



**PENGEMBANGAN MEDIA *MOODBOARD* PADA
MATA KULIAH DESAIN BUSANA LANJUT PRODI
PENDIDIKAN TATA BUSANA UNIVERSITAS NEGERI
SEMARANG**

Skripsi

**diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi PKK Konsentrasi Pendidikan Tata
Busana**

Oleh

Nurul Khasanah

5401413069

**PROGRAM STUDI PKK KONSENTRASI TATA BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2019

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “ Pengembangan Media *Moodboard* pada Mata Kuliah Desain Busana Lanjut Prodi Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Semarang” telah dipertahankan didepan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik UNNES pada tanggal 17 bulan Oktober tahun 2019

Oleh

Nama : Nurul Khasanah

NIM : 5401413069

Program Studi : PKK Konsentrasi Tata Busana

Panitia

Ketua

Dr. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd
NIP. 196805271993032010

Sekretaris

Dr. Moch Enkhurun Naam, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197503132005011002

Penguji 1

Dr. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd.
NIP. 196805271993032010

Penguji 2/Pembimbing 1

Dra. Sicilia Sawitri, M.Pd.
NIP. 195701201986012001

Penguji 3/Pembimbing 2

Wulansari Prasetyaringtyas, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198001182005012003



Mengetahui :

Dekan Fakultas Teknik UNNES

Dr. Nur Qudus, M.T., I.P.M.
NIP. 196911301994031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya

Nama : Nurul Khasanah

NIM : 5401413069

Program Studi : PKK Konsentrasi Tata Busana

Menyatakan bahwa skripsi berjudul pengembangan media moodboard pada mata kuliah desain busana lanjut prodi pendidikan tata busana universitas negeri semarang ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang atau pihak lain yang terdapat dalam skripsi ini telah dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya secara pribadi siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 17 Oktober 2019

Yang membuat pernyataan,

A green and yellow stamp with the text "TERAI SMP" at the top. Below it, there is a handwritten signature in black ink. At the bottom of the stamp, the number "000" is printed. The stamp also contains some smaller, less legible text and a small logo.

Nurul Khasanah

NIM. 5401413069

MOTTO :

- Keberhasilan seseorang bukan dinilai dari hasil yang telah dicapai tetapi berat, ringan dan jumlah rintangan-rintangan yang ia hadapi saat ia berusaha meraih keberhasilan itu sendiri (Booker T. Washington)
- Berlelah-lelahlah, manisnya hidup terasa setelah lelah berjuang. Jika engkau tak tahan lelahnya belajar, engkau akan menanggung perihnya kebodohan (Imam Syafi'i)
- Usaha dan kerja keras tidak akan mengkhianatimu (Maito Gai)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu serta adikku atas doa dan dukungannya
2. Teman-teman atas motivasi dan inspirasinya
3. Almamaterku UNNES

PRAKATA

Segala puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dorongan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Nur Qudus, M.T., IPM., Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang telah memberi izin penulisan skripsi ini.
2. Dr. Sri Endah W., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang telah memberi izin dan fasilitas dalam pembuatan skripsi ini.
3. Dra. Sicilia Sawitri, M.Pd dan Wulansari P., S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing 1 dan 2 yang telah membimbing, memberikan motivasi dan mengarahkan dengan penuh kesabaran dan kerelaan hati sehingga skripsi ini tersusun.
4. Dr. Sri Endah W., M.Pd., penguji yang telah memberikan masukan yang sangat berharga berupa saran sehingga menambah bobot dan kualitas skripsi ini.
5. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongan penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak pada umumnya dan bagi mahasiswa pada khususnya.

Semarang,

2019

Penulis

ABSTRAK

Khasanah, Nurul. (2019), *Pengembangan Media Moodboard Pada Mata Kuliah Desain Busana Lanjut Prodi Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Semarang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga/PKK Konsentrasi Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Dra. Sicilia Sawitri, M.Pd. dan Wulansari Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci : Kelayakan, Pengembangan, Media Pembelajaran, *Moodboard*, Desain Busana.

Universitas Negeri Semarang (UNNES) merupakan universitas yang menyediakan program *study* S1 pendidikan Tata Busana. Mata kuliah Desain Busana Lanjut merupakan mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa yang mengambil Prodi Pendidikan Tata Busana. Proses pembelajaran desain diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat membuat mahasiswa lebih mudah dalam menemukan sumber ide dalam pembuatan desain busana. Penelitian bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *moodboard*.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang masih aktif kuliah yang sudah menempuh mata kuliah desain busana. Teknik pengambilan sampel *Simple Random Sampling* sebesar 49 mahasiswa. Variabel tunggal yang tidak mempengaruhi ataupun dipengaruhi oleh variabel lain, yaitu kelayakan media *moodboard*. Metode pengumpulan data adalah angket. Hasil uji kelayakan dengan analisis deskriptif persentase.

Hasil deskriptif persentase menunjukkan media *moodboard* sangat layak dengan persentase sebesar 87,81%. Simpulan penelitian yaitu: tingkat kelayakan pengembangan media *moodboard* diperoleh persentase sangat tinggi, sehingga media pembelajaran ini sudah layak untuk digunakan. Saran untuk penelitian selanjutnya: Aspek fungsi dan manfaat memiliki persentase terendah dibandingkan dengan indikator yang lain, sehingga untuk peneliti selanjutnya perlu memperhatikan lagi pembuatan media *moodboard* dari segi penggunaannya dan jumlah butir soal harus seimbang dengan aspek yang lain. Tampilan media *moodboard* dibuat lebih variatif lagi agar tidak hanya terbatas pada satu tema pada setiap gagasannya. Penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada uji coba produk saja, untuk peneliti selanjutnya dapat meneliti pengembangan media *moodboard* sampai ke tahap uji coba skala besar.

DAFTAR ISI

COVER	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO	iv
PRAKATA.....	v
SARI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembahasan Masalah	4
1.4 Perumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Kajian Pustaka.....	6
2.2 Kajian Teori	9
2.2.1Pembelajaran.....	9
2.2.2Media	12
2.2.3Moodboard.....	17
2.2.4 Mata Kuliah Desain Busana Lanjut	33
2.3 Kerangka Berfikir.....	36
BAB III	38
METODE PENELITIAN.....	38
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	38

3.1.1 Tahap Penelitian dan Pengembangan.....	39
3.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	41
3.3 Populasi dan Sampel	42
3.4 Variabel Penelitian	42
3.5 Metode Pengumpulan Data	43
3.6 Instrumen Penelitian.....	43
3.7 Validitas dan Reliabilitas	46
3.8 Teknik Analisis Data.....	53
BAB IV	55
BAHASAN	55
4.1 Deskripsi Data.....	55
4.2 Bahasan	60
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	64
BAB V.....	65
KESIMPULAN DAN SARAN.....	65
5.1 Simpulan	65
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66

DAFTAR TABEL

3.1 Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media <i>Moodboard</i>	44
3.2 Spesifikasi Penilaian Hasil Desain Busana	46
3.3 Pedoman <i>Interpretasi Uncorrected Correlation Coefficients</i>	47
3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	47
3.5 Klasifikasi Reliabilitas	50
3.6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	51
3.7 Hasil Uji Reliabilitas Media <i>Moodboard</i>	52
3.8 Kriteria Kelayakan Media <i>Moodboard</i>	53
4.1 Hasil Uji Kelayakan Media <i>Moodboard</i>	58
4.2 Hasil Kelayakan Desain Busana Mahasiswa	59

DAFTAR GAMBAR

2.1 Contoh <i>Moodboard</i> Gagas Bentuk	23
2.2 Contoh <i>Moodboard</i> Gagas Motif	23
2.3 Contoh <i>Moodboard</i> Gagas Warna	24
2.4 Contoh <i>Moodboard</i> Tema “ <i>Mayern Lemon</i> ”	25
3.1 Langkah-langkah Metode <i>Research and Development</i>	38
3.2 Rumus Aiken’s V	46
3.3 Rumus Rating.....	49
3.4 Rumus Persentase	53
4.1 Proses Pembuatan <i>Moodboard</i> 1.....	56
4.2 Proses Pembuatan <i>Moodboard</i> 2.....	56
4.3 Proses Pembuatan <i>Moodboard</i> 3.....	56
4.4 Proses Pembuatan <i>Moodboard</i> 4.....	57
4.5 Hasil Jadi <i>Moodboard</i>	57

DAFTAR LAMPIRAN

1. Formulir Usulan Topik	70
2. Surat Usulan Dosen Pembimbing	71
3. SK Dosen Pembimbing	72
4. Surat Tugas Penguji Seminar Proposal	73
5. Surat Persetujuan Pembimbing	74
6. Berita Acara Seminar Proposal	75
7. Daftar Hadir Dosen Seminar Proposal	76
8. Daftar Hadir Peserta Seminar Proposal	77
9. Surat Ijin Penelitian.....	78
10. Surat Ijin Validator.....	79
11. Lembar Penilaian Validator Instrumen	84
12. Daftar Sampel.....	90
13. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	93
14. Lembar Angket.....	98
15. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	104
16. Validitas dan Reliabilitas Media <i>Moodboard</i>	107
17. Hasil Analisis Deskriptif Persentase	111
18. Hasil Persentase Desain Busana Mahasiswa	117
19. Hasil Jadi Media <i>Moodboard</i>	119
20. Hasil Desain Mahasiswa	122

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja agar anak didik memiliki sikap dan kepribadian yang baik. UU No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 8 menyatakan bahwa jenjang pendidikan adalah tahapan atau tingkatan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan kemampuan perkembangan peserta didik, tujuan yang akan dicapai, dan kemampuan yang akan dikembangkan.

Universitas atau perguruan tinggi merupakan jenjang pendidikan tinggi dimana lembaga pendidikan ini bertujuan untuk mengarahkan lulusannya menjadi tenaga profesional, siap kerja, tenaga pendidikan, atau bahkan peneliti. Universitas Negeri Semarang (UNNES) merupakan salah satu universitas yang berhasil menghasilkan lulusan yang siap kerja sesuai dengan bidang yang diambil tiap orangnya. UNNES sendiri memiliki 8 fakultas serta beberapa jurusan di masing-masing fakultas. Salah satunya yaitu jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga *program study* Pendidikan Tata Busana yang berada di Fakultas Teknik.

