

Implementasi Pembelajaran Menggunakan *Moodboard* pada Pelatihan Desainer Pakaian Kreasi di Balai Pelatihan Vokasi dan Produktivitas (BPVP) Padang

Ria Laster Syamsul¹, Ernawati²

Pendidikan kesejahteraan keluarga, Universitas Negeri Padang

Correspondence Email: ria.later06@gmail.com, ernawati@fpp.unp.ac.id

Abstrak: Pada tahap pelaksanaan pembelajaran program Desainer Pakaian Kreasi di BPVP Padang, siswa menemukan kesulitan mencari sumber ide, untuk merancang sebuah busana sesuai dengan konsep dan tema rancangan yang ditentukan, dikarenakan siswa berasal dari latar belakang ilmu yang berbeda-beda. Oleh karena itu, para siswa diarahkan membuat *moodboard*, untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui : perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi hasil pembelajaran siswa pelatihan menggunakan *moodboard*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, menggunakan sumber data primer dan sekunder. Informan dalam penelitian kualitatif ini tidak ditentukan jumlah sampelnya, jadi informan penelitian ini adalah 1 orang instruktur dan 12 orang siswa pelatihan (Bungin 2010:53). Teknik pengumpulan data, berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisa data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, verifikasi dan kesimpulan (Sugiyono, 2017). Hasil penelitian menunjukkan : (1) pada tahap perencanaan instruktur melakukan perencanaan pembelajaran sebelum proses pembelajaran dimulai dengan membuat *lesson plan* dan media pembelajaran. (2) Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, siswa akan mempelajari bagaimana merancang busana dengan berbagai bentuk menggunakan bantuan media *moodboard*. (3) Sedangkan pada tahap evaluasi menggambarkan hasil pembelajaran setelah menggunakan *moodboard* menjadi lebih terkonsep dan siswa mampu menyajikan 4 koleksi dengan 4 penggunaan *moodboard*. Dimana 1 koleksi yang dihasilkan, berisi 3-4 hasil karya siswa, Jadi total hasil karya siswa yang didapat dari 4 buah *moodboard* adalah 12 hasil karya yang memiliki satu kesatuan desain rancangannya. Hasil karya ini akan dipresentasikan pada akhir pembelajaran untuk membuktikan keterkaitan desain rancangan dengan sumber idenya.

Kata kunci : pelaksanaan pembelajaran, *moodboard*.

Abstract: At the learning implementation stage of the Creative Clothing Designer program at BPVP Padang, students found it difficult to find sources of ideas, to design clothing according to the specified concept and design theme, because students came from different scientific backgrounds. Therefore, students are directed to create a moodboard, to make learning easier. This research is aimed at finding out: learning planning, learning implementation and evaluating learning outcomes of training students using moodboards. This research uses a qualitative descriptive research method, using primary and secondary data sources. The number of informants in this qualitative research was not determined, so the informants for this research were 1 instructor and 12 training students (Bungin 2010:53). Data collection techniques, in the form of observation, interviews and documentation. The data analysis techniques used are data reduction, data presentation, verification and conclusions (Sugiyono, 2017). The research results show: (1) at the planning stage the instructor carries out learning planning before the learning process begins by creating lesson plans and learning media. (2) At the learning implementation stage, students will learn how to design clothing in various shapes using the help of moodboard media. (3) Meanwhile, at the evaluation stage, the learning outcomes after using the moodboard become more conceptual and students are able to present 4 collections with 4 uses of the moodboard. Where 1 collection is produced, containing 3-4 student works, so the total student work obtained from 4 moodboards is 12 works that have one unified design. The results of this work will be presented at the end of the lesson to prove the relationship between the design and the source of the idea.

