

# MANFAAT HASIL BELAJAR DESAIN KOSTUM KREASI SEBAGAI KESIAPAN MENJADI *COSTUME DESIGNER*

**Bella Hikmah Melati, Pipin Tresna P**

Prodi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan  
Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia  
Email: bellavailable@yahoo.com, pinrasy@yahoo.co.id

**Abstrak.** Busana tidak lagi hanya berfungsi sebagai penutup tubuh, tetapi busana juga bisa menjadi media hiburan dan media promosi. Karnaval busana merupakan salah satu pertunjukan busana yang mempertunjukkan kostum kreasi yang unik dan menarik. Untuk merancang kostum kreasi yang unik dan bernilai seni maka dibutuhkan *costume designer*. *Costume designer* adalah seorang desainer yang merancang busana khusus yang digunakan dalam acara-acara khusus seperti parade busana, karnaval busana dan pesta kostum. Pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi *costume designer* dapat dipelajari dalam pembelajaran Desain Kostum Kreasi pada mata kuliah Proyek Desain Mode di Program Studi Tata Busana PKK FPTK UPI. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data manfaat hasil belajar desain kostum kreasi sebagai kesiapan menjadi *costume designer*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan alat pengumpul data berbentuk angket. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Tata Busana paket pilihan Manajemen Desain Mode angkatan 2012-2013. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari pembelajaran desain kostum kreasi sebagian besar responden mengetahui manfaat hasil belajar desain kostum kreasi sebagai kesiapan menjadi *costume designer*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan informasi dan tambahan ilmu pengetahuan dalam bidang tata busana terutama dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam mendesain kostum kreasi, membuat kostum kreasi yang sesuai dengan karakteristik kostum yang dimunculkan dan dapat menggali potensi yang ada pada mahasiswa.

**Kata kunci:** costume designer, desain kostum kreasi, desainer, fashion

**Abstract.** Fashion would not only serves as a body covering , but fashion can also be a medium of entertainment and media promotion. Carnival fashion is one of fashion show demonstrating costumes creation that unique and interesting. To design costumes unique creation and aesthetic is it takes costume designers. Costume designer is a designer who designed fashion special used in special occasions as parade fashion, carnival fashion and costume party. Knowledge and skills to be costume designer can be learned in learning design costumes creation in lecture design projects vogue in course of study of fashion PKK FPTK UPI. The purpose of this research is to obtain data benefits of study result of the costume design creation as readiness become costume designers. Methods used in this research is a method of descriptive with an instrument shaped gatherer poll data. he population in this research is a student of education fashion choice management package design fashion 2012-2013. The results of the study showed that of learning design costumes creation the majority of respondents know of the benefits of study results design costumes creation as readiness be costume designer. The results of research is expected can be used as the information and additional knowledge of knowledge within the fashion management section especially in developing knowledge and skill in designing costumes creation , making costumes creation in accordance with the characteristics of a costume which is raised and can dig the potential that exists on a student.

**Keyword:** costume designer, design costumes creation, designer, fashion

## PENDAHULUAN

*Fashion* selalu berkembang setiap waktu, tidak dapat dipungkiri bahwa perputaran dunia *fashion* saat ini menjadi salah satu *trending topic* didalam kehidupan. Masyarakat sangat tertarik untuk mengikuti perkembangan *fashion* dan semakin kreatif dalam mengembangkan busana. Busana tidak lagi hanya berfungsi sebagai penutup tubuh, tetapi busana juga bisa menjadi media hiburan dan media promosi. Busana digunakan untuk mempromosikan daerah-daerah tertentu. Jember, Malang, Jakarta dan Bandung merupakan beberapa kota di Pulau Jawa yang mengadakan acara parade busana atau karnaval untuk mempromosikan daerahnya. Karnaval busana merupakan salah satu pertunjukan busana yang mempertunjukan kostum-kostum unik dan menarik. Kostum-kostum kreasi unik yang dipertontonkan dalam karnaval dapat menarik perhatian masyarakat luas sehingga dapat memajukan daerah yang mengadakan karnaval tersebut. Kostum kreasi yang dibuat mengelaborasi aspek seni dan kreativitas sehingga menghasilkan kostum yang memiliki karakteristik tertentu. Sebuah karnaval mempunyai tema, dimana kostum-kostum pada karnaval tersebut mengacu pada untuk menciptakan desain busana yang baru. Sebuah kostum kreasi yang akan ditampilkan pada suatu parade busana harus dirancang oleh seseorang yang mempunyai pengetahuan dan keterampilan dalam mendesain kostum, untuk itu diperlukan seorang *costume designer* untuk mendesain kostum kreasi.