Pada *program study* Pendidikan Tata Busana, mahasiswa akan menempuh mata kuliah yang berbeda-beda tiap semesternya. Mahasiswa semester 3 khususnya, mereka akan menempuh 7 mata kuliah prodi, diantaranya yaitu : Mata Kuliah Media Pembelajaran, Evaluasi Pembelajaran, Telaah Kurikulum, Manajemen Busana Wanita, Teknik Hias Manual, Manajemen Busana Pria, Dan Desain Busana Lanjut (Kurikulum mahasiswa angkatan tahun 2017). Di antara ketujuh mata kuliah tersebut terdapat mata kuliah Desain Busana Lanjut, dimana mata kuliah tersebut merupakan mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Busana. Karakteristik Mata Kuliah Desain Busana Lanjut, dalam pembelajarannya tidak hanya terbatas pada mode saja, akan tetapi hal-hal yang mendukung didalamnya, misalnya mempelajari dan memahami mode itu sendiri. Pada Desain Busana Lanjut mahasiswa dilatih untuk memahami konsep sumber ide dan modifikasi, serta mencari sumber ide sebagai dasar pembuatan

desain. Mahasiswa juga mendapatkan pengetahuan tentang deskripsi dari sumber ide, serta membuat desain busana dengan menerapkan sumber ide dan modifikasi (Bahan Ajar Desain Busana Lanjut). Dari karakteristik di atas diperlukan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik Mata Kuliah Desain Busana Lanjut.

Pada mata kuliah ini juga dibutuhkan kreativitas dari masing-masing mahasiswa dalam pembuatan desain busana, akan tetapi tidak semua mahasiswa mudah dalam menemukan ide mendesain. Hasil wawancara dengan 10 mahasiswa yang mengambil mata kuliah Desain Busana Lanjut, 7 dari mereka masih kesulitan dalam menemukan ide pembuatan busana meskipun sudah mencari dari internet dan sudah melihat media moodboard, sedangkan 3 diantaranya merasa tidak kesulitan. Mereka juga mengatakan belum paham betul akan fungsi dari *moodboard* itu sendiri meskipun mereka membuatnya. 8 dari mereka juga merasa malas atau kurang motivasi apabila harus menyelesaikan desain tepat pada waktu perkuliahan berlangsung, apalagi ketika jam perkuliahan sudah hampir habis mereka sudah mulai malas jika harus menyelesaikan desain mereka. Untuk mencari sumber ide sendiri, mereka mengatakan hanya mengandalkan media internet saja, meskipun dosen sudah memberikan contoh *moodboard* sebagai media penyaluran ide menggambar busana.

Kurangnya ide dan motivasi belajar mahasiswa perlu ditingkatkan agar kelak ketika mereka sudah menjadi tenaga pendidik tidak kesulitan dalam membimbing muridnya dalam menemukan ide pembuatan desain busana. Oleh karena itu setiap faktor pendukung dalam proses belajar mahasiswa sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam membuat desain busana. Setiap komponen dalam pembelajaran sangatlah penting untuk lebih diperhatikan. Komponen-komponen pembelajaran tersebut antara lain: “tujuan, subyek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, penunjang, evaluasi” (Rifa’I dan Anni, 2012: 159).

Peningkatan kualitas pendidikan sendiri dapat berupa peningkatan media pembelajaran yang digunakan, khususnya pada pembelajaran praktek (Pertiwingsih dan Noor, 2016: 1). Penggunaan media sebagai alat bantu dalam

proses pembelajaran dapat digunakan untuk memotivasi belajar mahasiswa, dan mampu memperjelas informasi dalam pengajaran serta dapat memberikan variasi dalam mengajar sehingga materi yang diterima mahasiswa dapat terserap. Berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar yakni, media dalam bentuk visual, audio dan audio visual. Tiap media mempunyai karakteristik tertentu dengan kelebihan dan kekurangannya.

Penggunaan media didalam proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang optimal dalam hal meningkatkan motivasi mahasiswa pada mata kuliah Desain Busana Lanjut salah satunya dengan menggunakan *moodboard*. Bestari dan Ishartiwi dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan media *moodboard* lebih berpengaruh positif, lebih efektif atau lebih baik dibandingkan menggunakan media contoh gambar (Bestari dan Ishartiwi, 2016: 132). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *moodboard*. *Moodboard* merupakan salah satu media visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran desain busana. Secara definisi, *moodboard* diartikan sebagai alat atau media papan yang digunakan oleh *designer* untuk membantu mereka mendapatkan ide sesuai dengan apa yang klien mereka inginkan, untuk mahasiswa sendiri *moodboard* dapat di jadikan media dalam menemukan inspirasi, dapat digunakan untuk memacu kreativitas mereka dalam menghasilkan desain busana sesuai dengan sumber ide, serta dapat memotivasi mereka dalam pembelajaran Desain Busana Lanjut. Penelitian yang dilakukan oleh Sulistyani menyimpulkan bahwa media *moodboard* dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam membuat desain busana (Sulistyani, 2015: 56), oleh karena itu peneliti berharap media *moodboard* yang dikembangkan dapat membantu mahasiswa dalam menemukan ide membuat desain busana. Pembuatann media *moodboard* harus di susun sesuai dengan gagasan warna, gagasan corak atau motif, gagasan teknik, trend serta pengayaan sesuai dengan tema yang telah ditentukan sebelumnya Gagasan-gagasan tersebut akan dijadikan acuan dalam penentuan tema untuk menyusun media *moodboard*.

Melalui media *moodboard* diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam menemukan ide mendesain busana berdasarkan sumber ide yang tertuang didalam media *moodboard*, serta menunjang pelaksanaan pembelajaran di kelas, dapat

memacu mahasiswa dalam menemukan ide membuat desain busana dan memotivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Kurniati dalam penelitian yang dilakukannya terdapat kelebihan dari media *moodboard* adalah memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan waktu, serta membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar (Kurniati, 2013: 21). Dengan digunakannya media ini diharapkan dapat meningkatkan hubungan komunikasi sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar dan mendapatkan hasil yang maksimal. Latar belakang di atas melandasi perlunya dikaji tentang "PENGEMBANGAN MEDIA *MOODBOARD* PADA MATA KULIAH DESAIN BUSANA LANJUT DI UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG".

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah

- 1.2.1 Mahasiswa kurang memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran Desain Busana Lanjut dikelas
- 1.2.2 Mahasiswa kesulitan dalam menentukan atau menemukan sumber ide dalam membuat desain busana.
- 1.2.3 Mahasiswa merasa jenuh akan lamanya jam perkuliahan Desain Busana Lanjut, sehingga mereka tidak bersemangat menyelesaikan tugas di kampus
- 1.2.4 Mahasiswa hanya menggunakan internet sebagai media mencari ide mendesain busana

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Semarang tahun ajaran 2017 yang sudah menempuh Mata Kuliah Desain Busana Lanjut. Media yang dikembangkan adalah media *moodboard* pada Mata kuliah Desain Busana Lanjut.

1.4 Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Bagaimana pengembangan *moodboard* pada Mata Kuliah Desain Busana Lanjut di Universitas Negeri Semarang?
- 1.4.2 Bagaimana kelayakan media *moodboard* pada Mata Kuliah Desain Busana Lanjut di Universitas Negeri Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.5.1 Untuk mengembangkan media *moodboard* pada Mata Kuliah Desain Busana Lanjut di Universitas Negeri Semarang
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media *moodboard* pada Mata Kuliah Desain Busana Lanjut di Universitas Negeri Semarang

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

- a. Hasil penelitian secara teoritis dapat digunakan sebagai bahan kajian dan referensi pada penelitian sejenis mengenai media pembelajaran *moodboard*.
- b. Bagi dosen pengetahuan tentang media *moodboard* sebagai masukan dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang lebih menarik dalam mata kuliah Desain Busana Lanjut.
- c. Bagi mahasiswa media *moodboard* dapat berguna sebagai umpan balik dalam memotivasi diri, serta membuat mereka lebih aktif dalam pembelajaran Desain Busana Lanjut.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

2.1 Tinjauan Pustaka

Adapun beberapa hasil penelitian yang relevan dan dijadikan referensi dalam penyusunan skripsi ini, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anisa Kurniati (2013) “Pengembangan media *mood board* busana pesta pada mata diklat menggambar busana oleh siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah Yogyakarta”.

Anisa mengatakan kurangnya motivasi dan ketertarikan siswa dalam pelajaran menggambar busana serta tingkat pemahaman dan penguasaan tentang ide suatu konsep yang akan dikembangkan menjadi desain kewujud busana dan kurangnya atau referensi tentang materi pengetahuan menggambar busana pesta membuatnya ingin mengembangkan media *moodboard* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran menggambar busana. Hasil penelitian yang dilakukan menyimpulkan bahwa media *moodboard* termasuk kedalam kategori layak digunakan dalam proses pembelajaran menggambar busana. Hal itu dibuktikan berdasarkan data penghitungan kelayakan media *moodboard*. Kelebihan dari penelitian ini adalah bahwa media yang dihasilkan dapat memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan waktu, serta membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Kekurangan atau keterbatasan pada penelitian ini adalah media yang diproduksi terbatas membahas tentang topik: pembuatan media *moodboard* busana pesta pada mata diklat menggambar busana.

Persamaan penelitian ini adalah mengkaji permasalahan kurangnya motivasi dan ketertarikan siswa, serta kurangnya tingkat penguasaan ide menciptakan desain busana. Media yang di kembangkan juga sama yakni media *moodboard*. Perbedaan penelitian ini adalah subyek penelitian yang dilakukan oleh Anisa adalah siswa SMK, sedangkan penelitian ini subyek penelitiannya adalah mahasiswa pendidikan Tata Busana. Bahan baku pembuatannya juga berbeda, bahan yang digunakan Kurniati adalah potongan gambar dari majalah

atau tabloid dan bingkai kayu, sedangkan penelitian ini menggunakan potongan gambar yang bersumber dari internet dan kertas karton tebal dan kertas manila sebagai alasnya.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sindu Yunastiti (2014) “Peningkatan kreativitas mendesain busana dengan memanfaatkan media pembelajaran *moodboard* pada mata diklat menggambar busana siswa kelas XI SMKN Sewon”.

