

PENGUNAAN MEDIA ADOBE ILLUSTRATOR PADA PELAKSANAAN PELATIHAN MENDESAIN BUSANA SECARA DIGITAL BAGI GURU SMK NEGERI 1 SARIREJO LAMONGAN

Siti Nazilatun Ni'mah

Mahasiswa S-1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
siti.nazilatun@gmail.com

Mein Kharnolis

Dosen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
meinkharnolis@unesa.ac.id

Abstrak

Pelatihan mendesain busana secara digital bagi guru SMK Negeri 1 Sarirejo Lamongan merupakan upaya meningkatkan dan mengembangkan keterampilan guru-guru untuk menggunakan media pembelajaran berbasis komputer. Hal ini dikarenakan Kompetensi Dasar mendesain busana secara digital pada mata pelajaran Desain Busana yang tercantum pada Kurikulum 2013 Revisi 2018 belum terlaksana. Media yang digunakan untuk mendesain busana secara digital pada penelitian ini adalah aplikasi *Adobe Illustrator CS6*.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban dari rumusan masalah mengenai (1) hasil pelatihan mendesain busana secara digital yang terdiri dari proses mendesain busana dan hasil jadi desain busana dan (2) respon peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan mendesain busana secara digital menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*.

Metode penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Jenis penelitian *pre-experimental design* dengan rancangan penelitian *One-Shot Case Study*. Data dikumpulkan melalui tes unjuk kerja membuat desain busana kerja wanita secara digital, sedangkan untuk mengetahui respon peserta terhadap pelaksanaan pelatihan melalui lembar angket respon.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pelatihan mendesain busana secara digital yang terdiri dari 2 penilaian yaitu proses mendesain busana dan hasil jadi desain busana diperoleh rata-rata secara keseluruhan 84,3 dengan kategori baik. Sedangkan respon peserta terhadap kegiatan pelatihan ini dinyatakan sangat baik berdasarkan 5 aspek yaitu materi pelatihan, bahan ajar, instruktur, kegiatan pelatihan, dan aplikasi *Adobe Illustrator*.

Kata Kunci: pelatihan, media pembelajaran, aplikasi *Adobe Illustrator*, mendesain busana secara digital.

Abstract

The training of fashion designing digitally for teachers of SMK Negeri 1 Sarirejo Lamongan is an effort to improve and develop the skills of teachers to use computer-based learning media. This is because the Basic Competence of fashion designing digitally in the subjects of Fashion Design listed in the 2013 Revised 2018 Curriculum has not been implemented. The media used to fashion designing digitally in this study is the Adobe Illustrator CS6 application.

This study aims to obtain answers from the problem formulation regarding (1) the results of the training of fashion designing digitally which consisted of the process of designing fashion and the results into fashion designs and (2) the participant responses to the training activities of fashion designing digitally using the Adobe Illustrator application.

This research methods is quantitative descriptive. Type of research is a pre-experimental design along with a One-Shot Case Study reasearch design. Data was collected through a performance test making work clothes design for woman digitally, while to find out the participant responses to the training through the response questionnaire sheet.

The results showed that the results of the training of fashion designing digitally which consists of 2 assessments are the process of designing fashion and the results into fashion design obtained an overall average of 84.3 with a good category. While the participant responses to the training activities were stated to be very good based on 5 aspects are training material, teaching material, instructor, training activities, and Adobe Illustrator application.

Keywords: training, learning media, *Adobe Illustrator* application, fashion designing digitally.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan dan meningkatkan mutu kehidupan bangsa Indonesia. Pemerintah melalui Departemen Pendidikan dan Kebudayaan secara terus-menerus melakukan berbagai perubahan dan pembaharuan sistem pendidikan sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, yaitu berkaitan dengan faktor guru dan kurikulum. Kurikulum telah berulang kali diperbaharui dan disempurnakan. Pembaharuan dan penyempurnaan tersebut berdasarkan perkembangan-perkembangan dari berbagai hal yang ada di dunia pendidikan. Kurikulum yang saat ini digunakan di SMK Negeri 1 Sarirejo Lamongan yaitu Kurikulum 2013 Revisi 2018.

