

# **Pengembangan Modul Mata Kuliah Aksesori Busana Program Studi Pendidikan Teknik Busana**

**Oleh:**

**Triyanto, M. A.**

**PTBB FT UNY email: triyanto.ma@gmail.com**

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan modul pembelajaran desain aksesori yang materinya mampu membekali kompetensi mahasiswa untuk mengolah bentuk sumber ide aksesori yang lebih bervariasi. Jenis penelitian ini merupakan penelitian *R&D*. Populasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah mahasiswa S1 NR berjumlah 85 mahasiswa. Teknik pengambilan sample dengan memakai metode yang dikembangkan oleh *Isasc dan Michael*, memperoleh sampel 68 dengan tingkat kesalahan 5%.

Penelitian ini telah menghasilkan modul pengembangan aksesori yang mampu memudahkan peserta pembelajaran untuk membuat desain aksesori yang lebih bervariasi. Untuk mengetahui tingkat kelayakan modul menggunakan tiga validator yang memiliki kompetensi di bidang yang sesuai dengan kebutuhan modul. Hasil yang diperoleh dari validator ditinjau dari aspek media dan materi berada pada kategori baik. Dengan demikian modul aksesoris ini layak untuk dijadikan modul pembelajaran desain aksesori.

**Kata Kunci:** *Modul Aksesori, kelayakan modul.*

## **PENDAHULUAN**

Dalam menjalankan tugas secara ideal, pengajar merupakan agen pembaharuan. Sebagai agen pembaharuan, pengajar diharapkan selalu melakukan langkah-langkah inovatif berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukannya. Langkah inovatif sebagai bentuk perubahan paradigma pengajar tersebut dapat dilihat dari pemahaman penerapan pengajar pada proses pembelajaran yang dilakukan. Penelitian *R&D* sangat mendukung program peningkatan kualitas pembelajaran di kampus yang muaranya adalah peningkatan kualitas pendidikan. Hal ini, karena dalam proses pembelajaran, pengajar adalah praktisi dan teoretisi yang sangat menentukan. Peningkatan kualitas pembelajaran, merupakan tuntutan logis dari perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (Ipteks) yang semakin pesat. Perkembangan Ipteks mengisyaratkan penyesuaian dan peningkatan proses pembelajaran secara berkesinambungan, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan kualitas lulusan (I Wayan Santyasa, 2007).

Aksesori Busana merupakan salah satu bidang mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Keberhasilan proses pembelajaran aksesori busana ditentukan tidak saja oleh kemampuan pengajar dalam mengantarkan peserta kuliah mempelajari aksesori busana, namun demikian juga ditentukan oleh factor-faktor lainnya seperti keadaan mahasiswa, fasilitas pembelaran, maupun metode pembelajaran yang digunakan.

Aksesori busana merupakan matakuliah praktek dengan bobot 2 SKS. Hasil output matakuliah aksesori busana adalah kemampuan mahasiswa untuk dapat mewujudkan benda atau produk aksesori busana dalam berbagai macam bentuk baik fungsional maupun non-fungsi dengan menggunakan berbagai macam teknologi pengerjaan sehingga memiliki nilai utility, ekonomis, maupun estetis. Sebelum aksesoris diwujudkan dalam praktek pembelajaran, terlebih dahulu melewati beberapa

proses atau langkah kerja. Salah satu proses pembelajaran aksesoris adalah mahasiswa diwajibkan mencari dan menggunakan sumber ide penciptaan. Sumber ide penciptaan dapat berupa apa saja yang ada di sekitar manusia, seperti: flora, fauna, berbagai bentuk geometris, maupun kejadian actual di sekitar masyarakat. Lewat sumber ide menjadi penanda bahwa terciptanya produk tidak asal jadi, namun demikian melewati konsep atau alasan yang mendalam. Sumber ide menjadi teknik pengunci, pemandu, alur terhadap gagasan penciptaan supaya proses terciptanya karya atau produk aksesoris terjaga nilai konsistensinya. Namun demikian, mahasiswa tidak saja mampu mencari sumber ide penciptaan karya, mahasiswa juga harus dapat mengembangkan sumber ide sehingga menghasilkan suatu karya baru yang lebih memiliki nilai kreativitas. Pengembangan di sini merupakan bentuk kemampuan merubah mengolah obyek sumber ide menjadi gubahan-gubahan baru yang lebih memberikan variasi alternatif desain.