Sindu memaparkan permasalahan tentang rendahnya kreativitas siswa dalam mendesain busana, selain itu mereka juga belum bisa mencetuskan ide dalam mendesain busana. Karena permasalahan tersebut sindu mencari solusi untuk memecahkan masalah tersebut melalui penerapan media pembelajaran yang berpusat pada siswa, yakni dengan memanfaatkan media *moodboard*. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa media *moodboard* terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mencipta Desain Busana. Siswa juga sudah tidak terlalu bergantung pada guru dalam menemukan ide dalam pembuatan desain busana.

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *moodboard* sebagai media pembelajaran, hanya saja pada penelitian yang dilakukan sindu tidak berfokus pada pembuatan medianya melainkan pada hasil kreativitas siswa. Perbedaannya penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas siswa sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk menguji kelayakan media *moodboard*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Dyah Sulistyani (2015) “Efektivitas penggunaan *fashion moodboard* pada kreativitas mahasiswa dalam mencipta desain busana pesta”.

Fitri memaparkan mengenai mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam menentukan ide dalam menggambar desain busana, oleh karena itu setiap penggunaan sarana dan prasarana sangatlah penting untuk memperlancar kegiatan pembelajaran desain busana agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu Fitri mencari solusi dari permasalahan tersebut dengan menggunakan *moodboard* sebagai media untuk menemukan ide dalam mendesain busana. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa media *moodboard* dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam membuat desain busana.

Persamaan penelitian yang akan dilakukan karena sama-sama menggunakan media *moodboard* sebagai media pembelajaran. perbedaannya penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk untuk menguji kelayakan media *moodboard*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Afif Ghurub Bestari dan Ishartiwi (2016) “Pengaruh penggunaan media *moodboard* terhadap pengetahuan desain busana pada mahasiswa teknik busana”.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media *moodboard* lebih berpengaruh positif, lebih efektif atau lebih baik dibandingkan menggunakan media contoh gambar desain busana terhadap hasil belajar desain busana. Hal ini ditunjukkan oleh hasil t-test yang menunjukkan bahwa *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen hampir sama dengan selisih rata-rata berkategori rendah yakni sebesar 1,17 dan hasil *posttest* kedua kelas berselisih sangat tinggi yakni 6,44.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan karena sama-sama menggunakan media *moodboard* perbedaannya penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk menguji kelayakan media *moodboard*.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Riski Emilia Prawita (2016) “Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Proporsi Tubuh Wanita Menggunakan *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana di SMK Piri 2 Yogyakarta”.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media *macromedia flash* memenuhi kriteria layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi yaitu dengan 20 butir pernyataan hasil keseluruhan dinyatakan layak (100%), validasi ahli media dengan 28 pernyataan hasil keseluruhan dinyatakan layak (100%).

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan karena sama-sama menguji kelayakan media pembelajaran. Perbedaannya adalah media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *macromedia flash*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk mengembangkan media *moodboard*.

2.2 Kerangka Teoritis

2.2.1 Pembelajaran

“Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan” Briggs dikutip Rifa’i dan Anni (2012:157). Aliran Behavioristik menyatakan bahwa pembelajaran adalah usaha guru membujuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai perubahan tingkah laku atau penampilan dengan adanya serangkaian kegiatan yang dilakukan, hal tersebut akan lebih baik apabila subjek belajar mengalami atau melakukan, Mayliana dan Herminanto (2013: 16).

Kesimpulan dari beberapa pengertian pembelajaran di atas adalah bahwa pembelajaran merupakan serangkaian usaha guru untuk memberikan stimulus kepada peserta didik sehingga, terdapat adanya timbal balik antara guru dan peserta didik ketika proses pembelajaran itu berlangsung. Suatu pengajaran atau disebut juga proses pembelajaran, akan terjadi melalui berbagai cara baik disengaja maupun tidak dan hal tersebut berlangsung sepanjang waktu dan menuju pada perubahan dalam diri pembelajar atau subjek belajar Aini dan Kusumawati (2014: 100).

Pembelajaran pada taraf organisasi *micro* mencakup pembelajaran bidang studi tertentu dalam satuan pendidikan, tahunan, semesteran atau catur wulan. Bila pembelajaran tersebut ditinjau dari pendekatan sistem, maka dalam prosesnya akan melibatkan berbagai komponen.

2.1.1.1 Komponen – Komponen Pembelajaran

Sebagai suatu sistem tentu saja kegiatan pembelajaran mengandung sejumlah komponen yang meliputi tujuan, subyek belajar, materi pelajaran, strategi, media, penunjang, dan evaluasi Rifa’I dan Anni (2012: 159).

1) Tujuan

Tujuan adalah suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan yang dilakukan. Suatu kegiatan yang akan dilakukan pastilah memiliki tujuan, karena hal itu menentukan kearah mana kegiatan itu akan dibawa. Selain itu tujuan adalah salah satu komponen yang dapat mempengaruhi komponen

pengajaran lainnya seperti bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, alat, sumber, dan alat evaluasi. Semua komponen itu harus saling melengkapi dan dipergunakan untuk mencapai tujuan seefektif dan seefisien mungkin. Bila salah satu komponen pembelajaran tidak sesuai dengan tujuan, maka pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan gagal dan tidak akan mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Bahri dan Zain, 2006: 41- 42). Tujuan menurut Hamdani (2011: 48) “tujuan secara eksplisit, diupayakan melalui kegiatan pembelajaran *instructional effect*, biasanya berupa pengetahuan dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam tujuan pembelajaran”, sedangkan menurut Rifa’I dan Anni (2012: 159) tujuan pembelajaran dirumuskan dengan harapan dapat mempermudah dalam menentukan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran secara tepat. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah, ingin mengembangkan media *moodboard* sebagai media pembelajaran yang layak.

2) Subyek Belajar

Subyek belajar dalam merupakan komponen utama karena memiliki peran sebagai subjek sekaligus objek dalam pembelajaran yang dilakukan (Hamdani, 2011: 48). Sebagai subyek karena mahasiswa adalah individu yang melakukan proses pelaksanaan belajar mengajar. Sebagai obyek karena kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku dalam diri subyek belajar. Mahasiswa sangat diperlukan untuk berperilaku aktif dalam proses kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Perilaku aktif dari subyek belajar dalam proses kegiatan pembelajaran antara lain dapat dipengaruhi dari faktor kemampuan yang dimiliki berhubungan dengan materi yang akan dipelajari, oleh karena itu perencanaan pembelajaran yang efektif terlebih dahulu diperlukan pengetahuan pendidik atau guru tentang diagnosis kesulitan belajar dan analisis tugas (Rifa’I dan Anni, 2012: 160). Subyek belajar dalam penelitian ini adalah mahasiswa pendidikan tata busana semester 4.

3) Materi Pelajaran

Materi pelajaran merupakan komponen pembelajaran karena materi pelajaran akan memberi variasi, warna dan bentuk kegiatan pembelajaran yang

akan diberikan kepada para siswa (Hamdani, 2011: 48). Materi pembelajaran yang menyeluruh, terorganisasi secara sistematis dan digambarkan dengan jelas akan berpengaruh juga terhadap intensitas dari terjadinya proses pembelajaran.

Materi pembelajaran dalam sistem pembelajaran berada dalam Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan buku referensi. Maka pendidik atau guru haruslah dapat memilih dan mengorganisasikan materi pelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Materi perkuliahan yang akan diteliti adalah materi pembuatan desain busana sesuai dengan sumber ide, pada mata kuliah Desain Busana Lanjut.

4) Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola umum dalam mewujudkan proses pembelajaran yang dipercaya efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam penerapan strategi pembelajaran pendidik atau seorang guru perlu memilih model–model pembelajaran yang tepat, metode mengajar yang sesuai dan teknik–teknik mengajar yang dapat menunjang proses pelaksanaan metode mengajar untuk menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk diberikan pada mahasiswa. Pendidik mempertimbangkan akan tujuan, karakteristik peserta didik, materi pelajaran dan sebagainya agar strategi pembelajaran tersebut dapat berfungsi maksimal (Rifa’I dan Anni, 2012: 160).

Dalam kegiatan pembelajaran, guru tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode, tetapi guru sebaiknya menggunakan metode yang bervariasi agar jalannya pengajaran tidak membosankan, tetapi menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran (Bahri dan Zain, 2006: 46).

5) Media Pembelajaran

Media menurut KBBI adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, spanduk. Media pembelajaran adalah salah satu alat komunikasi atau perantara yang digunakan untuk mengantarkan materi pelajaran oleh pengajar kepada peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa (Prawita, 2016: 11). Media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat

kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak (visual), (2) media hasil teknologi audio–visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Arsyad, 2008: 29).

Pemilihan media pembelajaran haruslah disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan serta kondisi siswa sehingga nantinya siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Nugroho, dkk., 2013: 12). Penelitian ini akan berfokus pada peningkatan media pembelajaran dalam materi menciptakan desain busana berdasarkan sumber ide.

6) Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan sebagainya. Komponen penunjang berfungsi untuk memperlancar, melengkapi dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran. Sebagai salah satu komponen pembelajaran pendidik perlu memperhatikan, memilih dan memanfaatkannya (Rifa’I dan Anni, 2012: 161)

7) Evaluasi

Istilah evaluasi berasal dari bahasa Inggris, yaitu *evaluation*. Dalam buku *Essentials of Educational Evaluation* karangan Edwin Wand dan Gerald W. Brown yang dikutip oleh Bahri dan Zain (2006: 50) dikatakan bahwa “*Evaluation refer to the act or process to determining the value of something*”. Jadi menurut Wand dan Brown, evaluasi adalah suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu.

