

BEST PRACTICE PEMANFAATAN MEDIA KERTAS RANGKA TUBUH (DIA RATU) DENGAN CARA INOVATIF UNTUK MENGGAMBAR DESAIN BUSANA PADA JURUSAN TATA BUSANA

SRI MURNISARI

SMK Negeri 6 Semarang

e-mail: sariayiktp@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan Best Practice ini adalah sebagai upaya meningkatkan ketrampilan dalam pembuatan gambar desain busana pada kompetensi menggambar busana dengan menggunakan media kerangka proporsi tubuh untuk siswa kelas X jurusan Tata Busana di SMK Negeri 6 Semarang. Uraian pengalaman penerapan media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut: Pembelajaran dengan media rangka tubuh mengalami peningkatan yang signifikan untuk kompetensi menggambar desain busana pada mata pelajaran Dasar Desain. Hasil pelaksanaan pembelajaran Dasar Desain di SMK Negeri 6 Semarang antara lain: (1) mengalami peningkatan kompetensi Dasar Desain, (2) peningkatan keaktifan siswa dalam belajar. Dampak dari pelaksanaan penerapan media rangka tubuh: (1) tumbuhnya semangat belajar dan kemandirian, (2). Adanya kemudahan dalam mengerjakan tugas menggambar dengan berbagai model busana dan kesempatan pemakaiannya, (3) kedisiplinan dalam pengumpulan tugas-tugas porto folio sesuai dengan batasan waktu yang telah ditentukan, (4). Adanya pengakuan dari sekolah swasta dalam kelompok MGMP Kota (SMK Jurusan Tata Busana dan Garmen) , tentang keunggulan dan kemudahan media rangka tubuh dalam penerapan pembelajaran. Media rangka tubuh telah diterapkan dalam pembelajaran setelah diadakan kegiatan desiminasi dalam forum MGMP.

Kata Kunci: Best Practice, Media Kertas, Rangka Tubuh

ABSTRACT

The aim to be achieved in preparing this Best Practice is as an effort to improve skills in making fashion design drawings in fashion drawing competency using body proportion framework media for class X students majoring in Fashion Design at SMK Negeri 6 Semarang. The description of the experience of applying learning media can be concluded as follows: Learning with body frame media has experienced a significant increase in competence in drawing fashion design in the Basic Design subject. The results of implementing Basic Design learning at SMK Negeri 6 Semarang include: (1) experiencing an increase in Basic Design competency, (2) increasing student activity in learning. The impact of implementing body frame media: (1) growing enthusiasm for learning and independence, (2). There is ease in carrying out drawing assignments with various clothing models and occasions for their use, (3) discipline in collecting portfolio assignments according to the predetermined time limits, (4). There is recognition from private schools in the City MGMP group (Vocational School Department of Fashion and Garment Design), regarding the superiority and ease of body frame media in implementing learning. Body frame media has been applied in learning after dissemination activities were held in the MGMP forum.

Keywords: Best Practice, Paper Media, Body Frame

PENDAHULUAN

Pelajaran Dasar Desain merupakan salah satu materi produktif jurusan Tata Busana yang diberikan siswa sejak di kelas X, XI dan XII. Pengetahuan tentang desain dan khususnya ketrampilan membuat gambar busana untuk siswa di kelas X sering mengalami hambatan.

Copyright (c) 2024 EDUCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran

Secara umum kendala yang ada dikarenakan tidak dimilikinya bakat menggambar terlebih kemampuan membuat desain busana. Keterbatasan kemampuan dalam membuat gambar menimbulkan kegiatan pembelajaran yang tidak kondusif. Media berupa gambar proporsi tubuh pertama kali dibuat untuk membantu siswa dalam membuat desain yaitu berupa gambar proporsi tubuh dengan skala ilustrasi. Proporsi tubuh itu sudah dilengkapi dengan gaya dan ekspresi kepala, tangan dan kaki. Seperti halnya seorang model yang memeragakan busananya. Setelah berjalan beberapa waktu, ternyata media tersebut memiliki banyak kekurangan. Pertama, siswa menjadi pasif karena hanya menjiplak gambar proporsi kemudian tinggal melengkapinya dengan model busana yang akan dibuatnya. Kedua gaya proporsi tubuh hanya itu-itu saja, tidak ada kreatifitas dari siswa. ketiga, gambar jiplakan untuk semua model sama, sehingga kurang menarik untuk tampilan sebuah gambar desain busana.