Pengolahan bentuk sumber ide dapat dilakukan dalam berbagai teknik, seperti: pengolahan bentuk dengan teknik disformasi, stilisasi, transformasi, dan distorsi (Dharsono Sony Kartika, 2004). Realitas itu menunjukkan kemampuan pengolahan bentuk sumber ide menjadi bekal penting bagi mahasiswa di dalam pembuatan aksesoris busana yang lebih memiliki nilai kreativitas.

Fenomena yang terjadi pada pengolahan bentuk sumber ide pada peserta pembelajaran aksesoris busana adalah sebagian besar peserta membuat desain aksesoris berupa bentuk flora. Peserta pembelajaran aksesoris kurang berani mengembangkan desain di luar sumber ide flora. Realitas itu dapat terlihat dari hasil sketsa desain yang dikonsultasikan dari 40 mahasiswa, hanya 2 mahasiswa yang membuat sumber ide dengan pengembangan fauna sedang yang lainnya bernuansa bunga. Berbagai bentuk sumber ide lainnya di luar flora tidak banyak yang membuat. Padahal secara teoretis bagaimana cara mengolah bentuk sumber ide sudah dipelajari. Berbagai kemungkinan yang dapat menyebabkan peserta kuliah hanya membuat desain aksesoris bersumber ide flora adalah peserta pembelajaran masih mempunyai anggapan bahwa motif non-bunga tidak cocok untuk perempuan, motif non-bunga memiliki kesan terlalu kaku kurang luwes atau tidak memiliki nilai feminitas. Realitas itu menunjukkan kurang membuminya pemahaman sumber ide penciptaan di luar sumber ide flora. Peserta pembelajaran aksesoris pada Program Studi Teknik Busana yang sebagian besar perempuan telah menjadikan bunga sebagai salah satu bentuk yang mengitari 'mainstream' segala aktivitasnya. Hal ini menjadikan pengolahan bentuk sumber ide non-flora tidak menjadi bagian dari kebiasaan pencarian dan pengembangan sumber ide penciptaan. Mahasiswa menjadi kurang wacana pemahaman sumber ide penciptaan desain aksesoris busana. Teori yang diberikan terlalu abstrak sehingga peserta pembelajaran terkendala untuk memahami secara visual. Pada sisi lain, pengampu pembelajaran belum memiliki modul yang relevan sehingga dapat mengantarkan kreasi mahasiswa yang lebih kreatif.

Dengan demikian pembelajaran aksesoris busana memerlukan langkah solusi ataupun teknis praktis yang dapat memandu dan menjembatani permasalahan pembelajaran aksesoris yang berbasiskan pada pengolahan bentuk sumber ide. Permasalahan tersebut dapat dijawab dengan pembuatan modul yang mampu membimbing peserta pembelajaran untuk membuka wacana pengolahan bentuk sumber ide desain aksesoris busana. Lewat ketersediaan modul itu mempunyai harapan besar dapat melatih berbagai teknik pengolahan bentuk sumber ide yang lebih kongkrit, proses perubahannya teramati sehingga dapat lebih memberikan banyak alternative desain aksesoris busana.

## DESAIN DAN PENGOLAHAN SUMBER IDE

Terciptanya suatu karya melewati proses yang panjang. Salah satu proses di dalam penciptaan karya tersebut adalah proses desain. Proses desain adalah proses di mana seorang kreator mampu mengolah, membuat, dan menggayakan berbagai wujud bentuk ataupun obyek. Dharsono Sony Kartika (2004), mengungkapkan ada beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud obyek penciptaan karya, yaitu lewat stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi.