2.2.2 Media

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting untuk menghasilkan proses belajar mengajar yang efektif. Media menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh (Arsyad, 2008: 30) adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat mahasiswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-

alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam proses penyajian informasi, dimana informasi tersebut memiliki tujuan instruksional atau memiliki maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran (Agustina dan Dian, 2012: 12). Bahri dan Zain (2006: 121) mengatakan bahwa “media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran”.

Media dikatakan sebagai alat bantu karena dalam proses belajar mengajar pastinya seorang guru membutuhkan alat bantu untuk menyampaikan materi kepada mahasiswanya, karena terkadang ada tingkat kesulitan sendiri dalam menyampaikan materi, dimana jika hanya disampaikan melalui lisan saja terkadang mahasiswa sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh dosen, oleh karena itu media merupakan alat bantu yang bisa digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran. Media juga dapat dikatakan sebagai wahana penyalur pesan dan informasi belajar (Muhson, 2010: 1). Penelitian ini akan mengfokuskan mengenai peningkatan media pembelajaran yang akan menguji kelayakan media *moodboard* dalam membantu mahasiswa menemukan ide dalam menciptakan desain busana, maka di bawah ini akan dijelaskan lebih lanjut mengenai macam-macam media pembelajaran.

Pengertian media berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan maksud membantu mahasiswa memperoleh pengetahuan untuk mencapai tujuan pengajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa kelompok sesuai dengan tujuan serta lingkup penggunaannya.

2.1.2.1 Fungsi Media

Levie dan Lentz dikutip oleh Arsyad (2008: 16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- (a) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian mahasiswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- (b) Fungsi afektif media visual dapat

terlihat dari tingkat kenikmatan mahasiswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. (c) Fungsi kognitif media visual yakni, bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pemahaman dan ingatan akan informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. (d) Fungsi kompensatoris media visual adalah untuk mengakomodasikan mahasiswa yang lemah dan lambat dalam memahami materi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Kemp dan Dayton dikutip oleh Arsyad (2008: 19) mengatakan bahwa “media pembelajaran memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok besar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.”

2.1.2.2 Macam-macam Media

Media pembelajaran ternyata selalu mengikuti perkembangan teknologi, mulai dari teknologi cetak, audio visual, computer, sampai teknologi gabungan antara teknologi cetak dan komputer (Saputro dan Saputra, 2015: 154). Media dapat dikelompokkan berdasarkan jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya (Bahri dan Zain 2006: 124).

1) Dilihat dari jenisnya

Media dilihat dari jenisnya dibagi menjadi 3 bentuk media yakni audio, visual, dan audio visual, dimana ketiga media tersebut memiliki fungsi tersendiri serta penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan (Bahri dan Zain, 2006: 124).

a. Media Auditif (Audio)

Media auditif (audio) adalah media yang berbasis suara, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam, *tape recorder*. Media ini tidak cocok untuk orang yang memiliki kelainan pendengaran atau tuli (Bahri dan Zain, 2006: 124). Media audio atau auditif dapat menampilkan pesan yang memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu *tape recorder* dapat dibawa kemana-mana serta tidak membutuhkan listrik, sehingga penggunaannya bisa di mana saja (Arsyad, 2007: 149).

b. Media Visual

Media visual adalah media yang berbasis gambar, atau media yang mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film *strip* (film rangkaian), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan (Bahri dan Zain, 2006: 124). Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak. Pendapat lain dikemukakan oleh Sadiman, dkk (2008: 28) bahwa media grafis juga termasuk dalam media visual, media grafis sendiri jenisnya ada banyak antara lain berupa, gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik (*graphs*), kartun, poster, peta dan globe, papan flannel/*flannel board*, papan buletin (*bulletin board*). Dari contoh yang dikemukakan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *moodboard* dapat dikategorikan sebagai salah satu media visual, sebagaimana pengertiannya yakni merupakan sebuah papan yang berisi potongan-potongan gambar yang disusun di atasnya. Penelitian ini akan mengembangkan media *moodboard* sebagai media pembelajaran Desain Busana Lanjut.

c. Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang dikombinasi dari unsur suara dan gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi dua jenis media, yakni media audio dan visual. Contoh dari media audiovisual antara lain, televisi, video, film gelang, film, dll (Bahri dan Zain, 2006: 125).

2) Dilihat dari daya liputnya

Media pembelajaran juga dapat dibagi sesuai dengan daya liputnya, dimana dari segi ini media dibuat sesuai dengan jumlah mahasiswa serta lokasi di mana media ini akan digunakan. Media dilihat dari daya liputnya dibagi menjadi tiga, yakni media dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, dan media untuk pengajaran individual (Bahri dan Zain, 2006: 125). Berikut adalah penjelasan macam-macam media pembelajara dilihat dari daya liputnya:

a. Media dengan daya liput luas dan serentak

Media ini dapat menjangkau jumlah mahasiswa yang banyak dalam waktu yang bersamaan. Contoh: radio dan televisi.

b. Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat

Media ini membutuhkan ruang dan tempat yang khusus dalam penggunaannya seperti film, *sound slide*, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap .

c. Media untuk pengajaran individual

Media ini dalam penggunaannya hanya untuk satu orang saja. Media yang digunakan adalah modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

3) Dilihat dari bahan pembuatannya

Selain dilihat dari jenis dan daya liputnya, media pembelajaran juga dapat dibagi berdasarkan bahan pembuatannya. Pembuatan media pembelajaran sendiri memiliki tingkatannya tersendiri, dimana pembuatannya pun disesuaikan dengan kebutuhan. Media dilihat dari bahan pembuatannya dibagi menjadi dua, yakni media sederhana dan media kompleks. Berikut adalah macam-macam media pembelajaran dilihat dari bahan pembuatannya (Bahri dan Zain, 2006: 126).

a. Media sederhana

Media ini bahan dasar yang digunakan mudah diperoleh dan harganya murah, serta cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit. Contoh media sederhana: gambar, peta dan globe, grafik, papan tulis, papan flannel, display, realia, dll (Aimmah, Santoso dan Khoiriyyah, 2013).

b. Media kompleks

Media ini bahan dan alat yang digunakan sulit didapat serta mahal harganya, sulit pembuatannya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai. Contoh media kompleks antara lain: film, TV, Video/VCD (Hakim, 2013).

Berbagai macam bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan, akan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi ajar kepada siswanya. Pemilihan media juga menjadi hal yang sangat penting untuk di perhatikan agar penyampaiannya sesuai materi yang akan disampaikan. Terdapat 6 pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat (Budiarsa, dkk, 2018: 1), yaitu:

1. *Access* yaitu kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan media.
2. *Cost* yaitu biaya yang dibutuhkan dengan pertimbangan aspek manfaat media.
3. *Technology* yaitu media berbasis teknologi perlu memperhatikan keberadaan teknisi dan kemudahan penggunaannya.
4. *Interactivity* yaitu munculnya komunikasi dua arah, yakni antara guru dan siswa.
5. *Organization* yaitu lembaga atau organisasi yang mendukung pembuatan media, misalnya sekolah.
6. *Novelty* yaitu kebaruan media dapat membuat siswa lebih tertarik.

Pertimbangan diatas dapat dijadikan sebagai acuan dalam pemilihan media pembelajaran. Penelitian ini akan berfokus pada pengembangan media *moodboard* dengan pertimbangan-pertimbangan yang suda dipikirkan sebelumnya. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran Desain Busana Lanjut. Tujuan dilakukannya pengembangan media tersebut, guna menunjang kegiatan belajar mengajar (Ernawati dan Sukardiyono, 2017: 204).

2.2.3 Moodboard

Palacios (2014: 13) mengatakan bahwa “*Every design begins with a moodboard, which is basically a collage used in the design industry to convey the project to a potential investor or even just to get the designer’s ideas organized*”, yang artinya adalah “setiap pembuatan desain diawali dengan *moodboard*, yang pada dasarnya merupakan kolase yang digunakan dalam industri perancangan untuk menyampaikan proyek tersebut kepada calon investor atau bahkan hanya untuk mendapatkan ide-ide perancang yang terorganisir”. *Moodboard* menurut Bestari dan Ishartiwi (2016: 123) *moodboard* adalah “alat atau media papan yang digunakan oleh *designer* untuk membantu mereka mendapatkan ide yang baik dari apa yang klien mereka cari”. Suciati (2008: 2) mengatkan bahwa *moodboard* merupakan “sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk yang di dalamnya berisi kumpulan gambar-gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang *designer*”.

Moodboard menurut Arthur, dkk (2001: 3) “ *a moodboard is an excellent way to assemble a range of visual research material as a source of inspiration for ideas*”. *Moodboard* adalah cara terbaik untuk merakit berbagai materi penelitian visual sebagai sumber inspirasi untuk gagasan atau ide. *Moodboard* merupakan salah satu media pembelajaran visual yang proses pembuatannya dapat dikategorikan dalam media sederhana karena bahan dasar yang digunakan mudah untuk dicari, serta proses pembuatannya pun mudah. *Moodboard* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar Desain Busana Lanjut. Bagi seorang *designer fashion* haruslah memiliki wawasan yang luas untuk mempermudah dalam menentukan konsep rancangan yang menjadi proses awal dari pembuatan koleksi pakaian, dimana konsep tersebut dituangkan dalam bentuk kolase gambar-gambar yang ditempelkan di atas *infraboard* atau yang disebut juga *moodboard* (Fadlia dan Kusmayadi, 2012: 21). Bagi mahasiswa sendiri *moodboard* dibutuhkan untuk membantu mereka menggali kreativitas dalam menciptakan desain busana, dengan melihat berbagai contoh gambaran busana yang telah disusun sedemikian rupa di atas sebuah papan.

Para perancang di salah satu pasar *fashion* terbesar di Inggris, masalah yang mereka hadapi bukanlah mencari *trend* atau beradaptasi dengan desain atau bentuk yang ada, tetapi mereka harus mengalami perubahan *mode* setiap beberapa minggu (Sinha, 2002: 1). Oleh karena itu kreativitas dari masing-masing perancang untuk menarik konsumen sangat dibutuhkan.