Keywords : implementation of learning, moodboard

PENDAHULUAN

Pelatihan kerja sebagai salah satu strategi pengembangan sumber daya manusia (SDM) untuk mempersiapkan peserta mencari lapangan pekerjaan dan meningkatkan kompetensinya. Kementerian Ketenagakerjaan RI adalah salah satu lembaga pemerintah yang mempunyai tanggung jawab terhadap pemecahan permasalahan ketenagakerjaan. Dimana melalui Balai Pelatihan Vokasi dan Produktivitas (BPVP) merancang, dan melaksanakan

program-program pelatihan kerja untuk peningkatan sumber daya manusia Indonesia. Balai Pelatihan Vokasi dan Produktivitas (BPVP) Padang adalah lembaga pelatihan pemerintah yang memiliki 11 kejuruan dan lebih dari 100 program pelatihan. Kejuruan Fashion Technology merupakan salah satu dari kejuruan yang ada pada BPVP Padang. Pada kejuruan ini, terdapat beberapa macam program pelatihan, dimulai dari program dasar sampai pada program lanjutan. Desainer Pakaian Kreasi merupakan salah satu program pelatihan lanjutan yang ada pada kejuruan Fashion Technology. Pada pelatihan ini, akan dipelajari bagaimana teknik mendapatkan inspirasi desain, menggambar mode sesuai trend, menggambar teknis, menggambar anatomi untuk merancang busana menggunakan teknik manual.

Melalui wawancara awal bersama 12 orang siswa pelatihan Desainer Pakaian Kreasi tahun 2023, diambil kesimpulan bahwa para siswa masih menemukan kesulitan untuk mencari sumber inspirasi desain pada proses pelaksanaan pembelajaran. Hal itu disebabkan minimnya pengetahuan siswa mengenai pembelajaran merancang busana, karena siswa berasal dari latar belakang pendidikan dan pengalaman yang berbeda-beda. Oleh karena itu tingkat kreatifitas masing-masing siswa pun berbeda-beda. Sesuai kemampuan mencipta atau menkreasi sesuatu baik berupa konsep, ide, gagasan serta produk sebagai hasil kemampuan berfikir yang spontan atau imajinatif sehingga diperoleh sesuatu yang benar-benar baru atau relatif baru bagi individu tersebut. Oleh karena itu, siswa pelatihan diarahkan oleh instruktur untuk membuat *moodboard* terlebih dahulu agar mempunyai panduan untuk mendapatkan sumber ide. Karena *moodboard* menurut Suciati, (2009:2) merupakan benda datar, bisa berupa papan atau kertas yang berisi kumpulan gambar, warna dan benda lainnya yang dapat mendatangkan inspirasi untuk diwujudkan oleh seorang desainer. *Moodboard* itu sendiri berperan penting untuk mengarahkan siswa serta rancangan siswa agar tidak keluar dari konsep yang ditentukan.

Tujuan Penelitian adalah untuk mendeskripsikan : tahapan dalam pembelajaran menggunakan *moodboard*, yaitu pada tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasinya.

LANDASAN TEORI

Implementasi

Usman (2002:70) menyatakan implementasi muaranya pada aktivitas, aksi, tindakan, atau mekanisme suatu sistem. Implementasi tidak hanya aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang mempunyai perencanaan untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan Kunandar (2007:233) menyatakan “proses penerapan ide, konsep kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak yang baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan dan nilai sikap.” Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa implementasi adalah suatu proses penerapan ide, inovasi yang mempunyai perencanaan untuk mencapai suatu tujuan yang berdampak baik.

Pembelajaran

Menurut Adri et al., (2021:112) pembelajaran adalah suatu proses yang bertujuan mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di lingkungan sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong minat dan bakat peserta didik dalam melaksanakan proses belajar. Manajemen pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran dalam proses pelaksanaan pembelajaran (Adri et al., 2021:113). Menurut Suprihatiningrum (2016:75) pembelajaran adalah “serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar.” Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang bertujuan mengorganisasi lingkungan sekitar peserta didik yang dapat menumbuhkan dan mendorong minat dan bakat peserta didik yang disusun secara terencana untuk memudahkan peserta didik dalam belajar.

Sedangkan tahapan-tahapan yang ada pada pembelajaran adalah tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi hasil. Sedangkan menurut Sumiati dan Asra dalam Ubabuddin (2019:22) komponen pembelajaran terdiri dari 3 yaitu : guru, materi pembelajaran serta siswa. Komponen pembelajaran tersebut memiliki interaksi yang akan melibatkan metode pembelajaran, media pembelajaran dan penataan lingkungan belajar yang akan menyebabkan tercapainya tujuan dari pembelajaran. Menurut Abdullah dalam Yusmerita et al., (2023:999) pembelajaran yang optimal untuk pencapaian tujuan yang diharapkan hendaknya melalui pendekatan yang berpusat pada siswa, sehingga pengembangan atribut keterampilan siswa dapat berkembang dengan optimal.