Berkaitan dengan prinsip utama pada Kurikulum 2013, masih banyak guru yang memiliki kendala dalam pelaksanaannya, salah satunya dari segi media berbasis komputer. Banyak guru-guru yang masih gagap mengikuti perkembangan teknologi. Guru-guru yang mengajar di sekolah merupakan guru abad 20 yang bersekolah dengan fasilitas abad 19, sedangkan siswa yang diajar saat ini merupakan siswa abad 21, kondisi ini telah menunjukkan adanya gap atau jarak yang cukup jauh antara kebutuhan siswa masa kini dan masa depan dengan kondisi belajar mengajar yang ada (Fitrihana, 2016:323). Permasalahan tersebut yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran mendesain busana secara digital pada mata pelajaran Desain Busana kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Sarirejo Lamongan. Kegiatan mendesain busana dalam mata pelajaran tersebut seperti yang tercantum pada Kurikulum 2013 Revisi 2018 tidak hanya dilakukan secara manual tetapi juga digital.

Hasil pengamatan langsung yang telah dilakukan terhadap siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Sarirejo Lamongan sewaktu melaksanakan kegiatan Program Pengelolaan Pembelajaran (PPP) pada tahun 2018 menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran mendesain busana hanya dilaksanakan secara manual, yaitu dengan menggunakan pensil, spidol, atau alat gambar lainnya. Padahal pada Kurikulum 2013 Revisi 2018 mata pelajaran Desain Busana tercantum Kompetensi Dasar (KD) mendesain busana secara digital, salah satunya KD 4.5 Membuat desain busana kerja wanita dengan proporsi ilustrasi (1:9 s/d 1:13) secara manual dan digital. KD mendesain busana secara digital belum terlaksana dikarenakan kurangnya kemauan, pengetahuan, dan kurang terampilnya guru dalam mengelola pembelajaran, guru juga kurang memanfaatkan media berbasis teknologi sebagai wujud pencapaian tujuan pembelajaran. Padahal guru memiliki peranan penting yaitu sebagai penentu keberhasilan pelaksanaan

pembelajaran. “*Educational change depends on what teachers do and think*” adalah pendapat Michael Fullan (2007:144) yang menerangkan bahwa perubahan dan pembaharuan pada sistem pendidikan sangat bergantung pada penguasaan kompetensi guru.

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang semakin mendorong adanya upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Program aplikasi perangkat lunak merupakan hasil teknologi yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah khususnya (Arsyad, 2009:2). Seorang guru dituntut untuk memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar yaitu dengan menguasai media yang ada pada komputer. Hal tersebut merupakan salah satu upaya yang harus dipenuhi oleh seorang guru untuk meningkatkan kompetensi guru pada era komputer saat ini.

Pada artikel yang ditulis oleh Noor Fitrihana berjudul “Urgensi Literasi Komputer pada Pembelajaran di SMK Tata Busana untuk Menyiapkan Generasi Emas Indonesia”, salah satu aplikasi komputer yang sesuai dengan spektrum kurikulum tata busana pada mata pelajaran Desain Busana adalah *Adobe Illustrator*. Aplikasi *Adobe Illustrator* sendiri merupakan sebuah *software* desain yang dimanfaatkan untuk membuat gambar ilustrasi berbasis vektor yang sering disebut dengan desain ilustrasi program (Jubilee, 2018:1). Fitur dan fasilitas yang dimiliki aplikasi ini bisa diandalkan untuk menghasilkan suatu pekerjaan yang kreatif dan inovatif.

Jika kondisi seperti yang telah disebutkan di atas terus berlanjut, tentu saja akan menyebabkan kerugian bagi pihak sekolah dan yang paling utama peserta didik. Peserta didik tidak memiliki kompetensi mendesain busana secara digital, sehingga tidak dapat memenuhi Sumber Daya Manusia (SDM) yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Begitupun juga bagi pihak sekolah tidak dapat menghasilkan lulusan SMK Tata Busana yang sesuai dengan kebutuhan tenaga kerja abad 21 di industri garmen. Untuk itu melalui adanya penelitian skripsi, telah dilakukan koordinasi dengan pihak SMK Negeri 1 Sarirejo Lamongan untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media *Adobe Illustrator* pada Pelaksanaan Pelatihan Mendesain Busana Secara Digital bagi Guru SMK Negeri 1 Sarirejo Lamongan” sebagai upaya meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru untuk menggunakan media pembelajaran berbasis komputer. Tujuan akhir dari diadakannya penelitian ini

adalah (1) mengetahui hasil pelatihan mendesain busana secara digital menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* pada guru SMK Negeri 1 Sarirejo Lamongan yang nantinya hasil pelatihan tersebut dapat diterapkan pada proses pembelajaran dan (2) mengetahui respon peserta terhadap pelatihan mendesain busana secara digital menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*.