2.1.3.1 Fungsi *Moodboard*

Moodboard sendiri memiliki beberapa fungsi. Fungsi *moodboard* menurut McDonagh and Denton (2005: 3) bahwa “*moodboard have complex and multiple function. Their primary function is one of inspiration, both of an individual designer and design team. Their secondary function is one of communication, this may support the internal dialogue for the individual designer, and in addition, dialogue between a team of designer and broader stake holders in the product development process*”. Papan suasana hati memiliki fungsi yang kompleks dan banyak. Fungsi utama mereka adalah salah satu inspirasi, baik untuk perancang

individu dan/tim desain. Fungsi sekunder mereka adalah komunikasi. Ini dapat mendukung dialog internal untuk perancang individu, dan, di samping itu, dialog antara tim perancang dan pemangku kepentingan yang lebih luas dalam proses pengembangan produk. Kurniati (2013:19) mengatakan bahwa media *moodboard* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari inspirasi melalui potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide busana yang akan direalisasikan.

Semua pengertian yang disebutkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *moodboard* adalah papan yang berisi potongan-potongan gambar yang diperoleh dari majalah, koran atau internet, kemudian di susun di atas sebuah papan sesuai dengan tema yang ditentukan dengan fungsi sebagai papan inspirasi dalam membuat desain busana. *Moodboard* dalam penggunaannya memiliki beberapa manfaat bagi *designer* atau orang yang belajar dalam bidang busana.

2.1.3.2 Manfaat Media *Moodboard*

Arthur, dkk (2001: 3) mengatakan bahwa “ *a moodboard will also help you to see how well different elements, such as curtain fabrics and particular paint colours work together*”. Sebuah *moodboard* juga akan membantu anda untuk melihat seberapa baik elemen yang berbeda, seperti kain tirai dan warna cat tertentu bekerja sama. Suciati (2008: 3) mengemukakan manfaat dari media *moodboard* sebagai berikut:

- 1) Membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga terciptanya karya. Dimulai dari menentukan tema atau judul yang diinginkan, selanjutnya mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul, kemudian membuatnya menjadi sebuah karya.
- 2) Membantu mengembangkan kemampuan kognitif atau pengetahuan, karena dengan proses pembuatan *moodboard* dapat meningkatkan imajinasi kita dalam membuat desain, serta dapat menambah wawasan mengenai tren busana dari masa ke masa.
- 3) Melatih kemampuan afektif atau emosional dalam proses pembuatan desain melalui *moodboard* sebagai media.

- 4) Melatih kemampuan psikomotor (motorik) *desainer* atau orang yang belajar dibidang busana dalam menyusun potogan-potong gambar kemudian membuat desain busana serta merealisasikannya dalam bentuk busana yang utuh.

Moodboard dapat memudahkan mahasiswa dalam menentukan ide pembuatan desain busana serta menambah pengetahuan mengenai berbagai model atau desain busana melalui potongan-potongan gambar yang dikumpulkan dari berbagai sumber, kemudian disusun di atas sebuah papan. Adapun kelebihan dan kekurangan media *moodboard* antar lain:

- a. Kelebihan *Moodboard*

Sukiman yang dikutip Kurniati (2013: 21) mengatakan bahwa

Pada pembelajaran menggambar busana media *moodboard* merupakan media visual termasuk dalam media grafis yaitu media realia. Kelebihan-kelebihannya antara lain: 1) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan visual kita. 2) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalah pahaman. 3) Harganya relatif murah dan gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

Bestari dan Ishartiwi (2016: 127) menyebutkan kelebihan dari media *moodboard* sebagai berikut:

- 1) Media *moodboard* menyajikan berbagai referensi kepada mahasiswa untuk menciptakan desain busana yang diinginkan dengan melihat berbagai elemen dalam papan, sehingga dalam mendesain mahasiswa akan lebih dapat mengasah kemampuannya dalam mencipta desain busana sesuai tema yang sudah ditentukan.
- 2) Media *moodboard* membantu mahasiswa untuk lebih banyak melakukan kegiatan belajar, serta aktif dalam mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan memerankan apa yang diperintahkan dalam media itu.

Klever (2016: 2), menyebutkan 2 keunggulan dari *moodboard* bagi pengguna dan bagi seorang *client*, yakni:

1) it helps you. Gathering some ideas and inspiration before you actually start designing can streamline the design process and cut down the time you spend staring at a blank screen. It can also potentially save you from a lot of wasted time effort by getting client approval on a concept ahead of time – no one likes to pour their heart into a project only to have it rejected by a client. 2) it helps client. Creating a moodboard to present to clients gives them an idea of what the finished product will look like and allows everyone involved to agree on a direction before too much work is done. It also helps avoid any misunderstanding that may result from trying to describe a design concept verbally. Two people may say the same thing, but mean something completely different, so a visual representation can help everyone get on the same page.

Keunggulan *moodboard* menurut Klever yang disebutkan diatas yakni: yang pertama bagi pengguna. Mengumpulkan beberapa ide dan inspirasi sebelum merancang dapat menyederhanakan proses desain dan mengurangi waktu yang dihabiskan untuk memikirkan desain seperti apa yang akan dibuat. Hal ini juga mengurangi waktu yang terbuang dengan mendapatkan persetujuan klien pada konsep sebelumnya, karena tidak ada orang yang suka menuangkan hati mereka ke dalam proyek hanya untuk ditolak oleh klien. Yang kedua *moodboard* dapat membantu klien. Ketika *moodboard* dibuat kemudian diperlihatkan pada klien, sehingga mereka memiliki pandangan mengenai hasil jadi produk yang akan dibuat. Ini juga membantu menghindari kesalahpahaman yang mungkin timbul ketika designer mendeskripsikan konsep desain secara lisan.

b. Kekurangan *Moodboard*

Sukiman yang dikutip Kurniati (2013: 22) mengatakan bahwa “kelemahan kelemahan-kelemahannya antara lain:

- 1) Hanya menerapkan persepsi indera mata.
- 2) Terlalu kompleks.
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Moodboard memiliki 5 peran dalam proses awal pembuatan desain busana. berikut adalah peranannya, Lucero (2012: 438).

First, moodboard play a framing role by defining the limit of design task, which includes both problem setting and problem solving. Second, moodboards assist in the transmission of a mindset or vision by aligning the different stakeholders and getting

them on the same wavelength. Third, moodboards support designers in visually researching apparently conflicting or contradicting ideas or paradoxing. Fourth, moodboards play an abstracting role by allowing designers to juxtapose both concrete and abstract imagery depending on the project and client. Finally, moodboards play a directing role by setting a trajectory for future design efforts.

Kelima peranan yang disampaikan Lucero diatas yakni: pertama, *moodboard* memainkan peran dalam penyusunan bingkai berdasarkan batas tugas dari desain, yang mencakup pengaturan masalah dan pemecahan masalah. Kedua, *moodboard* membantu transmisi pemikiran atau visi dengan menyelaraskan berbagai pemikiran dari beberapa pengguna yang berkepentingan dan membuat mereka berada pada gelombang yang sama. Ketiga, *moodboard* mendukung *designer* dalam penelitian visual yang tampaknya bertentangan atau ide yang bertentangan. Keempat, *moodboard* memainkan peran abstrak dengan memungkinkan para perancang untuk menyejajarkan citra konkret dan abstrak tergantung pada proyek dan klien yang sedang ditangani. Terakhir, *moodboard* memainkan peran dengan mengarahkan dan menetapkan lintasan untuk usaha desain busana di masa depan.

Moodboard dalam penyusunannya memiliki macam-macam tema atau sumber ide. Terdapat 5 gagasan dalam pembuatan *moodboard* yakni gagasan bentuk, gagasan motif, gagasan warna, gagasan teknik, dan gagasan bahan (Permana, 2011: 16). Kelima gagasan tersebut dapat dijadikan acuan dalam pembuatan media *moodboard*, akan tetapi dalam penelitian ini hanya akan fokus pada 3 gagasan saja, yakni gagasan bentuk, gagasan motif, dan gagasan warna.

- a. Gagasan bentuk, yakni sumber ide yang berasal dari bentuk-bentuk benda. Benda tersebut bisa apa saja, dalam dunia *fashion* segala bentuk benda dapat dijadikan sebagai inspirasi pembuatan busana. Gagasan bentuk dalam *moodboard* yakni, menggabungkan beberapa bentuk yang hampir sejenis kemudian dituangkan di atas papan *moodboard*. Gagasan bentuk yang dibuat pada penelitian ini dengan tema *assymetrical*, yakni mengambil bentuk asimetris dari sebuah benda, aksesoris, ataupun gambar busana yang berbentuk asimetris yang kemudian dituangkan kedalam *moodboard*.



Gambar 2.1 Contoh *Moodboard* Sumber Gagasan Bentuk
(Sumber: Permana, 2011: 18)

- b. Gagasan motif, di dunia ini terdapat ribuan motif, hampir di setiap daerah memiliki ciri khas sendiri. Motif dalam desain bersumber pada 3 unsur yakni unsur flora, fauna dan bentuk geometri. Gagasan motif dalam *moodboard* sendiri yakni memadukan beberapa motif yang hampir serupa kemudian dituangkan ke atas papan. Media *moodboard* yang dibuat berdasarkan gagasan motif yakni dibuat dengan tema *floral*, dimana gambar bunga-bunga akan dijadikan sebagai motif busana, untuk tampilan *moodboard* sendiri berisi gambar bunga-bunga dan gambar busana yang memiliki motif bunga sebagai contoh penekanan motif pada busana.



Gambar 2.2 Contoh *Moodboard* Sumber Gagasan Motif
(Sumber: Permana, 2011: 20)

- c. Gagasan warna, dalam *moodboard* gagasan warna adalah menjadikan warna sebagai sumber ide dimana biasanya memadukan beberapa warna yang tertuang dalam bentuk, kemudian disusun di atas papan *moodboard*. Gagasan

warna dalam penelitian ini menggunakan tema *90's*, dimana warna-warna dari tahun *90's* di angkat sebagai sumber ide pembuatan busana. Warna yang digunakan adalah warna primer yakni warna merah, biru jeans, dan warna kuning.



