

**PENGEMBANGAN DESAIN BUSANA MODIFIKASI ADAT  
GAYO MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN  
MOODBOARD****Nabila Fatin Jannata<sup>1</sup>, Fadhilah<sup>2</sup>, Mukhirah<sup>3</sup>**<sup>1,2,3</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Syiah Kuala, Darussalam, Banda Aceh  
Email: nabilafatinjnta@gmail.com**ABSTRAK**

Mata kuliah Cipta Karya dan Desain Busana Khusus merupakan mata kuliah yang harus ditempuh oleh mahasiswa pada Konsentorasi Tata Busana. Proses Pembelajaran dalam mendesain diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa dalam mengembangkan ide-ide dalam mendesain agar lebih mudah dalam mengerjakan sebuah pembuatan desain. Moodboard merupakan sebuah papan yang berisi kumpulan ide dalam bentuk potongan gambar, teks atau contoh dari suatu objek. Moodboard digunakan sebagai media yang mempermudah dalam menemukan dan mengembangkan kreativitas sebuah ide. Penelitian ini bertujuan untuk: Menghasilkan produk media pembelajaran berupa media moodboard pada Mata Kuliah Cipta Karya dan Desain Busana Khusus dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berupa media moodboard. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif kuliah yang akan menempuh Mata Kuliah Cipta Karya dan Desain Busana Khusus. Penentuan sampel menggunakan sampling sistematis sebanyak 12 mahasiswa dan melibatkan ahli materi dan ahli media dalam validasi produk. Metode pengumpulan data menggunakan metode angket dengan pengukuran Skala Likert untuk mendapatkan tanggapan dari ahli materi, ahli media serta mahasiswa terhadap media pembelajaran moodboard yang dikembangkan. Penelitian ini menghasilkan moodboard dengan dua gagasan yaitu gagasan motif dan gagasan warna. Hasil uji kelayakan berdasarkan penilaian oleh ahli materi, ahli media serta mahasiswa kelayakan media moodboard diperoleh 87 % dari ahli materi, 87% ahli media, dan 88% dari mahasiswa, sehingga media moodboard dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Moodboard.

**ABSTRACT**

*Family Welfare Education Study Program is a department where there is a concentration of Clothing and Catering. Cipta Karya and Special Clothing Design courses are courses that must be taken by students taking the Family Welfare Education Study Program Concentration of Fashion Design. The learning process in designing requires learning media that can assist students in developing ideas in designing to make it easier to work on a design. Moodboard is a board that contains a collection of ideas in the form of pieces of images, text or examples of an object. Moodboard is used as a medium that makes it easier to find and develop the creativity of an idea. This study aims to: produce learning media products in the form of moodboard media in courses, create works and special fashion designs and pay attention to learning media in the form of moodboard media. The population in this study is active college students who will take courses in creative works and special fashion design. Determining the sample using a systematic sampling of 12 students and involving material experts and media experts in product validation. The data collection method used the questionnaire method. By measuring the Likert Scale to get responses from material experts, media experts and to students the moodboard learning media that was developed. The test results were analyzed using descriptive analysis. Based on the assessments of material experts, media experts, and the use of moodboard media, 87% of material experts, 87% of media experts, and 88% by students of moodboard media were very suitable to be used as learning media.*

*Keywords: Feasibility, Development, Learning Media, Moodboard.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu komponen yang sangat penting dalam kehidupan, bahkan masalah pendidikan tidak bisa dipisahkan dari kehidupan, baik dalam kehidupan keluarga, maupun dalam kehidupan bangsa dan negara. Pendidikan yang berkualitas harus mampu mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan tercantum dalam Undang-undang RI Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik agar menjadi manusia yang berkualitas dengan ciri-ciri beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab.

Universitas Syiah Kuala merupakan salah satu perguruan tinggi yang telah menghasilkan lulusan terbaik. Salah satunya Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga dimana lulusannya tidak saja menghasilkan para guru yang berkompeten tapi juga menghasilkan para entrepreneur dari

bidang Tata Boga dan Tata Busana.

Pada Konsentrasi Tata Busana terdapat beberapa mata kuliah yang mengharuskan mahasiswa untuk mendesain. Mata kuliah tersebut diantaranya Dasar Seni dan Desain, Menggambar Mode, Cipta Karya dan Desain Busana Khusus. Desain adalah suatu langkah dasar dalam merancang atau membuat suatu benda dan diwujudkan ke dalam bentuk nyata yaitu suatu karya kreativitas (Rohaeni, H. dan Mulyadi, Y., 2013:1).