Pendekatan yang diterapkan dalam pembelajaran Dasar Desain sudah seharusnya memberikan ruang gerak dan kesempatan kepada siswa untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan-kegiatan yang relevan, sehingga memungkinkan siswa merekonstruksi pemahamannya terhadap suatu fakta dan konsep. Pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan dan keterampilannya, secara tidak langsung mengajarkan siswa tentang *learning how to learn* (belajar bagaimana mempelajari sesuatu). Guru menjadi model pengembangan sikap belajar siswa. Hubungan antara guru dan siswa merupakan hubungan yang interaktif sehingga siswa merasa aman, nyaman, dan *enjoy* dalam proses belajarnya. Guru bukan sebagai figur yang menakutkan tetapi memberi teladan bagaimana cara belajar, menyenangkan belajar dan bagaimana mendapatkan manfaat dari apa yang dipelajari. Dengan demikian, siswa akan terlatih untuk selalu berupaya mengembangkan penalaran dan kreativitasnya dalam rangka pengembangan kemampuan dirinya (Saptono, 2012).

Indikator dari proses pembelajaran yang berhasil adalah adanya peningkatan prestasi belajar siswa pada akhir proses pembelajaran. Sutikno (2004), menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang dimaksud disini adalah perubahan yang terjadi secara sadar dan tertuju untuk sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya, sehingga dari hasil prestasi belajar siswa dapat dijadikan tolak ukur dan umpan balik, yang dapat digunakan pengajar untuk mengevaluasi kegiatan selama proses pembelajaran. Pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain guru, siswa, petugas perpustakaan, bahan / materi belajar, media dan fasilitas belajar. Faktor internal yang mempengaruhi siswa dalam belajar diantaranya adalah faktor jasmaniah dan psikologis. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran era global. Hamalik (1994) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan minat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan memberikan pengaruh psikologis kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pelajaran.

Hasil pengamatan selama proses pembelajaran dapat disimpulkan bahwa salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran Dasar Desain adalah media visual kerangka proporsi tubuh. Media visual ini merupakan proses persiapan awal dalam pembuatan desain busana berupa proporsi tubuh manusia. (hasil pengamatan peneliti selama proses pembelajaran) Pembuatan kerangka proporsi tubuh menggunakan ukuran skala 1 : 9 atau lebih dan biasa disebut dengan proporsi ilustrasi. Media visual ini merupakan salah satu media yang sangat membantu siswa mengkondisikan diri pada saat persiapan langkah

awal, yaitu membuat sketsa gambar desain secara proporsional dapat dilakukan. Bagi siswa yang tidak memiliki ketrampilan lebih atau tidak bakat menggambar sekalipun akan sangat membantu dalam menyelesaikan tugas mata pelajaran Dasar Desain. Selama proses pembelajaran siswa akan merasa senang, nyaman dan menikmati kemudahan penggunaan media visual kerangka proporsi tubuh. Selanjutnya siswa melengkapi secara detail bagian-bagian busana sesuai kreatifitas dan sumber ide menurut usia, waktu dan kesempatan. Tahap terakhir hasil gambar sketsa desain secara keseluruhan sudah dapat dilihat dengan jelas. Dengan demikian dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan mampu memaksimalkan ketrampilan siswa dalam membuat gambar desain busana.

