Volume 1 No. 7 2024, 506 - 510
DOI : 10.62335

SINERGI

Jurnal Riset Ilmiah
https://manggalajournal.org/index.php/SINERGI
E-ISSN 3031-8947

PENGGUNAAN PINTEREST SEBAGAI MEDIA DESAIN BUSANA UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN MAHASISWA DESAIN FASHION

Purwosiwi Pandansari[1], Rina Purwanti[2], Kustiyono[3], Abdul Jalil[4], Lathifah[5]
[1,2,3,4,5]*Universitas Ngudi Waluyo*

E-mail: purwosiwipandansari@unw.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:
Received :27-06-2204
Revised : 20-07-2024
Accepted :26-07-2024

Kata Kunci:
Pinterest, media digital, desain busana

DOI: *10.62335*

ABSTRAK

Artikel penelitian ini meneliti penggunaan aplikasi pinterest sebagai materi ajar desain busana pada mahasiswa Pendidikan Vokasional Desain fashion. Tujuannya adalah mendeskripsikan efektifitas aplikasi pinterest dalam meningkatkan keterampilan desain busana yg akan di tampilkan menjadi sebuah produk busana yang nyata. Pinterest, sebagai mesin aplikasi yang menemukan ide-ide visual untuk menginspirasi gaya, hobi, resep, gaya berpakain dan masih banyak ide-ide yang akan mucul menyesuaikan inspirasi yang di cari. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pinteres efektif sebagai media pembelajaran, meningkatkan keterampilan, pemahaman, mengembangkan ide dan penciptakan suatu prodak yang akan dibuat oleh mahasiswa pendidikan vokasional desain fashion.Intergrasi teknologi digital seperti aplikasi pinteres ini memberikan pengalaman belajar dan mempersiapkan mahasiswa untuk menjadi desainer. Disarankan agar aplikasi pinterest dapat di gunakan lebih luas dalam berbagai pembelajaran agar kualitas pendidikan meningkat. Penggunaan aplikasi pinterest memberikan dapak positif dan layak untuk diterapakan.

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam perkembangan zaman akan selalu membutukan inovasi baru yang disebut dengan digitalisai, saat ini digitalisasi akan selalu berhubungan dengan kegiatan umat manusia sehari-hari terutama pada pendidikan dalam pembelajaran. Pembelajaran untuk orang dewasa pasti sangat lekat dan membetukan inovasi baru agar pengalaman belajar terasa nyata dan langsung dapat di aplikasikan. Pembelajaran yang

akan mengasilkan output sebagai peningkatan kopetensi peserta didik ditutut harus mampu mengikuti perkembangan zaman tanpa mengenal usia, gender, waktu dan kesempataan. Setiap peserta didik harus mampu meningkatkan kompetensinya di berbagai kegiatan sesuai dengan bidangnya terutama dalam menghadapi era digital (Kusminarko Warno, et.al, 2024).

Pembelajaran desain busana merupakan pembelajaran yang membutukan kenterampilan dalam mengaplikasian ide visual yang akan menjadi suatu rancangan desain kerja (Nahuda et al., 2023). Pada pembelajaran desain busana yang di lakukan oleh mahasiswa pendidikan vokasional desain fashion masih perlu adanya peningkatan ide-ide dan sumber inspirasi agar mempercepat ide kreatif peserta didik. Hubungan antar ide kreatif dan perkembangan digital mengubah cara belajar peserta didik agar bisa menghasilkan ide kreatif pada desain busana yang akan dibuat. Adanya alokasi waktu dalam pembelajaram desain busana banyak mahasiswa belum dapat menyelesaikan tugas-tugas yang di berikan. Berdasarkan hasil niali pembelajaran peserta didik pendidikan vokasional desain fashion maka perlu adanya perubahan atau startegi yang efektif untuk menyesuiakn kemampuan belajar dan keterampilan dalam bidang mendesain. Desain busana merupakan keterampilan dalam mevisualisaikan ide-ide yang dapat mengintertasikan imajinasi untuk di visualkan dan memiliki makna-makna dari seorang desainer.