Kurangnya sumber ide dan referensi membuat mahasiswa kesulitan dalam menyelesaikan sebuah desain padahal desain merupakan suatu media untuk mewujudkan sebuah ide ke dalam bentuk busana jadi. Saat pengerjaan tugas pun sebagian mahasiswa kurang memiliki pemahaman terhadap suatu konsep busana yang akan dikerjakan. Hal tersebut terlihat saat dosen memberi tugas, terutama materi menggambar busana adat Aceh, mahasiswa belum mampu mengerjakan dengan baik yang diakibatkan kurangnya buku atau sumber referensi tentang busana adat Aceh. Sering kali mahasiswa mewujudkan ide ke sebuah gambar hanya mencontoh gambar dari dosen. Hal tersebut mengakibatkan desain yang

dibuat oleh mahasiswa kurang bervariasi dan kurang kreatif.

Proses pembelajaran dibutuhkan faktor pendukung dalam pelaksanaannya. Salah satu faktor pendukung tersebut melalui media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting untuk menunjang kualitas proses pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan lebih meningkatkan motivasi mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran. Fungsi digunakannya media pembelajaran sebagai alat bantu/peraga untuk memperjelas penyajian materi pembelajaran secara efektif dan efisien (Fadhilah, N., Ahmad, A. dan Fitriana, 2018).

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti bermaksud mengembangkan sebuah media papan imajinasi atau moodboard pada mata kuliah Cipta Karya maupun Mata Kuliah Desain Busana Khusus. Moodboard merupakan suatu media visual berbentuk papan yang berisi ide-ide yang dituangkan kedalam papan tersebut, moodboard biasanya digunakan para desainer karena dapat memudahkan desainer dalam menumbuhkan ide-ide. Moodboard bagi mahasiswa dapat menunjang kreativitas mereka dalam menemukan inspirasi dan

ide dalam perwujudan ke dalam bentuk busana.

Adanya media moodboard diharapkan mahasiswa dapat termotivasi dan mudah menemukan ide saat mendesain busana, sehingga apa yang telah tertuang pada media moodboard dapat membantu mahasiswa dalam mengembangkan ide-ide kreatif. Hal ini melatarbelakangi penulis melakukan penelitian

untuk mengembangkan sebuah media moodboard dengan tema Modifikasi Busana Adat Aceh Gayo.

#### **LANDASAN TEORITIS**

Desain busana merupakan bentuk proses pemikiran, pertimbangan, dan gagasan seorang desainer yang dituangkan dalam wujud gambar atau karya dua dimensi sebagai pengalihan ide atau gagasan perancang kepada orang lain (Bestari, A.G, 2011:4). Desain memiliki unsur-unsur dan prinsip desain. Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Prinsip desain sebagai cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Widarwati, S., 2000). Berikut merupakan 5 prinsip desain yaitu

keselarasan/harmoni, proporsi, keseimbangan, irama dan pusat perhatian (Bestari, A.G., 2011).

Keselarasan/Harmoni adalah prinsip desain yang memunculkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide. Proporsi merupakan perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan. (Ernawati, 2008).

Keseimbangan (balance) adalah prinsip desain untuk menyusun suatu unsur desain sehingga terbentuk suatu desain yang stabil (Rohaeni, H. dan Mulyadi, Y., 2013:11). Irama, dalam desain busana adalah suatu gerakan yang dapat dirasakan dengan penglihatan dan pergerakannya teratu dari suatu bagian ke bagian yang lainnya (Riyanto, A., 2009:17). Sedangkan pusat perhatian merupakan suatu bagian yang menonjol dari bagian lainnya yang dapat menarik bagi orang yang melihatnya.

### **Busana Modifikasi Adat Gayo**

Busana Adat Gayo menggambarkan karakter, sifat, dan budaya masyarakat gayo. Busana Adat Gayo merupakan busana yang memiliki ciri khas yang terletak pada warna dan bentuk motif serta warna kain latar (Ferawati, 2013:2). Ciri khas warna pada busana Gayo antara lain warna kuning, hijau,

merah dan putih. Dari penjelasan busana adat Gayo tersebut dapat dijadikan sebagai referensi atau sumber ide dalam upaya pembuatan moodboard busana modifikasi adat Gayo yang lebih modern sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga busana adat gayo tidak hanya dipakai sekedar untuk busana tradisional daerah saja, namun dapat dipakai pada kesempatan pesta atau berbagai kesempatan lainnya.