Moodboard

Pada pembelajaran pelatihan Desainer Pakaian Kreasi, penekanan terhadap materi merancang busana adalah yang paling utama. Untuk merancang busana, siswa akan dibantu dengan *moodboard*. Menurut Bestari & Ishartiwi (2016:123) *moodboard* itu diartikan alat atau media yang digunakan oleh desainer untuk membantu mendapatkan ide yang baik untuk permintaan pemesannya. Media tersebut biasanya berupa kolase barang seperti foto, sketsa, kliping, perca kain dan sampel warna. Ditambahkan Anggarini et al., (2020) *moodboard* terdiri dari kumpulan gambar atau media visual lainnya yang disusun sedemikian rupa untuk menetapkan konsep visual. Konstruksi dari *moodboard* menstimulasi persepsi dan interpretasi dari gambar, warna, bentuk, tekstur dan status. Selain itu Suciati (2009:2) mengatakan *moodboard* adalah “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”. Dari pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *moodboard* adalah media yang didalamnya terdapat kolase-kolase gambar, warna, tekstur, bentuk, status, yang disusun sedemikian rupa untuk menetapkan konsep visual dan bisa membantu mendapatkan ide rancangan bagi seorang desainer. Fungsi moodboard menurut Suciati (2009:3) adalah :

- a. Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat.
- b. Merumuskan berbagai macam ide yang semula bersifat abstrak menjadi sebuah karya yang konkret.
- c. Sebagai media pembelajaran.
- d. Sebagai media perencanaan pada kegiatan industri busana dan kriya tekstil, seperti butik, industri garmen, atau industri kriya tekstil.

Karena pembelajaran pelatihan desainer pakaian kreasi ini difokuskan pada merancang busana dengan berbagai macam ragam bentuk, maka *moodboard* difungsikan sebagai gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang akan dibuat, merumuskan berbagai macam ide yang semula bersifat abstrak menjadi karya yang konkret sekaligus sebagai media pembelajaran. Maka dari itu siswa pelatihan harus memahami dasar-dasar desain, unsur dan prinsip desain.

Seperti pengertian desain menurut Ernawati et al., (2008:185) “desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan, dan perhitungan dari desainer yang dituangkan dalam wujud gambar.” Gambar tersebut merupakan pengalihan gagasan atau pola pikir konkret dari perancang kepada orang lain, (Ernawati et al., 2008). Setiap busana adalah hasil pengungkapan dari sebuah proses desain. Unsur-unsur dalam sebuah desain memuat : garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur dan warna. Sedangkan prinsip desain memuat : harmoni, irama, proporsi, keseimbangan, pusat perhatian dan kesatuan (Ernawati et al., 2008). Sehingga desain busana diartikan sebagai rancangan model busana yang melibatkan unsur-unsur visual seperti, garis, bentuk, warna serta tekstur yang dapat diwujudkan kedalam bentuk busana (Arni et al., 2012:2)