Peserta didik perlu dimotivasi untuk lebih menguasai dan mengotimalkan pembelajaran dengan menggunkan aplikasi digital agar peserta didik tidak terkekang dalam zona nyaman dengan mempercepat penyelesain tugas- tugas berdasarkan tema-tema yang sudah di detapkan. Pembelajaran digital yang dilakukan tentunya harus memiliki keunikan atau singularitas yakni dengan menerapkan kearifan lokal bangsa indonesia. Kearifan dalam arti luas tidak hanya berupa norma-norma dan nilai-nilai budaya, melainkan juga segala unsur gagasan termasuk yang berimplikasi pada teknologi, penanganan kesehatan dan estetika (Yuni Diantari, 2022). Dengan pembelajaran desain busana menggunaan aplikasi pinterest maka peserta didik dapat lebih terarah untuk menciptakan kreasinya sehingga kedepannya peserta didik menemukan ciri khas dalam berkarya dan lebih percaya diri menghadapi era industri 4.0 (Yuni, Yuniati, & Asmara, 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode untuk mengkaji bagimana penggunaan aplikasi teknologi pinterest sebagai bahan ajar desain busana adalah diskriptif kualitatif, deskriptif adalah rumusan masalah yang mengarahkan penelitian untuk menyelidiki atau menggambarkan situasi sosial yang dikaji secara mendalam dan luas (Yuni et al., 2024). Prosedur penelitian dalam pendekatan kualitatif menghasilkan informasi deskriptif tentang orang dan perlaku yang diamati dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan.

Subyek penelitian peserta didik pendidikan vokasional desain fashion dalam mata kuliah gelar karya. Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pra-eksperimen (pre-experimental design) berupa one-grup pretest-

posttest design (Widya & Setyowati, 2023). Instrumen penilaian; lembar praktek. Untuk mengambarkan dan menginformasikan secara jelas mengenai penggunaan aplikasi pinterest sebagai bahan ajar desain busana, sebagai alat peningkatan literasi pada pembelajaran mendesain busana, peneliti memilih dan menentukan subjek penelitian (Harahap & Napitupulu, 2023). penetuan subjek penelitian ini menggunakan teknik purposive yaitu teknik penetuan subjek menggunakan pertimbangan tertentu (Yuni et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran desain busana memiliki tahapan- tahapan (1) mencari sumber ide dengan tema besar "Wastra Nusantara". (2) memberikan pelatihan menggunakan aplikasi pinterest dengan tema busana "Wastra Nusantara" dan melakukan review atau evaluasi hasil pembelajaran peserta didika pendidikan vokasional desain fashion. (3) Peserta didik membuka atau menunduh aplikasi pinterest pada smartphone dan memberiakan kata kunci atau #tag menyesuikan dengan tema yang sudah di tetapkan. (4) Proses ini menciptakan brian stroming peserta didik dengan memunculkan ide-ide abstrak yang sulit di untarakan atau di gambarkan menjadi real ide yang akan di jadikan produk busana. Tahapan selanjutnya peneliti menganalisis perbandingan sketsa desain yang sebelum dan sesuadh menggunakan aplikasi pinterest.

Tabel 1. Hasil karya mahasiswa

Lembar kerja	Diskripsi
	Desain yang di ciptakan dapat dilihat untuk ide "wastra nusantara" menggunkan kain jumputan. Pose desain model ranway meimajinasikan jika desain tersebut di fashion showkan dengan model asli (manusia). Tema busana : busana pesta coktail

	Desain yang di ciptakan dengan terstruktur proposinya sangat rapih dengan menggunkan unsur dan prinsip desain, detail dari tekstur bahan wastra nusantra ecoprint dan mega mendung serta teknik warna gelap terang. Selayaknya ilustrator profesional. Tema busana : busana pesta malam

Penjelasan pada tabel terlihat dan layak sketsa kerja 1 dari kreatifitas sangat unik detail warna, penambahan detail kain wastra nusantara membuat tampilan gambar menjadi layak dan indah sesuai prosedur desain busana. Desain sketas kerja 2, menggunakan apilaksi pinterest asil gambar semakin indah dan layak dengan detail wajah yang unik dengan alur ilustrasi fashion serta pose proposi tubuh yang menarik.