METODE

Jenis penelitian ini adalah *pre-experimental design* dengan rancangan penelitian *One-Shot Case Study*. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode tes unjuk kerja dan angket. Metode tes unjuk kerja digunakan untuk memperoleh data tentang hasil pelatihan mendesain busana secara digital, sedangkan metode angket digunakan untuk memperoleh data tentang respon peserta pelatihan terhadap pelaksanaan pelatihan. Pelatihan dilaksanakan dalam waktu sehari dengan durasi waktu 3 jam 30 menit dan peserta pelatihan berjumlah 7 orang. Teknik analisis data untuk menghitung data hasil pelatihan mendesain busana secara digital menggunakan nilai rata-rata (mean) dan persentase, sedangkan untuk data respon peserta menggunakan rumus persentase saja.

Rumus mean:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Dengan keterangan:

$\bar{x}$ = rata-rata

$\sum x$ = jumlah seluruh nilai data

N = jumlah seluruh frekuensi

(Arikunto, 2009:284)

Kategori hasil perhitungan berdasarkan rumus mean di atas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Kategori Penilaian Proses Mendesain Busana

Skor	Kategori
51 – 60	Sangat Tidak Baik
61 – 70	Kurang Baik
71 – 80	Cukup Baik
81 – 90	Baik
91 – 100	Sangat Baik

(Satrohadiwiryono, 2005:239)

Rumus persentase:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dengan keterangan:

P = persentase

f = frekuensi data

N = jumlah sampel yang diolah

(Arifin, 2012:229)

HASIL DAN PEMBAHASAN

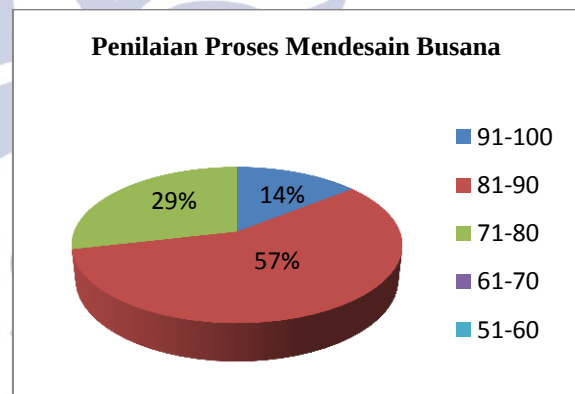
1. Hasil Pelatihan Mendesain Busana secara Digital

a. Proses Mendesain Busana

Penilaian proses mendesain busana ditinjau dari beberapa aspek antara lain persiapan, membuat bagian-bagian busana, dan penyelesaian. Masing-masing aspek tersebut memiliki beberapa sub aspek. Kemudian dari penilaian keseluruhan aspek diketahui hasil akhir proses mendesain busana peserta pelatihan sebagai berikut:

Tabel 2. Penilaian Proses Mendesain Busana

No.	Nama	Nilai
1.	Peserta 1	87
2.	Peserta 2	75
3.	Peserta 3	88
4.	Peserta 4	87
5.	Peserta 5	80
6.	Peserta 6	81
7.	Peserta 7	92
Rata-rata		84,3



Gambar 1. Diagram Penilaian Proses Mendesain Busana

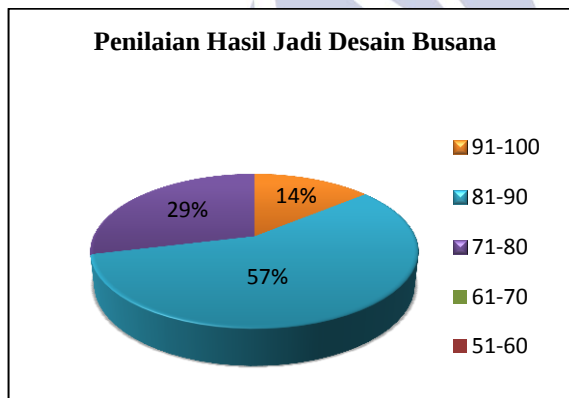
Berdasarkan gambar diagram di atas dapat dijelaskan dari hasil penilaian proses mendesain busana pada 7 peserta pelatihan bahwa tidak ada peserta yang mendapatkan nilai 51-60 dan 61-70, sebanyak 29% dari total peserta mendapatkan nilai 71-80 dengan kategori “Cukup Baik”, sebanyak 57% mendapatkan nilai 81-90 dengan kategori “Baik”, sebanyak 14% mendapatkan nilai 91-100 dengan kategori “Sangat Baik”.