Pelatihan Desainer Pakaian Kreasi

Pembelajaran ini diterapkan pada program pelatihan dari Kementerian Ketenagakerjaan RI kejuruan Fashion Technology. Salah satu program pelatihan yang menggunakan moodboard sebagai salah satu media pembelajarannya adalah program pelatihan desainer pakaian kreasi. Program pelatihan ini mempunyai waktu 260 JP atau sekitar 32/33 hari kerja. Terdiri dari 11 unit kompetensi inti dan 2 materi penunjang. Menggunakan 2 Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) yaitu Nomor: Kep.116/MEN/III/2007 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Jasa Kearsayakatan dan Perorangan Sub Sektor Jasa Lainnya Bidang Merancang Mode Busana dan Lampiran Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Republik Indonesia Nomor: Kep.90/MEN/V/2010 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Industri Tekstil dan Barang Tekstil Bidang Garmen Bidang Custom Made Sub Bidang Custom Made Wanita, dijelaskan bahwa Program pelatihan Desainer Pakaian Kreasi setara dengan KKNi (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia) Level III. Capaian tujuan Program Pelatihan Desainer Pakaian Kreasi sesuai dengan unit kompetensi yang akan dipelajari, yaitu setelah mengikuti pelatihan peserta kompeten membuat ragam pakaian sesuai ragam bentuk tubuh dan proporsi yang berbeda-beda. Sesuai dengan tujuan pendidikan vokasi menurut Yusmerita et al., (2023:1000) yaitu untuk mempersiapkan peserta didik yang dapat memantapkan keahlian dan keterampilan sesuai dengan bidangnya untuk siap kerja dan pengembangannya belum memperoleh porsi yang cukup di lingkungan sekolah maupun di lingkungan social. Maka persyaratan peserta pelatihan ini adalah minimal pendidikan setara SMA/SMK, berusia 18 tahun keatas sehat jasmani dan rohani. Untuk program pelatihan ini ada persyaratan khusus bagi calon peserta pelatihan yaitu harus memiliki kompetensi dasar menjahit dan membuat pola dasar

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif, karena data yang disajikan dalam bentuk kata-kata. Prasanti (2018:18) mengatakan, “metode penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.” Penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sekunder, dimana data primer diambil berdasarkan wawancara langsung bersama informan dan observasi langsung ditempat penelitian yaitu Kejuruan Fashion technology BPVP Padang, sedangkan data sekunder didapatkan dari hasil test penilaian yang didapatkan instruktur pada saat mengajar. Teknik pengumpulan data, berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2017:305) pada penelitian kualitatif, peneliti sendiri adalah instrumen atau alat penelitian. Oleh karena itu, peneliti harus divalidasi untuk mengetahui seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan. Teknik analisa data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, verifikasi dan kesimpulan.

Waktu dan tempat penelitian ini dilakukan pada tanggal 12 Januari – 3 Februari 2024 di Kejuruan Fashion Technology BPVP Padang yang terletak di Jl. Sungai Balang, Kelurahan Bandar Buek Kecamatan Lubuk Kilangan, Kota Padang, Sumatera Barat. Adapun yang diteliti meliputi tahapan pembelajaran program pelatihan Desainer Pakaian Kreasi tahun 2023 (tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi) serta *moodboard*. Informan dalam penelitian ini antara lain Ibu Insani Suciati sebagai instruktur yang mengajar pada program pelatihan desainer pakaian kreasi tahun 2023, 12 orang siswa pelatihan desainer pakaian kreasi yang terdaftar pada tahun 2023. Jumlah informan dalam penelitian kualitatif tidak dipersoalkan, bisa sedikit bisa banyak, tergantung pada tepat tidaknya pemilihan informan dan kompleksitas serta keragaman fenomena sosial yang diteliti (Bungin, 2010:53). Selain itu,

peneliti juga melakukan triangulasi untuk menguji keabsahan data dengan Ketua Jurusan Fashion Technology BPVP Padang Ibu Ririn Octarita. Beliau sekaligus instruktur yang juga mengajar pada program pelatihan desainer pakaian kreasi tahun 2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Perencanaan pembelajaran

Program pelatihan desainer pakaian kreasi yang sudah disediakan oleh Bina Stankomproglat, didalamnya sudah terdapat kurikulum dan silabus pelatihan selama 260 jam pelajaran atau sekitar 32/33 hari kerja. Sebelum pelatihan dimulai, instruktur hanya perlu menyiapkan *lesson plan* atau rencana pembelajaran selama 260 jp, modul, slide PPT dan contoh *moodboard*. Menurut Adri et al., (2021:116) “penjelasan dari seluruh kegiatan dan aktivitas pembelajaran di kelas sangat tergantung pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau *lesson plan*.” Karena didalam *lesson plan* pelatihan terdapat unit kompetensi yang akan dipelajari, kode unit, tujuan pembelajaran, media pembelajaran /sumber belajar, alat peraga, metode pembelajaran yang digunakan dan kisi-kisi materi yang akan disampaikan. Kemudian dari *lesson plan* tersebut instruktur juga membuat rencana sesi pembelajaran per unit kompetensi.