*Costume designer* adalah seorang desainer yang merancang busana khusus yang digunakan dalam acara-acara khusus, seperti parade busana, karnaval dan pesta kostum. *Costume designer* harus memastikan bahwa desain yang dirancang menggambarkan karakteristik busana sesuai dengan tema atau sumber ide yang diangkat dalam suatu pertunjukan atau parade tertentu. Kualitas pengetahuan dan keterampilan mengenai busana juga harus dimiliki oleh seorang *costume designer*. *Costume designer* harus bisa membuat desain kostum kreasi yang sesuai dengan tema yang ditentukan. Desain kostum kreasi merupakan perencanaan dalam pembuatan sebuah kostum kreasi.

Desain kostum kreasi dibuat seunik mungkin dengan memanfaatkan bahan-bahan yang tidak lazim untuk dijadikan bahan dasar pembuatan busana. Ilmu tentang mendesain kostum kreasi dipelajari pada pembelajaran Desain Kostum Kreasi yang ada pada mata kuliah Proyek Desain Mode.

Desain Kostum Kreasi merupakan bagian dari materi pembelajaran pada mata kuliah Proyek Desain Mode. Mata Kuliah Proyek Desain Mode merupakan mata kuliah pada kelompok paket pilihan manajemen desain mode yang ada pada program studi Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan

Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia. Pada mata kuliah Proyek Desain Mode kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran desain kostum kreasi adalah mahasiswa mampu memahami pengetahuan kostum, pengetahuan desain kostum kreasi, unsur-unsur dan prinsip desain kostum kreasi dan kostum kreasi untuk berbagai kesempatan.

Mahasiswa yang telah mengikuti pembelajaran desain kostum kreasi pada perkuliahan Proyek Desain Mode dengan sungguh-sungguh akan memiliki perubahan perilaku akibat belajar yang dinamakan dengan hasil belajar, seperti yang dikemukakan oleh Nana Sudjana (2011, hlm 22), bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Hasil belajar proyek desain mode terutama dari pembelajaran kostum kreasi diorientasikan untuk membekali mahasiswa salah satunya adalah sebagai kesiapan memasuki dunia kerja untuk menjadi *costume designer*.

Kesiapan menjadi *costume designer* berupa penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan tentang kostum kreasi yang diakomodasikan untuk menjadi *costume designer*. Kesiapan merupakan hal terpenting dalam melaksanakan kegiatan. Kesiapan adalah faktor internal seseorang sebelum dan selama menghadapi suatu kegiatan yang mencakup mental, sikap dan keterampilan yang harus dipersiapkan.

Latar belakang tersebut menjadi dasar pemikiran penulis melakukan penelitian mengenai “Manfaat Hasil Belajar Desain Kostum Kreasi Sebagai Kesiapan Menjadi *Costume Designer*”.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Metode ini dilakukan dengan tujuan untuk menggambarkan secara umum dan sistematis fakta-fakta yang akurat, sifat, karakteristik objek dan subjek, serta fenomena yang sedang berlangsung yang berdasarkan pada masalah aktual dan teliti secara tepat. Metode deskriptif digunakan untuk mengungkapkan mengenai manfaat hasil belajar desain kostum kreasi sebagai kesiapan menjadi *costume designer*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembahasan hasil penelitian berdasarkan tujuan penelitian, kajian pustaka, pertanyaan penelitian, dan hasil pengolahan data “Manfaat Hasil belajar Desain Kostum Kreasi Sebagai Kesiapan Menjadi *Costume Designer*”, diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Hasil Belajar Desain Kostum Kreasi Ditinjau dari Pemahaman tentang Pengetahuan Kostum sebagai Kesiapan Menjadi *Costume Designer*

Materi pengetahuan kostum dalam pembelajaran Desain Kostum Kreasi pada Mata Kuliah Proyek Desain Mode mencakup berbagai aspek pengetahuan, yaitu: konsep kostum dan pengelompokan jenis-jenis kostum ke dalam kostum historis, kostum tradisional, kostum fantasi dan kostum kreasi. Pembelajaran tentang pengetahuan kostum diharapkan dapat memberi manfaat bagi mahasiswa sebagai kesiapan menjadi *costume designer*.

