18. Menurut anda, tema yang ditampilkan dalam Jember Fashion Carnaval ....
  - a. Bagus dan penuh kreativitas
  - b. Memberi inspirasi
  - c. Biasa saja
  - d. Kurang menyukai
19. Dari beberapa tema yang ditampilkan, anda menyukai tema yang seperti apa?
  - a. Semua tema saya suka
  - b. Ceria dan menyenangkan

- c. Menyeramkan
  - d. Tidak tahu
20. Apa yang membuat anda menyukai tema tersebut?
- a. Tampilan busananya
  - b. Tariannya
  - c. Make-up dan aksesoris yang dipakai
  - d. Tidak tahu
21. Dari pengamatan anda bagaimana kombinasi warna yang dipakai peserta dalam desainnya.....
- a. Sangat menarik
  - b. Menarik
  - c. Kurang menarik
  - d. Tidak menarik
22. Dan bagaimana pula dengan bahan yang digunakan oleh peserta.....
- a. Menggunakan bahan-bahan daur ulang
  - b. Ada beberapa yang menggunakan bahan yang mewah
  - c. Kombinasi dari bahan daur ulang dan bahan mewah
  - d. Tidak tahu
23. Menurut anda bagaimana teknik pembuatan busana yang dipakai peserta JFC....
- a. Sangat bagus
  - b. Bagus
  - c. Kurang bagus
  - d. Biasa saja
24. Apakah desain yang dibuat peserta sudah sesuai dengan tema.....
- a. Sudah sesuai dengan tema
  - b. Sebagian peserta sudah sesuai tema
  - c. Kurang sesuai
  - d. Tidak sesuai

25. Menurut anda, bagaimana dengan tari dan musik yang mengiringi para peserta....
- Sangat bagus
  - Sesuai dengan tema
  - Kurang bagus
  - Tidak sesuai
26. Bagaimana pula dengan tata rias wajah dan rambut yang ditampilkan peserta.....
- Sangat bagus dan sudah sesuai tema
  - Bagus
  - Kurang sesuai
  - Tidak menarik
27. Apakah anda mengalami kesulitan dalam mencari bahan untuk busana yang akan anda pakai.....
- Tidak, karena bahan yang digunakan bahan daur ulang
  - Ada beberapa bahan yang agak sulit dicari
  - Sulit sekali
  - Tidak tahu
28. Bagaimana perasaan anda setelah anda mengetahui hasil desain busana yang sudah anda buat.....
- Sangat puas
  - Kurang puas
  - Biasa saja
  - Tidak tahu
29. Darimana saja anda memperoleh bahan untuk busana anda.....
- Dari sekitar lingkungan rumah
  - Minta bantuan teman untuk mencari bahan yang saya butuhkan
  - Dari beberapa tempat yang menyediakan bahan yang saya butuhkan
  - Tidak tahu

30. Secara keseluruhan bagaimana tampilan peserta JFC .....
- Sangat bagus
  - Bagus
  - Kurang bagus
  - Biasa saja
31. Bagaimana kesan anda setelah menonton Jember Fashion Carnaval ?
- Menarik, karena kostum yang ditampilkan sangat unik dan penuh kreatifitas
  - Senang sekali
  - Kurang menarik
  - Tidak menarik
32. Menurut anda, bagaimana dukungan masyarakat jember terhadap pelaksanaan Jember Fashion Carnaval sampai saat ini ?
- Sangat tinggi, dilihat dari banyaknya penonton yang melihat
  - Biasa saja
  - Kurang mendukung
  - Cuek dan tidak mau tahu
33. Bagaimana sikap masyarakat dalam setiap pelaksanaan Jember Fashion Carnaval ?
- Sangat antusias untuk menonton
  - Selalu menonton
  - Tidak pernah melewatkan
  - Biasa saja
34. Menurut anda, bagaimana bentuk dukungan masyarakat terhadap Jember Fashion Carnaval ?
- Ikut berpartisipasi dengan menjadi peserta
  - Selalu menonton setiap tahunnya
  - Ikut mensponsori
  - Tidak tahu