Didalam rencana sesi ini terdapat : tujuan pembelajaran masing-masing materi yang dibahas pada sesi tersebut, materi yang akan dibahas, media pembelajaran. Media yang digunakan dan harus dipersiapkan instruktur adalah media yang telah direncanakan dalam rencana sesi tersebut. Antara lain modul, dimana modul adalah suatu paket pengajaran yang memuat satu unit konsep dari bahan ajar yang disusun untuk membantu siswa mencapai sejumlah tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Arni et al., 2012:2). Kemudian slide PPT, sedangkan contoh *moodboard* akan muncul pada saat pembelajaran *moodboard* ini dilakukan. Metode yang digunakan pun disesuaikan dengan masing-masing rencana sesi yang dibuat instruktur, antara lain metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan praktek. Sedangkan persiapan pada siswa adalah pada saat proses rekrutmen siswa pelatihan, siswa dipastikan sudah menguasai pola dasar dan teknik jahit dasar.

b. Pelaksanaan pembelajaran

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran difokuskan pada mencari inspirasi, pembuatan *moodboard* dan merancang busana. Karena difokuskan pada 3 hal tersebut, maka fokus media yang digunakan adalah *moodboard*. Itu sesuai dengan fungsi media pembelajaran menurut Suprihatiningrum (2016:320) salah satunya adalah fungsi atensi yaitu bisa menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut. Dimana *moodboard* ini terdiri dari beberapa gambar yang bisa membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga terciptanya karya (Suciati, 2009:3). *Moodboard* penuh dengan gambar dan warna, yang dapat merangsang kreatifitas siswa dalam mendesain. Dimana warna merupakan salah satu unsur desain yang sangat penting oleh seorang desainer, karena warna mampu menciptakan keselarasan pada sebuah desain (Arni et al., 2012:3).

Untuk pembuatan *moodboard* akan dibuat dengan 2 tema rancangan. Diambil dari *trend forecasting 2023/2024 co-exist : the survivors* dengan konsep desain *optimistic* dan *retro*. Kemudian, siswa akan dibagi menjadi 4 kelompok, 2 kelompok mengambil konsep *optimistic*, 2 kelompok lagi mengambil tema *retro*. Dalam perencanaan pembuatan *moodboard* ini, 1 kelompok beranggotakan 3 orang siswa, dimana setiap siswa akan membuat *moodboard*. Tetapi instruktur akan memilih 1 buah *moodboard* pada masing-masing kelompok sebagai panduan untuk membuat rancangan desain busana. Setiap siswa akan merancang busana sesuai dengan konsep dan tema rancangan kelompoknya masing-masing. Siswa tersebut akan mengembangkan kreatifitas individunya yang disesuaikan dengan tema *moodboard* yang telah ada, dimana kreatifitas merupakan kemampuan mencipta atau menkreasikan konsep, ide, gagasan serta produk sebagai hasil kemampuan berfikir yang

Ria laster syamsul, Ernawati, Implementasi Pembelajaran Menggunakan Moodboard pada Pelatihan Desainer Pakaian Kreasi di Balai Pelatihan Vokasi dan Produktivitas (BPVP) Padang

spontan atau imajinatif sehingga diperoleh sesuatu hal yang baru bagi individu tersebut (Yusmerita et al., 2023:1000). Rancangan yang dihasilkan dalam 1 *moodboard* akan berjumlah 3 hasil karya yang memiliki satu kesatuan dalam desainnya. Jadi total karya siswa dari 4 *moodboard* yang ada yaitu (*optimistic* dengan sub tema : *daffodils* dan *broom*, *retro* dengan sub tema *dried flower* dan *noni vibes*) adalah 12 hasil karya. 12 hasil karya tersebut akan dipresentasikan bersama *moodboard*nya, agar instruktur bisa menilai capaian tujuan pembelajarannya. Apakah siswa tersebut memahami dan mampu membuat ragam pakaian dengan konsep dan tema rancangan sesuai dengan proporsinya.