Sketsa kerja dengan menggunakan aplikasi pintrestlah akan dibuat untuk luaran mata kuliah gelar karya yang di pesentasikan dalam panggung fashion showk. Tahapan sektesa kerja ini untuk peserta didik dapat membuat seperti desainer profesional karena profil dari program studi pendidikan vokasional desain fashion adalah menjadi desainer yang dapat mengaplikasikan digital teknologi kedalam suatu karya desain busana.



GAMBAR. HASIL KARYA MAHASISWA DI FASHION SHOW

KESIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran sketsa desain busana dengan menggunakan aplikasi pinterest bertujuan untuk menindaklanjuti tuntutan perkembangan era industri4.0 yang selalu menerapkan teknologi dan digitalisasi. Pembelajaran desain busana dengan bahan ajar menggunakan aplikasi pinterest ini sakat layak untuk di kembangan kedepanya pada mata kuliah atau pembelajaran lain sehingga dapat mempersiapkan peserta didik terutama mahasiswa pendidikan vokasional desain fashion untuk memiliki jiwa kreatif dan inovatif dalam mewujudkan karya atau produk fashion dengan daya saing secara global berdasarkan kearifan lokal dengan tema "wastra nusantara".

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, R. D. (2022). Pengertian Pinterset. Pengertian Pinterest – Definisi, Sejarah, Fitur, Kelebihan. Available at: https://dianisa.com/pengertian-pinterest/

Erliana, F., Russanti, I., Arifiana, D., Yuniati, M., & Pesta, D. B. (2023). Mendesain Busana Pesta Kelas XI Busana 3 Smk Negeri 8 Surabaya. *Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*, *6*, 2122–2130.

Harahap, O. F. M., & Napitupulu, M. (2023). Pengembangan Desain Literasi Media Sosial Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris Pada Mahasiswa Desain Fashion Universitas Aufa Royhan Di Kota Padangsidimpuan. *Jurnal Education and Development*, *11*(1), 517–522. https://doi.org/10.37081/ed.v11i1.4426

Kusminarko Warno, Afif Ghurub Bestari, Kapti Asiatun, S. (2024). *PELATIHAN FASHION DESIGN DIGITAL SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI SISWA SMKN 1 DEPOK YOGYAKARTA*. *6*(0), 1–23.

Nahuda, N., Kunaenih, K., Yatin, R. M., Maulidya, Y., Haniefa, M., Aulia, A., & Putri, N. Z. H. (2023). Pelatihan Canva sebagai Strategi Meningkatkan Kreatifitas di SMA Negeri 1 Pare Kediri. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, *6*(5), 523. https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i5.20363

Widya, M., & Setyowati, E. (2023). Pengembangan Media Pola Busana Zero Waste Menggunakan Aplikasi Clo Virtual Fashion 3D Di Smk Negeri 1 Pringapus. *Fashion and Fashion Education Journal*, *12*(2), 54–66. https://doi.org/10.15294/ffej.v12i2.74805

Yuni Diantari, N. K. (2022). Pembelajaran Ilustrasi Fashion Digital Berbasis Kearifan Lokal Di Program Studi Desain Mode Institut Seni Indonesia Denpasar. *Segara Widya Jurnal Penelitian Seni*, *10*(1), 57–64. https://doi.org/10.31091/sw.v10i1.1935

Yuni, R., Yuniati, I., & Asmara, A. (2024). PENGGUNAAN CANVA SEBAGAI BAHAN AJAR MATERI SURAT LAMARAN KERJA UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS XII DI SMKS 3 IDHATA CURUP. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *5*(4), 4342–4348.