Gambar 2.3 Contoh *Moodboard* Sumber Gagas Warna
(Sumber: Permana, 2011: 21)

2.1.3.3 Proses Pembuatan *Moodboard*

Media *moodboard* dapat dikategorikan sebagai media sederhana yang proses pembuatannya mudah, serta bahan baku pembuatannya mudah untuk dicari dan harganya juga murah.

Suciati (2008: 4) menyebutkan cara pembuatan *moodboard* antara lain:

- (1) Menentukan tema atau judul, (2) Menyiapkan alat dan bahan, (3) Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul yang akan diangkat menjadi karya, (4) Menggunting gambar-gambar, (5) menyusun dan menempelkan potongan-potongan gambar, (6) Menggambar desain karya.

Unsur-unsur yang ada dalam media *moodboard* harus meliputi unsur warna, bentuk, ragam hias, tekstur dan siluet (Kurniati, 2013: 32). Media *moodboard* yang akan dibuat berukuran 65 cm x 77 cm (*landscape*) dengan komponen isinya sebagai berikut:

1. Gagas yang ditentukan
2. Tema yang akan dibuat
3. Gambar-gambar busana sesuai gagasan dan tema
4. Warna disesuaikan dengan tema

5. Kesesuaian corak atau motif bahan, dengan tema yang dibuat.



Gambar 2.4 Contoh *Moodboard* dengan tema: “*Mayern Lemon*”
(Sumber: Kristine, 2019)

2.1.3.4 Kriteria Penilaian Media *Moodboard*

Sadiman, dkk (2008: 19) mengungkapkan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan karakteristik media tersebut. Meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor pendukung lain seperti karakteristik peserta didik, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan.

Beberapa pendapat yang disebutkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran meliputi: tujuan pembelajaran, kondisi peserta didik, karakteristik media, strategi pembelajaran, ketersediaan waktu dan biaya, fungsi media tersebut dalam pembelajaran adanya prosedur penilaian. Beberapa hal yang sudah disampaikan tadi akan dijadikan kisi-kisi untuk instrumen kelayakan media yang ditinjau dari media pembelajaran dan materi pembelajaran. Pada pemilihan media agar sesuai dengan apa yang akan disampaikan maka dalam penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran visual *moodboard*, dimana media tersebut bersifat praktis, luwes, dan bertahan dalam jangka waktu yang lama.

2.1.3.5 Aspek Penilaian Media *Moodboard*

Media *moodboard* sebelum dijadikan sebagai media pembelajaran harus meliputi beberapa aspek terlebih dahulu, Arsyad (2007: 25) mengemukakan aspek-aspek yang perlu dinilai dalam pengembangan media, meliputi aspek fungsi dan manfaat media, aspek tampilan media, dan aspek isi atau materi

a) **Aspek Fungsi dan Manfaat Media**

Arsyad (2007: 26) mengungkapkan beberapa kegunaan dari media pembelajaran. Berikut indikator dalam kisi-kisi mengenai aspek fungsi dan manfaat media:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, atau berbentuk tulisan kata-kata atau lisan saja.
- b. Mempermudah pembelajaran, media pembelajaran dapat memberikan perangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama, sehingga akan terjadi interaksi langsung antara guru dan siswa.
- c. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misalnya objek yang terlalu besar digantikan dengan realita atau gambar. Konsep yang luas seperti gunung berapi, gempa bumi, dll. Dapat divisualkan dalam bentuk film.
- d. Membangkitkan motivasi belajar, penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif siswa, sehingga dapat menimbulkan kegairahan belajar, serta memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan lingkungan.
- e. *Moodboard* dapat memudahkan mahasiswa dalam menentukan ide pembuatan desain busana serta menambah pengetahuan mengenai berbagai model atau desain busana melalui potongan-potongan gambar yang dikumpulkan dari berbagai sumber, kemudian disusun di atas sebuah papan.

Aspek fungsi dan manfaat media yang digunakan dalam penelitian ini hanya menggunakan 4 sub indikator untuk menilai media *moodboard* dikarenakan

penilaiannya disesuaikan dengan media yang dikembangkan. berikut adalah 4 sub indikator yang digunakan:

1. Memperjelas penyajian pesan.
2. Mempermudah pembelajaran.
3. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
4. Mempermudah menemukan ide menggambar busana.

b) Aspek Tampilan Media

Penilaian aspek tampilan media yang dimaksud adalah bagaimanakah tampilan dari media yang dihasilkan. Berikut indikator-indikator aspek karakteristik tampilan media didalam kisi-kisi berupa: (Arsyad, 2006: 91)

a. Kesederhanaan

Kesederhanaan mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual atau tampilan. Jumlah elemen yang sedikit memudahkan siswa untuk menangkap dan memahami pesan yang disajikan. Kata-kata harus memakai huruf yang mudah terbaca.

b. Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen yang ketika diamati akan berfungsi bersama-sama sehingga bentuk visual tersebut dapat dikenal dan dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

c. Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

d. Keseimbangan

Keseimbangan sendiri dibagi menjadi dua yakni keseimbangan formal dan keseimbangan informal. Keseimbangan formal adalah keseimbangan yang keseluruhannya disusun secara simetris, dimana dua bayangan visual yang sama dan sebangun. Keseimbangan informal adalah kebalikan dari

keseimbangan formal, dimana tidak keseluruhannya simetris melainkan memberikan kesan dinamis dan dapat menarik perhatian.

e. Bentuk

Pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian informasi, pesan atau isi pelajaran perlu diperhatikan. Bentuk-bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa.

f. Garis

Garis dalam tampilan media digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur yang ada sehingga dapat menuntun siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.

g. Tekstur

Tekstur merupakan unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur dapat digunakan untuk menekankan suatu unsur, hal ini sama seperti fungsi warna

h. Warna

Warna merupakan unsur visual yang penting, tetapi harus digunakan dengan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik.

Aspek karakteristik tampilan media yang digunakan dalam penelitian ini hanya menggunakan 5 sub indikator untuk menilai media *moodboard* karena sub indikator disesuaikan dengan media yang dikembangkan. Berikut adalah sub indikator yang digunakan:

1. Kesederhanaan.
2. Keterpaduan.
3. Penekanan.
4. Keseimbangan.
5. Warna.

c) **Aspek Kualitas Materi**

Aspek kualitas materi mencakup materi atau bahan pembelajaran yang harus disesuaikan dengan media pembelajaran yang tersedia. Harjanto (2008: 222) mengemukakan kriteria dalam pemilihan materi pelajaran:

- a. Kriteria tujuan instruksional, materi pelajaran yang terpilih digunakan untuk mencapai tujuan instruksional khusus atau tujuan tingkah laku. Karena itu, materi tersebut supaya sejalan dengan yang telah dirumuskan.
- b. Materi pelajaran supaya terjabar, perincian pada materi pelajaran harus berdasarkan pada tuntutan yang telah dirumuskan secara spesifik, dapat diamati dan terstruktur, sehingga terdapat keterkaitan yang erat antara spesifikasi tujuan dan spesifikasi materi pelajaran.
- c. Relevan dengan kebutuhan siswa, setiap materi pelajaran yang akan disajikan harus disesuaikan dengan usaha untuk mengembangkan pribadi siswa secara utuh. Aspek yang harus dicapai antara lain, pengetahuan, sikap, nilai dan pengetahuan.
- d. Kesesuaian dengan kondisi masyarakat, materi yang dipilih hendaknya dapat membantu mereka memberikan pengalaman edukatif yang bermakna bagi perkembangan siswa sehingga kelak menjadi manusia yang mudah menyesuaikan diri.
- e. Materi pelajaran mengandung segi-segi etik, materi yang akan dipilih harus mempertimbangkan segi perkembangan moral siswa.
- f. Materi pelajaran tersusun dalam ruang lingkup dan urutan yang sistematis dan logis, setiap materi disusun secara menyeluruh sehingga dengan cara ini diharapkan isi materi tersebut akan lebih mudah diserap oleh siswa.
- g. Materi pelajaran bersumber dari buku sumber yang baku, pribadi guru yang ahli, dan masyarakat. Ketiga faktor ini perlu untuk diperhatikan dalam memilih materi pelajaran.

Kriteria pemilihan materi juga dikemukakan oleh Ibrahim dan Syaodih (2003: 102). Berikut adalah kriterianya:

- a. Materi pelajaran hendaknya sesuai dengan/menunjang tercapainya tujuan instruksional.
- b. Materi pelajaran harus sesuai dengan tingkat pendidikan/perkembangan para siswa pada umumnya.
- c. Materi pelajaran hendaknya diorganisasikan secara sistematis dan berkesinambungan.

- d. Materi pelajaran hendaknya mencakup hal-hal yang bersifat faktual maupun konseptual.
- e. Menarik, artinya dengan mengamati siswa akan merasa tertarik untuk mengamati lebih jauh.
- f. Mudah dan murah artinya gambar sangat mudah dicari dimana saja, misalnya dengan memotong gambar dari koran atau majalah.
- g. Kontekstual, artinya tema karangan dapat diambil dari objek gambar yang dekat dengan kehidupan siswa dan bermanfaat untuk mereka.
- h. Lebih hidup dan kongkrit artinya gambar dapat menggambarkan suatu objek lebih hidup dan mendekati objek aslinya. Hal ini dapat menarik minat siswa sekaligus memudahkan pemahaman siswa.

Tentang kriteria materi yang dikemukakan diatas tentang materi pembelajaran, maka dapat disimpulkan dari aspek kualitas materi terdapat indikator-indikator antara lain:

- 1) Sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS)
Rencana Pembelajaran Semester yang digunakan adalah RPS mata kuliah Desain Busana Lanjut.
- 2) Sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai
Materi pelajaran yang terpilih dimaksudkan untuk mencapai tujuan instruksional khusus atau tujuan-tujuan tingkah laku. Materi disini dikhususkan pada materi menggambar busana. Tujuan instruksional menurut Merrill, dkk (1966: 2) "*the purpose of instructional design is to develop experience and environments wich facilitate the student's acquisition of this knowledge and skill*".
- 3) Lebih hidup dan kongkrit
Diartikan bahwa gambar atau media yang digunakan dapat menggambarkan suatu objek aslinya. Hal tersebut dapat menarik minat mahasiswa sekaligus memudahkan pemahaman siswa Ibrahim dan Syaodih (2003: 100).