Temuan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasakan manfaat dari pembelajaran pengetahuan kostum sebagai kesiapan menjadi *costume designer*. Sebagian besar mahasiswa merasakan manfaat hasil pembelajaran pengetahuan kostum sebagai kesiapan menjadi *costume designer* mahasiswa memiliki kemampuan untuk berimprovisasi, inovatif dan kreatif dalam menciptakan sebuah karya kostum kreasi, hasil tersebut dapat terjadi karena adanya motivasi responden yang cukup tinggi dalam memilih Program Studi Tata Busana, sehingga mahasiswa dapat belajar dengan lebih mudah, seperti yang dikemukakan oleh Muhibbin Syah (2012, hlm.153) bahwa

“Motivasi intrinsik adalah hal atau keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar”.

Motivasi mahasiswa dalam memilih paket pilihan manajemen desain mode juga mempengaruhi tingginya manfaat yang dirasakan oleh mahasiswa untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dibidang desain mode. Motivasi yang berasal dari diri sendiri untuk melakukan suatu kegiatan akan mempermudah peserta didik untuk mencerna pengetahuan yang diberikan dalam pembelajaran sehingga mereka merasakan manfaat dari suatu pembelajaran dengan baik.

## 2. Manfaat Hasil Belajar Desain Kostum Kreasi Ditinjau dari Pemahaman tentang Pengetahuan Desain Kostum Kreasi sebagai Kesiapan Menjadi *Costume Designer*

Materi pengetahuan desain kostum kreasi dalam pembelajaran Desain Kostum Kreasi pada Mata Kuliah Proyek Desain Mode mencakup berbagai aspek pengetahuan, yaitu: pengertian desain kostum kreasi dan sumber ide desain kostum kreasi. Pembelajaran tentang pengetahuan desain kostum kreasi diharapkan dapat memberi manfaat sebagai kesiapan menjadi *costume designer*.

Temuan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasakan manfaat dari pembelajaran pengetahuan desain kostum kreasi sebagai kesiapan menjadi *costume designer* dimana mahasiswa memiliki wawasan mengenai *fashion*, memiliki kemampuan untuk meneliti referensi untuk menginterpretasikan ide-ide dalam pemunculan karakter pada sebuah kostum dan memiliki kemampuan untuk melakukan daur ulang barang-

barang yang sudah tidak terpakai sebagai proses peduli lingkungan. Besarnya manfaat yang dirasakan mahasiswa dipengaruhi oleh kemampuan berkomunikasi lisan dan tertulis secara efektif, berfikir logis, kritis dan kreatif seperti yang dikemukakan oleh Rusman mengemukakan (2013: hlm 388) bahwa “kemampuan menyerap hasil pembelajaran mencakup (1) berkomunikasi lisan dan tertulis secara efektif, (2) berfikir logis, kritis, dan kreatif, (3) rasa ingin tahu, (4) penguasaan teknologi dan informasi, (5) pengembangan personal dan social, (6) belajar mandiri”. Dengan menyerap informasi secara baik dapat memberikan stimulus pada responden untuk berfikir kreatif dan berkembang dengan kemampuan yang mereka miliki. Selain belajar mandiri, mampu membuat desain kostum kreasi dengan latihan berkali-kali dapat menjadikan peserta didik memahami pembelajaran dengan baik, seperti yang dikemukakan oleh Winarno Surakhmad (2002: hlm.106) bahwa “Untuk memperoleh suatu ketangkasan atau keterampilan biasanya diperlukan latihan berkali-kali atau terus menerus terhadap apa yang dipelajari.