### **Media Pembelajaran**

Gagne dalam Hamid, A., dkk (2020:4) media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya Heinich dan Molenda dalam Surachman, E., (2016:3) jenis media pembelajaran terbagi menjadi 6 jenis yaitu: 1) Teks sebagai media sederhana untuk memberikan yang berbagai jenis pesan atau informasi dalam bentuk tulisan yang dapat bermanfaat sebagai daya tarik dalam memberikan informasi.

2) Media audio adalah media berbasis suara yang melibatkan alat pendengaran, media audio dapat meningkatkan daya tarik audience dalam suatu persembahan.

3) Media visual merupakan media

yang melibatkan alat penglihatan yang memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti foto atau gambar, diagram sketsa, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin. Dari penjelasan tersebut moodboard termasuk kedalam media visual

4). Media Proyeksi Gerak. Media proyeksi gerak sebagai media yang menggunakan gambar bergerak dalam memberikan informasi. Televisi, internet video, video kaset seperti VCD, CD, dan DVD termasuk proyeksi gerak.

5) Pameran (Display) adalah benda-benda dalam bentuk tiga dimensi yang dapat disentuh. Media digunakan dalam proses pembelajaran sebagai penyampaian informasi yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Media tersebut dibuat jika mengalami keterbatasan situasi namun tidak merubah fungsi dari objek tersebut.

6) Manusia sebagai media utama yang sangat mampu menyampaikan informasi dengan jelas. Manusia dimaksud disini adalah guru, siswa, atau pakar, ahli pada bidang materi tertentu atau bidang media.

### ***Moodboard***

Papan imajianasi atau istilah moodboard merupakan sebuah papan yang berisi kumpulan ide dalam bentuk

potongan gambar, teks atau contoh dari suatu objek. Moodboard digunakan sebagai media yang mempermudah dalam menemukan dan mengembangkan kreativitas sebuah ide. Penyusunan dalam membuat moodboard memiliki macam-macam tema atau sumber ide. Pembuatan moodboard terdiri dari 5 gagasan yakni gagasan bentuk, gagasan motif, gagasan warna, gagasan teknik, dan gagasan bahan (Permana, 2011). Namun penelitian ini hanya memfokuskan pada dua gagasan yaitu gagasan motif dan gagasan warna (Gambar 1 dan 2).



Gambar 1. Contoh *Moodboard* Sumber Gagas Motif (Sumber: Pinterest)



N = jumlah seluruh item angket

Kriteria kualitas video pembelajaran Untuk standar aspek ahli media dan ahli materi ditetapkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria kualitas video

Persentase	Kriteria
0%-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan hasil pengembangan pembuatan media Moodboard.

### Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah pada penelitian ini adalah mahasiswa yang masih kurang motivasi dalam proses pembelajaran dan kurang kreatif dalam mengembangkan ide-ide kedalam bentuk desain. Peneliti bermaksud untuk mengembangkan media moodboard agar menunjang kegiatan proses pembelajaran sehingga lebih aktif dan efektif. Untuk itu, perlu diteliti lebih lanjut mengenai permasalahan agar potensi yang ada dapat didayagunakan.

### Desain Produk

Hasil dari penelitian dan

pengembangan ini adalah sebuah desain produk berupa tampilan media moodboard dengan tema Busana Modifikasi Gayo. Moodboard tersebut berisi potongan-potongan gambar dari berbagai sumber referensi yang dijadikan sebagai ide dan pemilihan warna sesuai dengan tema. Media moodboard yang dibuat sebanyak 2 buah dengan ukuran 75 cm x 50 cm. Pembuatannya berdasarkan pada gagasan dan tema beserta kesempatan pemakaian.

Desain pertama moodboard dengan gagasan motif untuk busana pesta dengan tema Wowan in Kerawang, sebagai sumber idenya menggunakan motif-motif Kerawang Gayo mulai dari busana, aksesoris, atau benda lainnya. Tema ini berfokus kepada wanita suku Gayo yang anggun namun memiliki nilai-nilai karakter kebangsaan yang tertanam pada kehidupan pada wanita Gayo dalam membangkitkan semangat juang kaum muda.

Moodboard kedua dengan gagasan warna untuk busana kasual dengan Tema The Light of Gayo, sebagai sumber idenya yang berasal dari warna yang dipilih peneliti yaitu warna oranye. Warna tersebut dipilih sebagai inspirasi warna dalam mewujudkan dalam



busana.