- 4) Mempermudah guru dalam proses belajar mengajar
Materi/bahan pelajaran harus membantu untuk melibatkan diri secara aktif, baik dengan berfikir sendiri maupun dengan melakukan berbagai kegiatan, sehingga dapat memotivasi siswa dan memudahkan guru dalam belajar mengajar.
- 5) Disusun berdasarkan tujuan dan dirumuskan dengan jelas
Merumuskan tujuan pembelajaran hendaknya fokus, jelas dan menantang yaitu tujuannya adalah mengembangkan media *moodboard* busana pesta malam pada Mata Kuliah Desain Busana Lanjut.
- 6) Bersifat faktual maupun konseptual
Konseptual yaitu suatu ide atau suatu gagasan yang umum yang telah terjadi. Fakta adalah sesuatu yang telah terjadi Harjanto (2008: 222). Konsep media *moodboard* busana pesta ini adalah (*90's, floral, dan assymetrical*).
- 7) Dapat menyampaikan pesan atau ide
Materi pelajaran hendaknya sesuai dengan tingkat pendidikan atau perkembangan siswa pada umumnya yang dapat memberikan manfaat, sehingga pesan atau ide dapat tersampaikan Ibrahim dan Syaodih (2003: 100).
- 8) Disusun tahap demi tahap
Materi pelajaran tersusun dalam ruang lingkup dan urutan yang sistematis dan logis. Setiap materi pelajaran disusun secara tahap demi tahap dan menyeluruh, terbatas ruang lingkungannya dan terpusat pada suatu topik masalah tertentu. Materi disusun secara berurutan dengan mempertimbangkan faktor perkembangan psikologi siswa Harjanto (2008: 222).
- 9) Menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti
Kata-kata yang digunakan harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam satu tampilan ataupun serangkaian tampilan visual. Kalimat yang digunakan harus ringkas tetapi padat dan mudah dimengerti (Arsyad, 2007: 91).

- 10) Disertai tulisan yang jelas
Tulisan pada media *moodboard* ini adalah tema, judul yang digunakan. Usahakan tulisannya konsisten.
- 11) Dikemas dengan menarik
Menarik artinya media *moodboard* dapat menarik perhatian siswa, sehingga mereka akan merasa asik dan tertarik untuk mengamati lebih jauh lagi (Ibrahim dan Syaodih, 2003: 100).
- 12) Disusun dengan tampilan suasana
Materi-materi yang disajikan terkait dengan tampilan suasana. Tampilan suasana dalam media *moodboard* ini adalah *assymetrical, floral, dan 90's*.
- 13) Pembuatannya sederhana, mudah dan murah
Mudah dan murah artinya gambar sangat mudah dicari dimana saja dan tidak memerlukan biaya yang besar, misalnya dengan memotong gambar di koran, majalah, dll. (Ibrahim dan Syaodih, 2003: 100).
- 14) Memberi kesan kuat dan menarik perhatian
Menarik artinya media *moodboard* dapat menarik perhatian siswa, sehingga mereka akan merasa asik dan tertarik untuk mengamati lebih jauh lagi (Ibrahim dan Syaodih, 2003: 100).

Aspek kualitas materi yang digunakan dalam penelitian ini hanya menggunakan 5 sub indikator untuk menilai media *moodboard* karena sub indikator tersebut sudah disesuaikan dengan media yang dikembangkan yakni:

1. Sesuai dengan rencana pembelajaran semester (RPS).
2. Sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai.
3. Mempermudah guru dalam proses belajar mengajar.
4. Dapat menyampaikan pesan atau ide.
5. Disertai tulisan yang jelas.

2.1.3.5 Kriteria Penilaian Desain Busana

Di dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah Desain Busana Lanjut disebutkan tujuan/capaian pembelajaran matakuliah desain busana lanjut adalah: mahasiswa mampu mendesain busana wanita, pria dan anak-anak untuk berbagai kesempatan berdasarkan sumber ide, dengan berbagai teknik

penyajian. Untuk menilai hasil karya desain busana, berikut adalah indikator yang digunakan (Sawitri, 1994: 151):

1. Perspektif (proporsi tubuh manusia secara ilustrasi) yakni dengan kriteria proporsi atau perbandingan tubuh manusia secara ilustrasi, dengan tinggi 9-12 tinggi kepala.
2. Komposisi yakni, meliputi penerapan unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain.
3. Kesatuan yakni, adanya pengulangan suatu unsur desain, misalnya dalam satu desain terdapat bentuk leher bulat, bentuk rok lingkaran, dan bentuk pas bahu melengkung.
4. Variasi/ kreativitas yakni, kemampuan mahasiswa dalam membuat bentuk-bentuk baru yang bervariasi dari bagian-bagian busana.
5. Warna yakni, meliputi teknik percampuran dan pemilihan warna.
6. Teknik penyajian gambar yakni, teknik yang digunakan untuk memperkenalkan atau memperlihatkan gambar kepada orang lain. Teknik tersebut antara lain: *Design Sketching*, *Production Sketching*, *Presentation Drawing*, *Fashion Illustration*, dan Desain Tiga Dimensi.
7. Teknik penyelesaian gambar yakni, cara menyelesaikan gambar desain busana yang telah diciptakan sehingga gambar tersebut dapat dilihat detailnya.
8. Sesuai dengan sumber ide yakni, adanya kesesuaian antara gambar desain busana yang diciptakan dengan sumber ide yang diambil. Sumber ide yang digunakan untuk membuat desain busana dalam penelitian ini sudah ditentukan yakni, sesuai dengan tema media *moodboard* yang dikembangkan.
9. Sesuai dengan kesempatan yakni, cocok tidaknya garis desain yang dibuat, bahan dan warna yang dipilih untuk desain busana yang diciptakan.

2.2.4 Mata Kuliah Desain Busana Lanjut

Mata kuliah Desain Busana Lanjut adalah mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa prodi pendidikan Tata Busana. Mata kuliah Desain

Busana Lanjut merupakan mata kuliah yang memberi pengetahuan dan keterampilan tentang mendesain busana untuk kalangan anak, wanita dan pria pada berbagai kesempatan dengan menerapkan elemen desain, prinsip-prinsip desain, sumber ide, modifikasi dan kolaborasi desain, dengan menggunakan teknik penyajian gambar.

Mata kuliah Desain Busana Lanjut merupakan lanjutan dari mata kuliah Desain Busana 1. Pada mata kuliah Desain Busana Lanjut dibutuhkan kreativitas dari masing-masing mahasiswa dalam menciptakan desain busana, serta di butuhkan minat dan semangat dalam pengerjaannya. Pembelajaran Desain Busana Lanjut ini tidak hanya mempelajari cara pembuatan proporsi tubuh yang sempurna, melainkan dapat menguasai konsep dasar pembuatan proporsi tubuh secara ilustrasi, memahami konsep desain busana, memahami konsep sumber ide dan modifikasi, mengembangkan desain busana anak, wanita dan pria, mengembangkan desain busana fantasi, lomba dan peragaan busana (RPS Desain Busana Lanjut 2018).

2.1.4.1 Tujuan

Tujuan atau capaian dalam pembelajaran mata kuliah ini adalah mahasiswa mampu mendesain busana wanita, pria dan anak-anak untuk berbagai kesempatan, dengan berbagai teknik penyajian (Bahan Ajar Desain Busana Lanjut).

Penelitian yang akan dilakukan nanti akan berfokus pada penggunaan media *moodboard* dengan materi busana pesta sebagai sarana penyalur ide dalam pembuatan desain busana. Serta sebagai penyalur motivasi mahasiswa dalam mendesain.

2.1.4.2 Materi Mata Kuliah Desain Busana Lanjut

Materi Desain busana Pesta merupakan materi yang sudah di pelajari pada semester sebelumnya, hanya saja pada mata kuliah ini mempelajari atau membuat pengembangan model atau modifikasi pada busana pesta. Adapun pengertian dari busana pesta sendiri adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta sore maupun pesta malam hari.

a) Busana pesta pagi

Busana pesta pagi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00-15.00. Bahan yang dipakai haruslah bersifat halus, lembut dan menyerap keringat. Model yang dapat dipilih pada pesta kesempatan pagi yakni: berpita, struk, renda, leher tidak terbuka, warna yang cerah tetapi tidak mencolok dan gemerlap (Marwiyah, 2012: 98).

b) Busana pesta sore

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta sore. Model busana yang bisa dipilih yakni yang bagian lehernya agak terbuka, model berpita, *strook* atau *filled*, renda, draperi. Untuk warna bahan pilihlah warna yang terang sampai mencolok atau gelap dengan hiasan agak menonjol, untuk bahannya pilih yang bertekstur lembut (Marwiyah, 2012: 98).

c) Busana pesta malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari. Pemilihan model untuk pesta malam lebih bebas dari siang hari, hampir setiap jenis model, pemilihan warna, bahan serta aksesoris dapat dipilih (Marwiyah, 2012: 98).

2.1.4.3 Karakteristik Busana Pesta

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan busana pesta adalah siluet busana. Siluet ialah garis sisi luar atau garis bayangan luar dan sebuah model busana yang dapat dikelompokkan menjadi siluet (Marwiyah, 2012: 103). Penggolongan siluet didasarkan pada 3 aspek yaitu:

a) Bentuk dasar

Penggolongan siluet menurut bentuk dasar dibedakan menjadi 3, yaitu: siluet lurus atau pipa, siluet lonceng, dan siluet menonjol.

b) Pengaruh tekstur

Siluet berdasarkan pengaruh tekstur dibedakan menjadi 2, yaitu siluet tailor dan siluet draperi.

c) Kesan usia

Siluet berdasarkan kesan usia, dibedakan menjadi 2, yaitu siluet dengan kesan gadis remaja dan siluet dengan kesan dewasa. Siluet berdasarkan

bentuk huruf, dibedakan menjadi siluet A, H, I, T, Y, S, X, O, dan L. Penelitian ini akan tertuju pada pembuatan desain busana pesta malam dengan acuan media *moodboard* sebagai sumber ide dalam pembuatannya.