### 3. Manfaat Hasil Belajar Desain Kostum Kreasi Ditinjau dari Penerapan Karakteristik Desain Kostum Kreasi sebagai Kesiapan menjadi *Costume Designer*

Materi pengetahuan unsur-unsur dan prinsip desain kostum kreasi dalam pembelajaran Desain Kostum Kreasi pada Mata Kuliah Proyek Desain Mode mencakup berbagai aspek pengetahuan, yaitu: unsur-unsur desain pada kostum kreasi seperti garis, arah bentuk, ukuran, tekstur, warna, dan prinsip-prinsip desain kostum kreasi seperti keselarasan / harmoni, kesebandingan / proporsi, irama / ritme, dan pusat perhatian. Pembelajaran tentang pengetahuan desain kostum kreasi diharapkan dapat memberi manfaat sebagai kesiapan menjadi *costume designer*.

Temuan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasakan manfaat dari penerapan unsur-unsur dan prinsip desain kostum kreasi sebagai kesiapan menjadi *costume designer*. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk membuat sketsa atau rancangan desain kostum. Tingginya kemampuan mahasiswa dalam menerapkan unsur-unsur dan prinsip desain kostum kreasi dalam membuat desain kostum kreasi didapatkan setelah berlatih secara berulang-ulang, Slameto (2010:28) mengemukakan bahwa “syarat keberhasilan belajar adalah repetisi yaitu dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

#### 4. Manfaat Hasil Belajar Desain Kostum Kreasi Ditinjau dari Pengalaman Merancang Kostum Kreasi untuk Berbagai Kesempatan sebagai Kesiapan Menjadi *Costume Designer*

Materi pengalaman merancang kostum kreasi dalam pembelajaran Desain Kostum Kreasi pada Mata Kuliah Proyek Desain Mode mencakup berbagai aspek pengetahuan, yaitu: parade busana, acara penghargaan (*award*), peragaan busana, pesta kostum dan media *advertising*. Pembelajaran tentang pengetahuan desain kostum kreasi diharapkan dapat memberi manfaat sebagai kesiapan menjadi *costume designer*.

Temuan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasakan manfaat pengalaman merancang kostum kreasi untuk berbagai kesempatan sebagai kesiapan menjadi *costume designer*. Pengalaman yang dilalui mahasiswa dalam merancang kostum kreasi memungkinkan presentase yang dihasilkan cukup tinggi, mahasiswa mampu menghasilkan sebuah kostum dengan detail yang sesuai dengan konsep. Tingginya manfaat yang dirasakan oleh mahasiswa dari pengalaman merancang kostum kreasi untuk berbagai kesempatan dipengaruhi oleh adanya kondisi belajar mengajar yang efektif dan berkualitas oleh dosen, dimana dosen berperan sebagai *konservator, transmitor, transformator dan organizer*, sehingga mahasiswa dengan mudah menerima pembelajaran yang didapatkan, hal ini dikemukakan oleh Rusman (2013: hlm 23) bahwa "...*konsevator* (pemelihara system nilai), *transmitor* (penerus sistem-sistem nilai kepada peserta didik, *transformator* (penerjemah system-sistem nilai) dan *organizator* (penyelenggara proses edukatif yang dapat dipertanggungjawabkan...)"

## SIMPULAN

Kesimpulan ini dibuat berdasarkan pada tujuan penelitian, pertanyaan penelitian, pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian yang dikemukakan dalam uraian berikut ini:

#### 1. Manfaat Hasil Belajar Desain Kostum Kreasi Ditinjau dari Pengetahuan Kostum sebagai Kesiapan Menjadi *Costume Designer*

Hasil penelitian manfaat hasil belajar desain kostum kreasi ditinjau dari pengetahuan kostum, sebagian besar mahasiswa merasakan dan mengetahui manfaat pembelajaran pengetahuan kostum bermanfaat dalam memahami kostum kreasi dengan memanfaatkan barang-barang bekas sebagai bahan dasar pembuatan kostum kreasi sebagai bekal menjadi *costume designer*.

Temuan penelitian ditinjau dari pengetahuan kostum menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memahami konsep kostum, hal ini ditunjukkan oleh jumlah presentase lebih banyak berada pada angka yang menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa tergolong tinggi. Temuan ini dimungkinkan terjadi karena latar belakang mahasiswa memilih Program Studi Tata Busana karena keinginan sendiri, sehingga memungkinkan mahasiswa memiliki dorongan belajar yang lebih kuat.