Hasil *moodboard* dan rancangannya :



Gambar 1. *Moodboard* dengan tema *Daffodils* dan hasil rancangannya



Gambar 2. *Moodboard* dengan tema *Broom* dan hasil rancangannya



Gambar 3. Moodboard dengan tema *Driedflower* dan hasil rancangannya



Gambar 4. Moodboard dengan tema *Noni Vibes* dan hasil rancangannya

c. Evaluasi hasil pembelajaran

Hasil belajar menurut Putri et al., (2021:120) merupakan kompetensi dan keterampilan siswa yang didapatkan melalui proses pembelajaran. Lebih lanjut Putri et al., (2021:122) mengatakan salah satu tujuan atau fungsi penilaian adalah penilaian berfungsi diagnosis, dimana jika alat yang digunakan untuk melakukan penilaian memenuhi syarat, maka hasilnya akan membuat guru/pendidik bisa mengetahui kelemahan siswanya. Oleh karena itu, instruktur akan melakukan evaluasi awal setelah 1 unit kompetensi selesai dikerjakan. Hasilnya, sebelum menggunakan *moodboard* pencapaian siswa masih kurang memuaskan. Ditandai dengan belum terkonsep nya desain yang dibuat oleh siswa-siswa. Karena siswa hanya belajar bagaimana mengambil inspirasi dari alam sekitar tanpa mengetahui konsep desain apa yang digunakan. Jadi bila siswa disuruh untuk melakukan presentasi tentang hasil desainnya, siswa masih kebingungan dan kaku dalam menceritakannya.

Selain diagnosis Putri et al., (2021:122) melanjutkan tujuan atau fungsi penilaian yang lain adalah untuk mengukur tingkat keberhasilan. Dimana fungsi ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana suatu program berhasil diterapkan. Maka, setelah pembuatan media *moodboard* dipelajari, dan dilakukan evaluasi hasil pembelajaran terhadap semua capaian

kompetensi merancang busana, siswa lebih mudah mempresentasikan konsep dan tema rancangan desain yang telah dibuatnya, berdasarkan panduan yang ada pada *moodboard* dan unsur serta prinsip desain yang ada pada rancangan busana tersebut.

SIMPULAN

Perencanaan pembelajaran

Perencanaan pembelajaran disesuaikan dengan program pelatihan Desainer Pakaian Kreasi yang berasal dari Direktorat Bina standarisasi kompetensi dan program pelatihan (stankomproglat) dengan jumlah jam pelatihan 260 JP. Program ini mempunyai 11 unit kompetensi inti dan 2 kelompok penunjang.

Sebelum memulai pembelajaran, instruktur harus mempersiapkan *lesson plan* (rencana pembelajaran), dan media pembelajaran berupa modul, slide PPT dan *moodboard*. Karena pembelajaran menitik beratkan pada bagaimana siswa dapat merancang busana dengan berbagai macam bentuk dan proporsi. Maka penekanan diutamakan terhadap media *moodboard* yang bertujuan untuk membantu siswa mendapatkan inspirasi desain untuk membuat berbagai ragam bentuk busana sesuai dengan konsep dan tema rancangan. Metode-metode yang digunakan oleh instruktur untuk menyampaikan materi diantaranya adalah, metode ceramah bergambar, tanya jawab, demonstrasi dan praktek. Untuk mengefisienkan pembelajaran, siswa diharuskan memiliki kemampuan dasar menjahit dan membuat pola dasar.

Pelaksanaan pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran difokuskan pada mencari inspirasi, pembuatan *moodboard* dan merancang busana. Sebelum masuk pada praktek membuat *moodboard*, instruktur melakukan demonstrasi untuk menggali sumber ide, kemudian barulah siswa diarahkan untuk berlatih mencari inspirasi dari alam sekitar, untuk dituangkan pada desain. Latihan ini dilakukan setiap hari untuk membiasakan siswa mengembangkan ide kreatifnya. Setelah terbiasa, barulah kemudian siswa diarahkan untuk membuat *moodboard*, agar desain yang dihasilkan siswa menjadi lebih berkembang dan terkonsep sesuai dengan tema rancangannya.