#### Proses Pembuatan Moodboard

1. Mencari referensi gambar busana dan aksesoris sesuai tema yang ditentukan.
2. Gambar yang didapat kemudian diedit menggunakan aplikasi photoshop untuk menentukan besar ukuran panjang gambar seukuran kertas A3. Simpan dalam file pdf, dan diprint menggunakan kertas CTS (Gambar 3).



Gambar 3. Hasil desain Moodboard

3. Gambar-gambar tersebut kemudian di gunting sesuai dengan keinginan, kemudian kelompokkan gambar berdasarkan gagasan dan tema yang akan dibuat.
4. Susun gambar diatas media yang sudah dibuat, diberi lem dan pasang moodboard yang sudah jadi kedalam bingkai (Gambar 4).



Gambar 4. Hasil jadi *Moodboard*

Moodboard tersebut selesai dikerjakan. Mendesain busana sesuai dengan masing-masing moodboard berdasarkan tema dan gagasan. Selanjutnya diberikan pewarnaan pada desain menggunakan media digital agar hasilnya lebih bagus (Gambar 5).



Gambar 5. Hasil Jadi Desain Gagasan warna

#### Validasi Desain

Validasi media dilakukan untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan uji ahli atau

validasi dilakukan dengan responden para ahli untuk menilai produk awal dan memberikan masukan untuk perbaikan. Uji ahli dilakukan terhadap 1 ahli materi dan 1 ahli media. Data hasil dari uji ahli materi dan ahli media merupakan data awal yang digunakan untuk melihat dan merevisi produk.

### **Revisi Desain**

Pada kegiatan revisi, perbaikan dilakukan sesuai dengan saran yang diberikan pada ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil uji ahli materi, aspek penilaian secara keseluruhan diperoleh presentase sebesar 87.5% berada pada kategori sangat baik. Analisis penilaian oleh ahli media diperoleh presentase sebesar 87.5% berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil dari penilaian oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media moodboard yang dikembangkan layak digunakan sebagai sumber dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya berdasarkan uji coba yang dilakukan kepada mahasiswa perolehan data yang didapat terhadap penggunaan moodboard adalah 88,39%. Dengan demikian, maka media moodboard hasil dari respon mahasiswa, seluruh mahasiswa menilai media moodboard sangat layak untuk

diterapkan dalam proses pembelajaran Mata Kuliah Cipta Karya maupun Desain Busana Khusus.

### **KESIMPULAN**

Pengembangan media moodboard pada Mata Kuliah Cipta Karya dan Desain Busana Khusus melalui tiga tahap yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media dan uji coba kepada mahasiswa. Media ini dapat digunakan oleh dosen sebagai media mengajar dan dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai alat bantu untuk menuangkan ide dalam mendesain sebuah busana. Kelayakan media moodboard dinilai berdasarkan angket yang diisi oleh mahasiswa sejumlah 12 orang dinyatakan sangat layak dengan menunjukkan jumlah presentase sebesar 88,39%.

### **SARAN**

Penelitian yang dilakukan hanya sebatas pada uji kelayakan ahli media, ahli materi dan tanggapan mahasiswa. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lebih lanjut pada tahap keefektifan dan dengan penelitian skala yang lebih besar.

Gagas dan tema pada tampilan media moodboard dibuat lebih variasi lagi, agar tidak hanya terbatas pada satu tema pada setiap gagasnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arifah, A. Riyanto. 2009. Dasar Desain Mode. Bandung : Universita Pendidikan Bandung
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bestari, A.G., 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
- Ernawati, dkk. 2008. Tata Busana Jilid 2. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Fadhilah, N., Ahmad, A., & Fitriana. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Edukasi pada Materi Bagian-Bagian Busana di SMK Negeri 3 Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. Volume 3 No. 4 <https://jim.usk.ac.id/pkk/article/view/11948>
- Ferawati. 2013. Motif Kerawang Gayo Pada Busana Adat Pengantin di Aceh Tengah. Ekspresi Seni Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni, Vol.15 No.1,pp.1-133
- Hamid, A. & Mustofa. 2020. Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Rohaeni, Heni dan Mulyadi, Y., 2013. Menggambar Busana. Bandung: CV. Yrama widya.
- Sugioyo. 2016. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: ALFABETA
- Surachman, Eman. 2016. Workshop Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Efektifitas Pembelajaran Serta Profesionalitas Pendidik di SMPN 194 Jakarta. Jurnal Sarwahita. 13 (2), 111-119.
- Widarwati, S., 2000. Desain Busana I. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.