## 2. Manfaat Hasil Belajar Desain Kostum Kreasi Ditinjau dari Pengetahuan Desain Kostum Kreasi sebagai Kesiapan Menjadi *Costume Designer*

Hasil penelitian manfaat hasil belajar desain kostum kreasi ditinjau dari kompetensi pengetahuan desain kostum kreasi, seluruhnya mahasiswa merasakan dan mengetahui manfaat dari pembelajaran pengetahuan desain kostum kreasi yang menjadikan mahasiswa lebih terampil dalam membuat desain kostum kreasi dengan menggunakan pensil.

Temuan penelitian ditinjau dari pembelajaran pengetahuan desain kostum kreasi menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memahami materi pembelajaran, hal ini ditunjukkan oleh jumlah presentase lebih banyak berada pada angka yang menunjukkan pemahaman mahasiswa tergolong sangat tinggi.

Temuan ini dimungkinkan terjadi oleh adanya faktor kemampuan mahasiswa dalam menyerap pembelajaran tinggi karena mahasiswa belajar secara mandiri dan dengan latihan berkali-kali sehingga dapat menjadikan mahasiswa memahami pembelajaran dengan baik, sehingga presentase pemahaman mahasiswa akan pengetahuan desain kostum kreasi sangat tinggi.

## 3. Manfaat Hasil Belajar Desain Kostum Kreasi Ditinjau dari Karakteristik Kostum Kreasi sebagai Kesiapan Menjadi *Costume Designer*

Hasil penelitian manfaat hasil belajar desain kostum kreasi ditinjau dari pengetahuan unsur-unsur dan prinsip desain kostum kreasi adalah seluruhnya mahasiswa merasakan manfaat hasil pembelajaran untuk dapat menerapkan unsur-unsur dan prinsip desain kostum kreasi pada desain kostum kreasi yang mereka buat.

Temuan penelitian ditinjau dari pengetahuan unsur-unsur dan prinsip desain kostum kreasi menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memahami materi dan konsep pembelajaran sesuai dengan kompetensi, ditunjukkan oleh presentase lebih banyak berada pada angka yang menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa tergolong sangat tinggi.

Hal ini dimungkinkan terjadi oleh adanya latihan dalam pembelajaran yang dilakukan secara berulang-ulang, juga adanya faktor sikap yang dimiliki mahasiswa seperti ketelitian,

kecermatan, kehati-hatian ketepatan dan keterampilan dalam menerapkan unsur-unsur dan prinsip desain kostum kreasi.

#### 4. Manfaat Hasil Belajar Desain Kostum Kreasi Ditinjau dari Pengalaman Merancang Kostum Kreasi sebagai Kesiapan Menjadi *Costume Designer*

Hasil penelitian manfaat hasil belajar desain kostum kreasi ditinjau dari pengalaman merancang kostum kreasi adalah sebagian besar mahasiswa merasakan manfaat hasil pembelajaran untuk dapat merancang kostum kreasi untuk berbagai kesempatan seperti untuk acara parade busana atau karnaval busana, acara penghargaan, peragaan busana, pesta kostum dan media *advertising*.

Temuan penelitian ditinjau dari pengalaman merancang kostum kreasi menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memahami materi pembelajaran kostum kreasi sehingga dapat merancang kostum kreasi, ditunjukkan oleh presentase lebih banyak berada pada angka yang menunjuka bahwa pemahaman mahasiswa tergolong cukup tinggi.

Hal ini dimungkinkan terjadi oleh adanya latihan dalam pembelajaran yang dilakukan secara berulang-ulang, serta adanya situasi pembelajaran yang efektif karena dosen menempatkan dirinya sebagai *konservator, transmittor, transformator* dan *organizator*, sehingga presentase pengalaman merancang kostum kreasi sangat tinggi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Rusman. (2013). *Model-model pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Slameto. (2003). *Belajar dan Fator-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Surakhmad, W. (2002). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, M. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Universitas Pendidikan Indonesia. (2015). *Pedoman penulisan karya ilmiah*. Bandung: UPI. Tidak diterbitkan.