Media visual kerangka proporsi tubuh diharapkan dapat diterapkan pada pembelajaran kompetensi Dasar Desain. Kompetensi tersebut merupakan salah satu pelajaran yang membutuhkan pemahaman, kesungguhan, ketekunan, kreativitas siswa dan ketelitian dari peserta didik agar menghasilkan gambar desain yang indah dan menarik. Untuk memudahkan pemahaman itu menuntut kemudahan penyampaian materi desain busana. Media visual kerangka proporsi tubuh merupakan salah satu media penunjang untuk praktek menggambar busana. Media visual kerangka proporsi tubuh diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa SMK Negeri 6 Semarang.

METODE PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan Best Practice ini adalah sebagai berikut upaya meningkatkan ketrampilan dalam pembuatan gambar desain busana pada kompetensi menggambar busana dengan menggunakan media kerangka proporsi tubuh untuk siswa kelas X jurusan Tata Busana di SMK Negeri 6 Semarang.

Tahapan operasional pelaksanaan dalam pembelajaran dengan media rangka tubuh terdiri atas beberapa langkah sebagai berikut:

1. Menyampaikan tujuan kompetensi yang harus dicapai siswa. Sehingga mengetahui apa yang harus lakukan setelah selesai berperan serta dalam pelajaran itu.
2. Menyiapkan siswa dan memberikan informasi yang jelas dan spesifik kepada siswa, memberikan dampak yang positif terhadap proses belajar siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk menarik perhatian dan memusatkan perhatian siswa dalam menggunakan media rangka tubuh.
3. Melakukan demonstrasi untuk mencapai pemahaman dan penguasaan. Mendemonstrasikan cara menggunakan media rangka tubuh dalam menciptakan desain busana. Belajar dan mengamati dengan meniru tingkah laku orang lain dapat menghemat waktu, menghindari siswa dari belajar melalui "trial and error".
4. Memberikan latihan terbimbing
5. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik
6. Memberikan kesempatan latihan mandiri

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai (*Lesson Learn*: pelajaran yang dapat diperoleh)

Proses pembelajaran Dasar Desain dengan menerapkan media rangka tubuh memiliki hasil dan dampak sebagai berikut:

1. Pentingnya media bagi siswa.

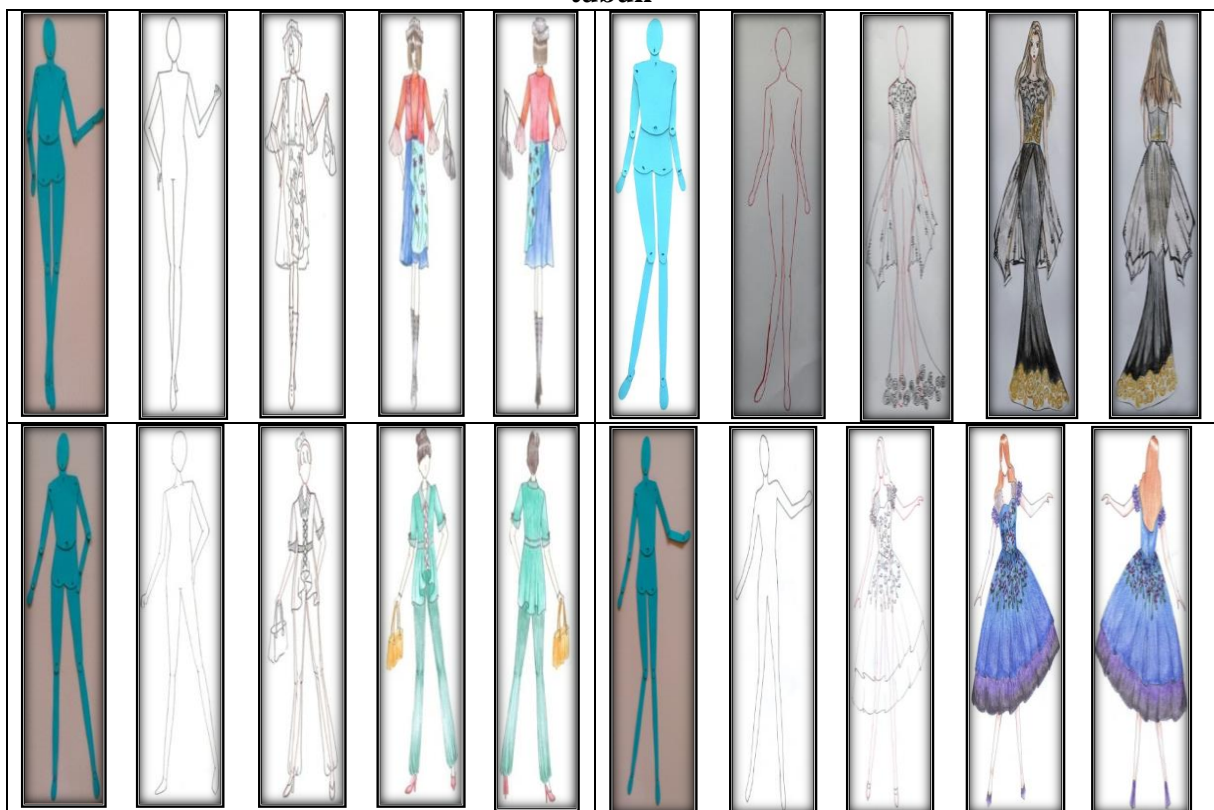
Siswa kelas X, XI dan XII jurusan Tata Busana, merasa senang dengan adanya media rangka tubuh. Khususnya siswa kelas X busana, mereka sangat terbantu dalam menyelesaikan tugas-tugas menggambar. Sangat dimungkinkan bekal ketrampilan menggambar tidak dimiliki sepenuhnya untuk mempelajari mata pelajaran Dasar Desain. Terlebih bagi mereka yang sama sekali tidak memiliki bakat menggambar. Media rangka tubuh memiliki peran sangat penting