2.3 Kerangka Berpikir

Desain Busana Lanjut merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa semester 3. Mata kuliah Desain Busana Lanjut adalah mata kuliah yang mengajarkan tentang bagaimana mengeluarkan ide dan gagasan kedalam bentuk karya yang indah, inovatif, dan memiliki estetika yang tinggi. Mendesain sebuah busana dapat dikatakan sulit tapi juga bisa dikatakan tidak terlalu sulit, karena dalam pembuatannya dibutuhkan kreativitas serta minat dari mahasiswa. Setiap orang memiliki tingkat kemampuan masing-masing dalam membuat desain busana, hanya saja terkadang mereka masih kesulitan dalam menemukan ide ketika membuat desain busana, serta kurang semangatnya mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan.

Pelaksanaan perkuliahan Desain Busana Lanjut di kelas, setiap komponen pembelajaran sangat dibutuhkan agar mahasiswa lebih mudah dalam menemukan ide dalam mendesain, serta dapat memotivasi mereka agar lebih semangat dalam mengikuti perkuliahan. *Moodboard* merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu mahasiswa dalam mendesain. *Moodboard* itu sendiri adalah papan yang berisi potongan-potongan gambar yang disusun, dengan fungsi sebagai papan untuk menemukan inspirasi dalam pembuatan desain busana. Pembuatan *moodboard* haruslah ditentukan sesuai dengan tema atau sumber ide pembuatan busana. Kelebihan dari pembuatan *moodboard* itu sendiri adalah: *moodboard* dapat mengembangkan kemampuan imajinasi mahasiswa, serta dapat melatih kemampuan afektif atau emosional dalam proses pembuatan desain melalui media *moodboard*, melatih kemampuan psikomotor (motorik) desainer atau orang yang belajar dibidang busana dalam menyusun potongan-potongan gambar, membuat desain dan pembuatan karya. Kekurangan dari *moodboard* sendiri adalah proses pembuatannya yang membutuhkan waktu lama.

Media *moodboard* dapat di jadikan alternatif media pembelajaran Desain Busana, terutama pada materi sumber ide pembuatan busana pesta. Pembuatan Desain Busana pesta sangat membutuhkan kreativitas yang tinggi, oleh karena itu media *moodboard* dapat digunakan untuk membantu mahasiswa memacu kreativitas serta memotivasi mereka dalam pembuatan desain busana. Selain itu media *moodboard* juga memacu mahasiswa untuk lebih aktif ketika mengikuti pembelajaran, sehingga mereka tidak akan merasa bosan. Selama ini di Universitas Negeri Semarang khususnya prodi pendidikan Tata Busana sendiri *moodboard* belum dijadikan sebagai media pembelajaran, akan tetapi sudah dijadikan sebagai bahan ajar dalam perkuliahan Desain Busana Lanjut. Maka dari itu pengembangan media *moodboard* dalam perkuliahan Desain Busana Lanjut diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam menemukan ide mendesain busana serta memotivasi mereka dalam mengikuti perkuliahan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Simpulan yang diperoleh berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yakni, sebagai berikut:

- 5.1.1 Pengembangan media *moodboard* untuk materi sumber ide pada mata kuliah desain busana lanjut. Media ini dapat digunakan oleh dosen sebagai alat bantu mengajar dan dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai media penyaluran ide untuk membuat desain busana.
- 5.1.2 Kelayakan media *moodboard* dinilai berdasarkan hasil angket yang diisi oleh mahasiswa prodi pendidikan tata busana dinyatakan sangat layak dengan menunjukkan jumlah persentase sebesar 87,98%.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah, sebagai berikut:

- 5.2.1 Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lebih lanjut pada tahap keefektifan.
- 5.2.2 Penggunaan media *moodboard* dikembangkan lagi serta dicari pengaruhnya jika digunakan untuk siswa SMK Jurusan Tata Busana.
- 5.2.3 Gagasan dan tema pada tampilan media *moodboard* dibuat lebih variasi lagi, agar tidak hanya terbatas pada satu tema pada setiap gagasannya.
- 5.2.4 Sub Indikator keterpaduan memiliki persentase paling rendah dibandingkan dengan indikator lainnya, untuk peneliti selanjutnya perlu memperhatikan lagi keterpaduan gambar atau elemen dalam tampilan media *moodboard* dengan cara menyesuaikan tema serta komponen warna yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina A. dan Dian Novita. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Video Untuk Melatih Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Materi Larutan Asam Basa. *Unesa Journal of Chemical Education*. 1(1): 10-16.
- Aimmah N. Syifatul, dkk. 2013. *Media pembelajaran Sederhana*. <http://kumpulanmak.blogspot.co.id>. 25 Maret 2018 (21:16).
- Arsyad Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Edisi 1-10. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- . 2006. *Media Pembelajaran*. Edisi 8. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azwar, S. 2018. *Reliabilitas dan Validitas Edisi 4*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Bahan Ajar Desain Busana Lanjut Tata Busana. 2018. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Bestari A. Ghurub dan Ishartiwi. 2016. Pengaruh Penggunaan Media *Mood Board* Terhadap Pengetahuan Desain busana Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 3(2): 121-137.
- Budiarsa A. I Wayan, dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis Kartu Gerak Pada Materi Aktivitas Pengembangan Untuk Siswa Kelas VII 9(1): 1-9.
- Depdiknas. 2003. *Peraturan Pemerintah no. 20 Tahun 2003*. Jakarta: Depdiknas.
- . 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- . 2009. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka
- Djamarah Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Edisi Ketiga. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ernawati Iis dan Sukardiyono Totok. 2017. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server 2(2): 204-210.
- Fadlia Adlien dan Taruna Kusayadi. 2012. *Menjadi Desainer Mode*. Cetakan Pertama. Solo: Metagraf
- Hakim Z. 2012. *Jenis Media Pembelajaran*. <http://www.zainalhakim.web.id>. 2 Maret 2018 (21:26)
- Hamdani.2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Edisi Keempat. Bandung: Pustaka Setia.
- Harjanto. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Cetakan Keenam. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ibrahim R. dan Nana Syaodah S. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Cetakan Kedua. Jakarta: Rineka Cipta.
- Klever Jenie. 2016. *Moodboard*. <https://www.canva.com>. 27 Juli 2018 (12:32)
- Kristine Go. 2019. *Meyern Lemon*. [Pattern curator.com](http://Patterncurator.com). 31 September 2019 (07:31)
- Kurniati Annisa. 2013. Pengembangan Media Mood board Busana Pesta Pada Mata Diklat Menggambar Busana Oleh Mahasiswa Kelas XI di SMK Muhammadiyah Yogyakarta. SKRIPSI: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lucero Andres. 2012. *Framing, Aligning, Paradoxing, Abstracting and Directing: How Design Moodboards Work*. 2(1): 438-175.

- Marwiyah. 2012. Dasar Busana. Semarang: Jurusan Teknologi Jasa dan Produksi UNNES
- McArthur A., Carolyn Etchells, dan Tristram Shepard. 2001. *Textile Edition*. Revised Edition. United Kingdom: Nelson Thornes Ltd.
- McDonagh dan Denton. 2005. *Exploring the Degree to Which Individual Students Share a Common Perception of Specific Moodboards: Observations Relating to Teaching, Learning and Team-Based Design*. 26(1): 35-53.
- Merrill M. David, dkk. 1966. *Reclaiming Instructional Design* 36(5): 5-7.
- Muhson Ali. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi 8(2): 1-10
- Musfiqon. 2012. Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka
- Nugroho A. Prasetyo, dkk. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 1(1): 11-18
- Palacios Nila. 2014. *Fashion with Passion*. Singapore: Partridge.
- Permana D. K. 2011. *Fashion*. www.doddiecrafts.com. 20 September 2017 (09:38)
- Pertiwiningsih R. Putri dan Noor Fitrihana. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Desain busana Menggunakan Macromedia Director MX di SMK Negeri 1 Karanganyar. *Jurnal pendidikan teknik busana*. 1(1): 1-7.
- Prawita R. Emilia. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Proporsi Tubuh Wanita Menggunakan *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana di SMK Piri 2 Yogyakarta. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rifa'i Achmad, dan Chatarina T. Anni. 2012. Psikologi Pendidikan. Edisi Keempat. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK UNNES
- Sadiman, dkk. 2008. Media Pendidikan. Edisi Pertama. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Saputro R. E. dan Saputra D. I. S. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* 6(2): 153-162.
- Sawitri Sicilia. 1994. Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Kemampuan Awal Terhadap Hasil Belajar Disain Busana Lanjut. Disertasi Institusi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Jakarta.
- , 2013. Desain busana Lanjut (Bahan Ajar). Semarang. FT UNNES
- Sinha Pammi. 2002. Creativity In Fashion. *Journal of Textile and Apparel, Technology and Management* 4(2): 1-13
- Soekarno, Lanawati. 2004. *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana*. Cetakan Pertama. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Suciati. 2008. *Moodboard*. Prodi Pendidikan Tata Busana. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Sugiyono. 2008. Metodologi Penelitian. Bandung: Alfabeta
- Sulistio Hartatiati. Tanpa tahun. Rancang Busana. Semarang: UPT. UNNES Press

- Sulistiyani F. Dyah. 2015. Efektivitas Penggunaan *Fashion Moodboard* Pada Kreativitas Mahasiswa Dalam Mencipta Desain busana Pesta. SKRIPSI: UNNES
- Taufiq M., N.R. Dewi, A. Widiyatmoko. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema “Konservasi” Berpendekatan *Science-Edutainment*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 3(2): 140-145.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta.
- Vera A.L. 2009. Co-Designing Interactive Spaces For And With Designers: Supporting Mood-Board Making. Eindhoven University of Technology Library. Finland: Vaajakoski.
- Yunastiti Sindu. 2014. Meningkatkan Kreativitas MenDesain busana Dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran *Moodboard* Pada Mata Diklat Menggambar Busana Kelas XI di SMKN 1 Sewon. SKRIPSI: Universitas Negeri Yogyakarta