Untuk pembuatan *moodboard* akan dibuat dengan 2 tema rancangan. Diambil dari *trend forecasting 2023/2024 co-exist : the survivors* dengan konsep desain *optimistic* dan *retro*. Setelah itu, siswa akan dibagi menjadi 4 kelompok, kemudian instruktur akan memilih 1 *moodboard* dari masing-masing kelompok untuk dijadikan sub tema. Pada akhirnya akan terdapat 4 buah *moodboard* dengan 4 sub tema, dimana *retro* akan mengusung sub tema *noni vibes* dan *dried flower*, sedangkan *optimistic* akan mengusung sub tema *daffodils* dan *broom*.

Dari sub tema yang telah ditentukan, masing-masing siswa akan merancang sebuah desain busana untuk diwujudkan dalam 1 buah karya. Setelah rancangan selesai, maka masing-masing siswa akan mempresentasikan hasil rancangannya.

Evaluasi hasil pembelajaran

Evaluasi pertama dilakukan setelah 1 unit kompetensi selesai dikerjakan, sebelum penggunaan *moodboard*. Disini, pencapaian siswa masih kurang memuaskan. Ditandai dengan belum terkonsep nya desain yang dibuat oleh siswa-siswa. Setelah pembuatan media *moodboard* dipelajari, dan dilakukan evaluasi penilaian terhadap semua capaian kompetensi merancang busana, siswa lebih mudah mempresentasikan konsep dan tema rancangan desain yang telah dibuatnya. Dari jabaran diatas, dapat diambil kesimpulan, bahwa siswa pelatihan Desainer pakaian kreasi sudah mencapai tujuan pelatihannya yaitu mampu membuat ragam bentuk pakaian sesuai konsep dan tema rancangan disesuaikan dengan ragam bentuk tubuh dan proporsi yang berbeda-beda.

DAFTAR PUSTAKA

Adri, F. M., Giatman, M., & Ernawati, E. (2021). Manajemen pembelajaran pada masa pandemi covid-19 berbasis blended learning. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*,

- Ria laster syamsul, Ernawati, Implementasi Pembelajaran Menggunakan Moodboard pada Pelatihan Desainer Pakaian Kreasi di Balai Pelatihan Vokasi dan Produktivitas (BPVP) Padang**
6(1), 110. <https://doi.org/10.29210/3003875000>
- Anggarini, A., Bangun, D. A. N., & Saripudin, I. (2020). Alternatif Model Penyusunan Mood Board sebagai Metode Berpikir Kreatif dalam Pengembangan Konsep Visual. *Journal Printing and Packaging Technology*, 1(1), 1–7.
- Arni, H., Efi, A., & Rahmiati. (2012). Pengembangan Modul Desain Busana dengan Adobe Photoshop CS3. *Journal of Home Economics and Tourism*, 1(1), 1–17. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jhet/article/download/521/441>
- Bestari, A. G., & Ishartiwi, I. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Mood Board Terhadap Pengetahuan Desain Busana Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 121. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8006>
- Bungin, B. (2010). *Analisa Data Penelitian Kualitatif Pemahaman Filosofi dan Metodologis ke Arah Penguasaan Model Aplikasi*. Raja Grafindo Persada.
- Ernawati, Izwerni, & Nelmira, W. (2008). *Tata Busana Jilid 2*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Departemen Pendidikan Nasional.
- Kunandar. (2007). *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Raja Grafindo Persada.
- Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan. *Jurnal Lontar*, 06(01), 13–21. <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/LONTAR/article/download/645/634>
- Putri, M., Giatman, M., & Ernawati, E. (2021). Manajemen Kesiswaan terhadap Hasil Belajar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(2), 119. <https://doi.org/10.29210/3003907000>
- Suciati. (2009). Moodboard Sebagai Media Pembelajaran yang Berorientasi Pada Produk Kreatif Bidang Busana dan Kriya Tekstil. In *Prosiding Seminar Nasional Program Studi Teknik Busana* (p. 8).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. Alfa Beta.
- Suprihatiningrumj, D. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Ar-ruzz Media.
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Journal Edukatif*, 5(1), 18–27. <https://doi.org/10.37567/jie.v5i1.53>
- Usman, N. (2002). *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. CV Sinar Baru.
- Yusmerita, Y., Aryati, Y., & Suci, P. H. (2023). Application of environment learning models to the results of motive design in decorative design courses. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 9(2), 999. <https://doi.org/10.29210/020232862>