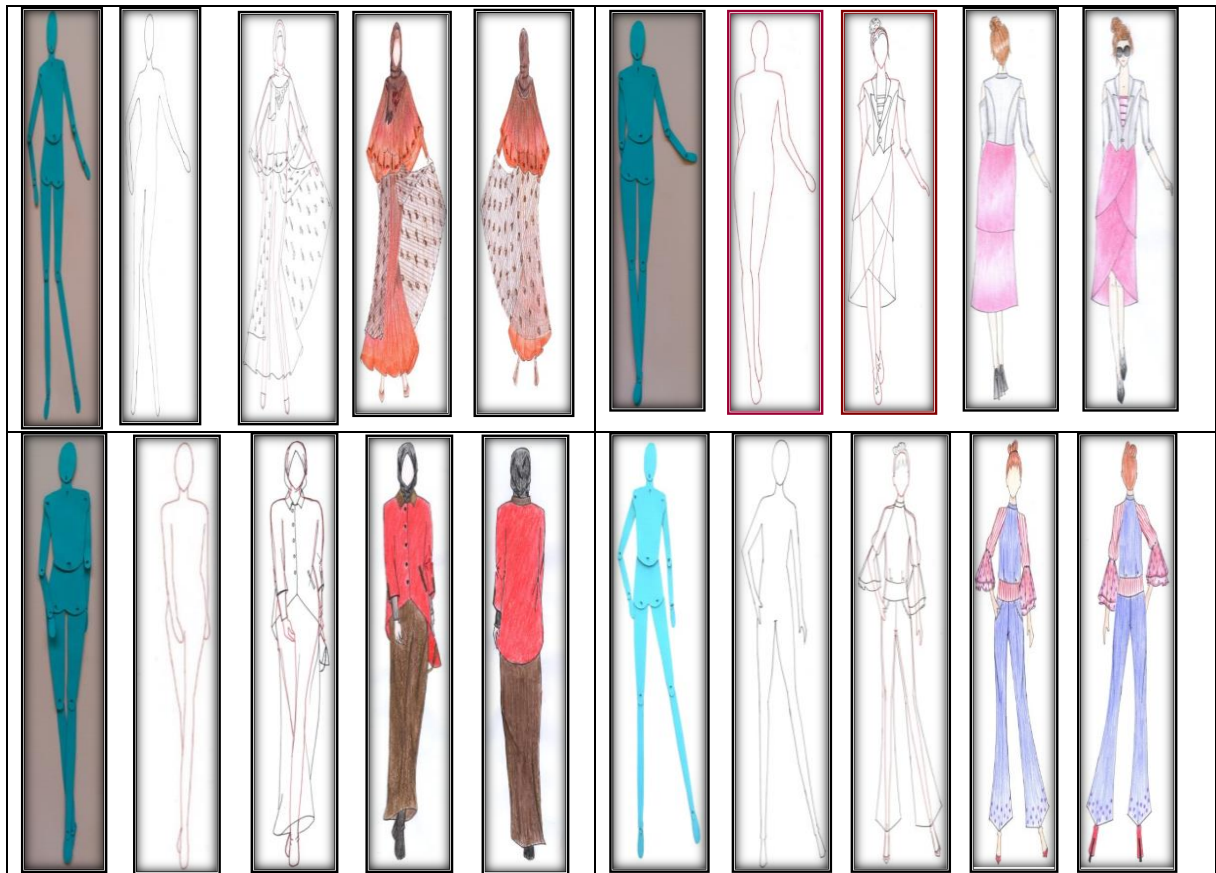
dan bermanfaat untuk memudahkan siswa menggali kreatifitas untuk menampilkan dan menciptakan ekspresi gaya menurut kesempatan busana tertentu.