### 1. *Stilisasi*

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan di setiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh: penggambaran ornamen motif batik, tatah sungging, lukisan tradisional dll. Proses stilisasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.



Sumber: penulis 2010

### 2. *Distorsi*

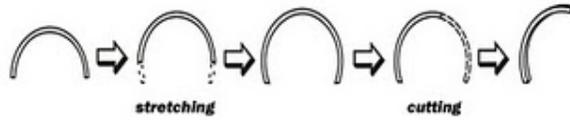
Adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh: karakter wajah Gathut Kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.



Sumber: [www.dapunta.com/wp-content/uploads/2010/06/Teater-Lawas-pentas-](http://www.dapunta.com/wp-content/uploads/2010/06/Teater-Lawas-pentas-)

### 3. *Transformasi*

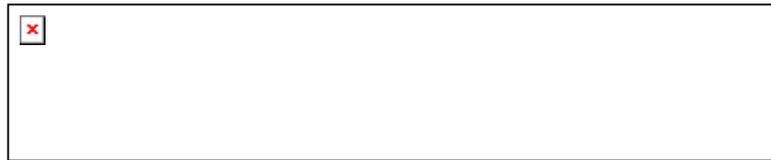
Adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar. Contoh: penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.



Sumber: <http://hafiznoornazmi22.blogspot.com/p/tugas.html>

#### 4. *Disformasi*

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebegini saja yang lebih dianggap mewakili. Proses disformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-perbagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.



Sumber: penulis 2010

Berbagai teknik pengolahan bentuk atau obyek seperti yang telah diungkapkan di atas dapat ditarik pemahaman bahwa dalam penciptaan desain dapat menggunakan berbagai macam pilihan jenis pengolahan bentuk perwujudan. Keberadaan dari teknik pengolahan desain ini tentu sangat membantu pada proses pembuatan bentuk desain. Para kreator ataupun pencipta desain dapat lebih fokus mengembangkan ide gagasannya. Teknik stilisasi secara sederhana dapat dimaknai sebagai pengolahan bentuk yang digayakan sehingga lebih rumit dari bentuk obyek sumber ide sebelum digayakan. Teknik distorsi banyak dilakukan untuk pencapaian sumber ide bentuk karakter yang sangat kuat. Teknik transformasi lebih berkecenderungan untuk memindahkan bentuk satu ke bentuk lainnya sehingga terjadi suatu perubahan atau pergeseran bentuk, dan teknik disformasi merupakan teknik penyederhanaan bentuk obyek sumber ide yang lebih menitik beratkan pada nilai kesederhanaan bentuk.

#### **Pembelajaran Modul**

Keberhasilan pembelajaran desain aksesoris busana memerlukan banyak dukungan. Salah satu dukungan yang mampu menghantarkan mahasiswa menuju kesuksesan mempelajari desain aksesoris adalah dengan menggunakan modul. Menurut Vembriarto (1975: 22), modul adalah suatu paket pengajaran yang memuat satu unit konsep dari bahan pelajaran. Pengajaran modul merupakan usaha penyelenggaraan pengajaran individual yang memungkinkan siswa menguasai satu unit bahan pelajaran sebelum dia beralih ke unit berikutnya. Modul disajikan dalam bentuk yang bersifat belajar mandiri (*self instructional*). Masing-masing siswa dapat menentukan kecepatan dan intensitas belajarnya sendiri. Sedangkan menurut E. Mulyasa (2003), modul merupakan paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang direncanakan dan dirancang secara sistematis untuk membantu peserta diklat mencapai tujuan belajar. Modul merupakan suatu media pembelajaran yang berbentuk buku yang berisi tentang materi pembelajaran yang

dilengkapi dengan cara penggunaannya. Modul sebagai salah satu sumber belajar yang digunakan oleh peserta diklat sebagai petunjuk pelaksanaan praktek dapat juga digunakan untuk pedoman belajar selanjutnya.