Gambar 1. Media rangka tubuh dengan beberapa gaya

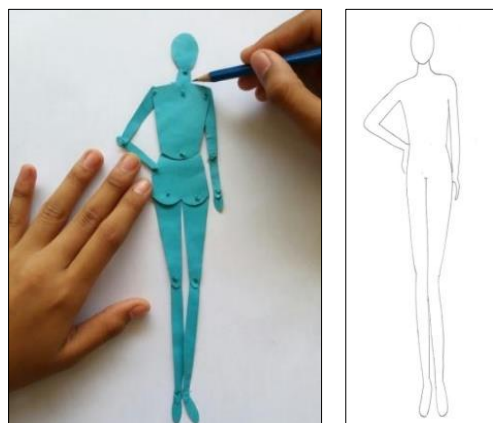
Tabel 1. Hasil karya siswa dalam pembuatan desain busana dengan media rangka tubuh





2. Kelebihan media rangka tubuh

- Media rangka tubuh yang dipakai banyak keuntungannya. Mudah membuatnya, biayanya murah, mudah dibawa, mudah pula menyimpannya. Mereka merasa lebih mudah dalam menggunakan dan menyelesaikan tugas menggambar dengan beberapa model busana menurut kesempatan.
- Kemudahan dalam tahapan penggunaan media rangka tubuh saat menggambar desain busana.
 - Tahap I : Siapkan media angkrek dan bentuklah sikap badan atau gaya dengan menggerakkan anggota badan. Sesuaikan gaya dengan kesempatan busana yang dibuat.



Gambar 2. Teknik menggunakan media angkrek

- 2) Tahap II : Jiplak dan gambarlah dengan mengikuti sisi luar mediaangrek yang sudah dibentuk. Gambar dengan pensil tipis-tipis saja. Ambil media angrek setelah selesai menjiplak maka akan terlihat hasil jiplakan gambar tersebut berupa siluet badan.
- 3) Tahap III : Gambarlah siluet tersebut di atas dengan membuat model busana yang telah ditentukan berupa gambar sket. Selesaikanlah gambar desain menggunakan pensil tipis-tipis saja.
- 4) Tahap IV : Hasil gambar sket siap diwarnai



Gambar 3. Proses pembuatan desain busana dari tahap I , II , III dan IV

3. Proses kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan. Siswa memiliki kesempatan berekspresi baik secara perorangan maupun berkelompok.



Gambar 4. Kegiatan pembelajaran tahun pelajaran 2015/2016

Masalah yang dihadapi

Secara umum kendala yang dihadapi relatif kecil. Siswa sudah paham bagaimana menggunakan, merawat dan menyimpannya dengan baik. Namun demikian kendala yang masih muncul diantaranya (1). siswa masih ada yang mengalami kesulitan menjahit dengan tangan pada tiap-tiap persendian karena relatif kecil bentuknya, (2). pembuatan media dari bahan kertas

mudah sobek, (3). ikatan jahitan tangan bila terlalu kencang, maka persendian tidak dapat digerakkan. Begitu pula sebaliknya kalau terlalu kendur ikatannya bentuk proporsi tubuh kurang cantic.

Solusi masalah yang dihadapi

Beberapa faktor pendukung sebagai penguat penerapan pembelajaran Desain Busana dengan media rangka tubuh diantaranya:

- 1) Siswa dengan kesadaran sendiri menggunakan media rangka tubuh.
- 2) Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media rangka tubuh diterapkan dalam proses pembelajaran oleh semua siswa dari kelas X, XI dan XII.
- 3) Dukungan dari teman sejurusan akan manfaat penerapan media rangka tubuh dalam proses pembelajaran.



Gambar 5. Pengenalan media rangka tubuh yang inovatif di lingkungan sekolah dihadiri guru produktif dan pengawas sekolah

- 4) Pengakuan dari guru sekolah lain dalam lingkup MGMP (Musyafarah Guru Mata Pelajaran), akan manfaatnya media rangka tubuh dalam membantu siswa, khususnya bagi mereka yang tidak memiliki bakat menggambar. Adanya pengakuan dari sekolah lain tentang keunggulan, keuntungan dan kemudahan penggunaan media bagi siswa.



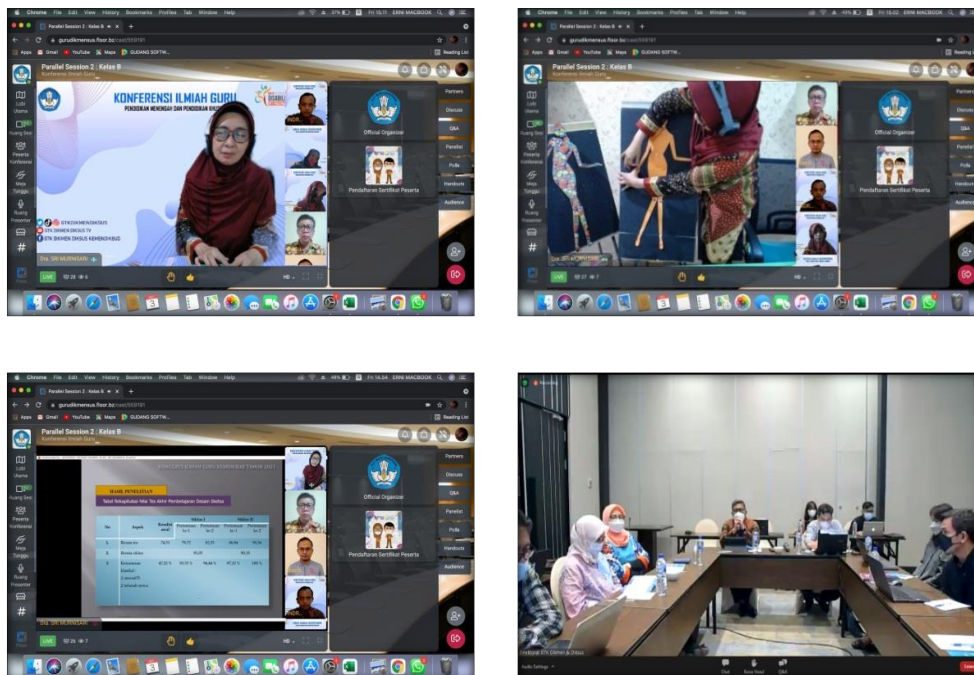
Gambar 6. Pengenalan media rangka tubuh yang inovatif dalam kegiatan MGMP dengan guru-guru sekolah lain

- 5) Lolos seleksi 100 peserta lomba tingkat Nasional Karya Ilmiah Inovasi Pembelajaran (KIIP) yang diselenggarakan oleh Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2015. Materi lomba berupa hasil penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pembelajaran inovatif. Judul PTK yang diikuti lomba berjudul “ Peningkatan Hasil Belajar Dengan Media Visual Kerangka Proporsi Tubuh Pada Kompetensi Menggambar Busana Kelas X Busana 3 di SMK Negeri 6 Semarang”



Gambar 7. Kegiatan lomba Karya Ilmiah Pembelajaran Inovatif (KIIP) tingkat Nasional di Jakarta tahun 2015.