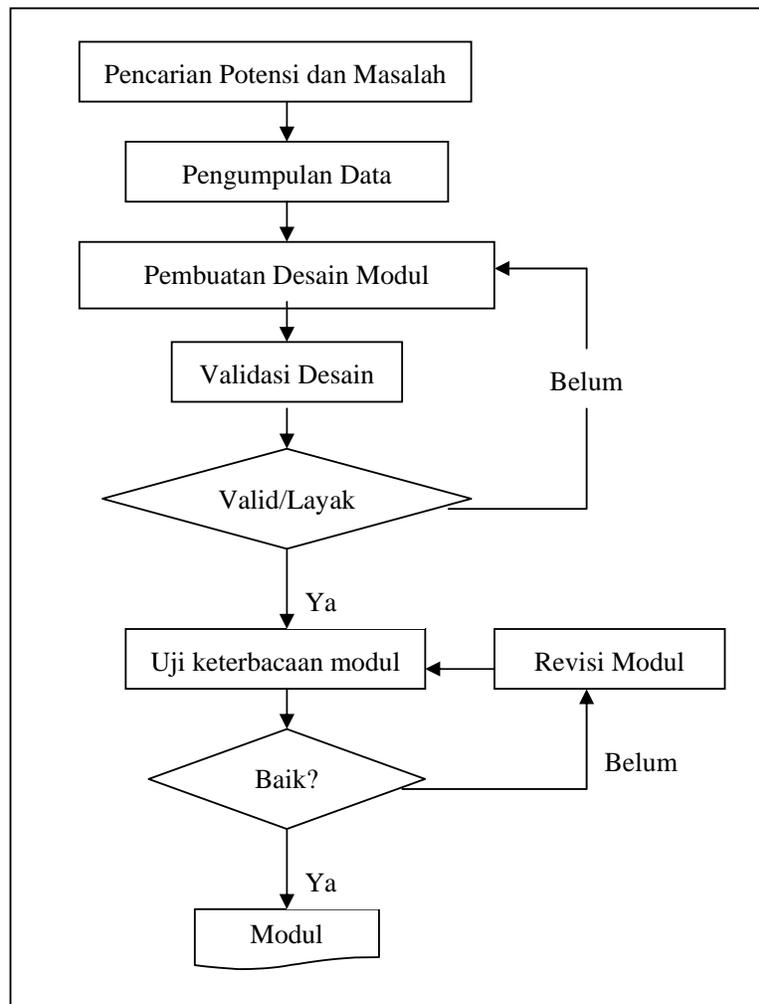
Penelitian ini memilih jenis penelitian pengembangan (*R&D*). Pendekatan sistematis dalam penyusunan desain, pengembangan dan validasi modul menurut James D. Russell dalam Vembriarto (1975: 63-71) terdiri atas:

1. Perumusan tujuan-tujuan  
Tujuan yang tercantum dalam modul disebut tujuan instruksional khusus sebagai spesifikasi kualifikasi keberhasilan siswa dalam menyelesaikan modul tersebut. Secara teknik, kualifikasi tingkah laku siswa sebagai hasil mempelajari modul disebut *terminal behavior*. Apabila *terminal behavior* tidak dicapai, maka tujuan-tujuan di modul atau pendekatan pengajarannya yang harus diubah. Bahan pengajaranlah yang gagal, bukan si siswa yang gagal.
2. Penyusunan butir-butir kriteria (*criterion items*)  
Untuk mengetahui secara obyektif keberhasilan siswa dalam menguasai tujuan pembelajaran, harus digunakan test yang valid. *Criterion test/post test* berfungsi ganda, yaitu dalam penyusunan desain modul dan sebagai evaluasi pada waktu modul dipergunakan. Pada saat penyusunan modul, kriteria test berfungsi membantu penyusunan modul mengetahui bagian-bagian modul yang perlu diperbaiki sehingga dihasilkan modul yang benar-benar baik. Setelah modul digunakan, hasil *posttest* akan berfungsi diagnostik bagi siswa yang memungkinkan dia mengetahui kelemahan-kelemahan dalam belajar.
3. Analisis sifat-sifat siswa dan spesifikasi *entry behavior*  
Pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki siswa dan dibawa dalam situasi belajar yang baru disebut *entry behavior*. Pembelajaran akan efektif jika penyusun modul mengetahui *entry behavior*. Untuk mengetahui pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelum mempelajari modul digunakan *entry test*. Hal tersebut perlu dilakukan untuk memperkecil kesulitan-kesulitan dalam proses belajar yang ditimbulkan karena perbedaan siswa dalam menguasai *entry behavior*.
4. Urutan pengajaran dan pemilihan media  
Pemilihan dan urutan media sangat penting untuk menyusun dan menyajikan bahan dan sumber-sumber pengajaran secara optimal. Media berfungsi untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana yang telah dirumuskan dalam modul. Modul seharusnya memberikan sebanyak mungkin kesempatan pengalaman langsung bagi siswa untuk mempelajari sesuatu.
5. *Try out* modul oleh siswa  
Evaluasi efektivitas modul adalah mengetahui kemampuan siswa menguasai tujuan-tujuan yang tercantum dalam modul. Hasil *criterion test* yang dicapai siswa pada akhir pengajaran merupakan *feedback* yang sangat berguna baik untuk siswa maupun bagi penyusun modul. Dalam pengajaran modul, tanggung jawab belajar terletak pada diri siswa secara individual, tetapi jika sejumlah besar siswa gagal dalam mencapai terminal behavior, maka kemungkinan besar kesalahannya terletak pada pengajarannya. Pada saat *try out* siswa mempelajari modul dan memberikan *feedback*. Setelah modul direvisi berdasarkan *try out*, maka modul di-*try out*-kan lagi pada kelompok siswa untuk keperluan lebih lanjut.
6. Evaluasi modul

Tujuan evaluasi ialah untuk mengetahui efektivitas modul. Sekelompok siswa diminta mempelajari materi modul dan tingkah lakunya dalam proses belajar secara teliti diukur untuk mengetahui efektivitas modul.

### Penelitian R&D

Untuk mengembangkan modul pembelajaran Mata Kuliah Aksesori Busana maka metode yang digunakan adalah metode *research and development* (penelitian dan pengembangan). Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut: pencarian potensi dan masalah, pengumpulan data, pembuatan desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba awal desain, revisi produk, validasi produk, revisi produk akhir, dan laporan serta publikasi (Sugiyono, 2006). Alur penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



### KESIMPULAN

Keberhasilan pembelajaran desain aksesori dapat diupayakan dengan berbagai komponen pendukung pembelajaran. Salah satu komponen pendukung pembelajaran aksesori adalah tersedianya modul. Pembelajaran modul membuat peserta pembelajaran dapat lebih leluasa untuk mempelajari desain aksesori tanpa harus tergantung pada keberadaan pengajar. Modul desain aksesori memberikan banyak kemudahan peserta pembelajaran untuk membuat desain yang lebih bervariasi. Berbagai teknik pengolahan bentuk seperti: teknik disformasi, transformasi, stilisasi,

dan distorsi dapat memberikan berbagai pilihan bentuk desain. Dengan demikian modul aksesoris ini layak untuk digunakan sebagai salah satu aspek keberhasilan dalam mempelajari desain aksesoris.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Dharsono Sony Kartika (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.

I Wayan Santyasa (2007). *Workshop: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bagi Para Guru SMP 2 dan 5 Nusa Penida Klungkung, Nusa Penida*.

Oemar Hamalik (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Vembriarto (1975). *Pengajaran Modul*. Yogyakarta: Paramita.

Sugiyono (2006). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: ALFABETA,

----- (2003). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: ALFABETA