- 6) Pengakuan dari Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan melalui Direktorat Guru Pendidikan Menengah dan Pendidikan Khusus, menyelenggarakan kegiatan Konferensi Ilmiah Guru Pendidikan Menengah dan Pendidikan Khusus pada tanggal 10 November – 1 Desember 2021 secara virtual. Masuk seleksi dalam pemilihan 100 Presenter untuk mempresentasikan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pembuatan poster dan mempresentasikan hasil pembelajaran inovatif berupa penemuan media rangka tubuh (RATU).



Gambar 7. Saat tampil sebagai presenter dalam kegiatan Konferensi Ilmiah Guru Menengah dan Guru Khusus dalam rangka hari Guru Nasional dan Hari Disabilitas Tingkat Nasional secara virtual tahun 2021.

Alternatif Pengembangan (tidak lanjut)

Alternatif pengembangan dibedakan menjadi dua yaitu internal dan eksternal

1. Alternatif internal meliputi pembudayaan penggunaan media rangka tubuh dengan beberapa ukuran skala proporsi ilustrasi . Media tidak hanya untuk ukuran dewasa saja melainkan dapat dibuatkan untuk proporsi tubuh anak-anak dan laki-laki.
2. Alternatif eksternal meliputi pencitraan dalam pengenalan media rangka tubuh untuk pembelajaran di sekolah lain dengan jurusan yang sama dalam kelompok MGMP.

KESIMPULAN

Uraian pengalaman penerapan media pembelajaran sebagaimana diuraikan pada bab-bab terdahulu dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan media rangka tubuh mengalami peningkatan yang signifikan untuk kompetensi menggambar desain busana pada mata pelajaran Dasar Desain. Hasil pelaksanaan pembelajaran Dasar Desain di SMK Negeri 6 Semarang antara lain: (1) mengalami peningkatan kompetensi Dasar Desain, (2) peningkatan keaktifan siswa dalam belajar
2. Dampak dari pelaksanaan penerapan media rangka tubuh: (1) tumbuhnya semangat belajar dan kemandirian, (2). Adanya kemudahan dalam mengerjakan tugas menggambar dengan berbagai model busana dan kesempatan pemakaiannya, (3) kedisiplinan dalam pengumpulan tugas-tugas porto folio sesuai dengan batasan waktu yang telah ditentukan, (4). Adanya pengakuan dari sekolah swasta dalam kelompok MGMP Kota (SMK Jurusan Tata Busana dan Garmen) , tentang keunggulan dan kemudahan media rangka tubuh dalam penerapan pembelajaran. Media rangka tubuh telah diterapkan dalam pembelajaran setelah diadakan kegiatan desiminasi dalam forum MGMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, H.Rayandra 2012. *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta. Anggota IKAPI.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa. 2008. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional dan Balai Pustaka. Jakarta : Balai Pustaka.
- Poespo, Sanny. 2006. *Reka Busana Kerja, Paduan Celana Panjang*. Jakarta: PT. Gramedia visual Pustaka Utama.
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva press.
- Saptono, Sigit. 2007. *Laporan Pengembangan Inovasi Pembelajaran di Sekolah (PIPS) UNNES*.
- Silabus Kurikulum Revisi 2013 . *Dasar Desain Program Keahlian Tata Busana*.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2007. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sukirman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PEDAGOGIA. PT. Pustaka Insan Madani. Anggota IKAPI.
- Sulistio, Hartatiati *Rancang Busana*. Semarang:Unnes Press.
- Wisri A Mamdy, Chodiyah. 1982. *Desain Busana*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.