b. Hasil Jadi Desain Busana

Penilaian hasil jadi desain busana ditinjau dari beberapa aspek antara lain ketepatan dan kesesuaian hasil desain dengan pose gambar model, pembuatan bagian-bagian busana, dan pewarnaan desain. Pada aspek pembuatan bagian-bagian busana dibagi lagi menjadi beberapa sub aspek. Kemudian dari penilaian keseluruhan aspek diketahui nilai hasil jadi desain busana peserta pelatihan sebagai berikut:

Tabel 3. Penilaian Hasil Jadi Desain Busana

No.	Nama	Nilai
1.	Peserta 1	88,4
2.	Peserta 2	79,8
3.	Peserta 3	87,8
4.	Peserta 4	86,2
5.	Peserta 5	72,6
6.	Peserta 6	83,2
7.	Peserta 7	92
Rata-rata		84,3



Gambar 2. Diagram Penilaian Hasil Jadi Desain Busana

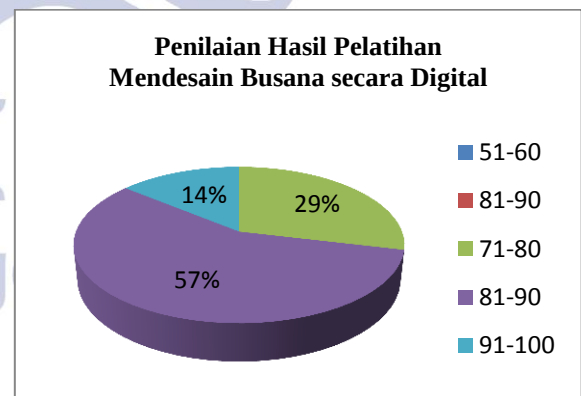
Penilaian hasil jadi desain busana pada 7 peserta pelatihan berdasarkan gambar diagram 2 dapat dijelaskan bahwa tidak ada peserta yang mendapatkan nilai 51-60 dan 61-70, sebanyak 29% dari total peserta mendapatkan nilai 71-80 dengan kategori “Cukup Baik”, sebanyak 57% mendapatkan nilai 81-90 dengan kategori “Baik”, sebanyak 14% mendapatkan nilai 91-100 dengan kategori “Sangat Baik”.

Penilaian hasil pelatihan mendesain busana secara digital terdiri dari proses mendesain busana dan hasil jadi desain busana. Kedua nilai yang sudah diperoleh oleh masing-masing peserta kemudian dijumlahkan dan dihitung rata-ratanya untuk mendapatkan nilai akhir dari serangkaian kegiatan pelatihan yang telah dilakukan. Berikut adalah tabel penilaian hasil pelatihan mendesain busana secara digital:

Tabel 4. Penilaian Hasil Pelatihan Mendesain Busana secara Digital

No.	Nama	Nilai		Rata-Rata
		Proses Mendesain Busana	Hasil Jadi Desain Busana	
1.	Peserta 1	87	88,4	87,7
2.	Peserta 2	75	79,8	77,4
3.	Peserta 3	88	87,8	87,9
4.	Peserta 4	87	86,2	86,6
5.	Peserta 5	80	72,6	76,3
6.	Peserta 6	81	83,2	82,1
7.	Peserta 7	92	92	92
Rata-Rata				84,3

Berdasarkan pembahasan hasil pelatihan mendesain busana secara digital yang ditinjau dari proses mendesain busana dan hasil jadi desain busana dapat diketahui bahwa penilaian hasil pelatihan mendesain busana secara digital diperoleh rata-rata secara keseluruhan 84,3 dengan kategori “Baik”. Artinya proses mendesain busana dilaksanakan sedikit lebih dari waktu yang telah ditentukan dan hasil jadi desain busana telah memenuhi syarat seperti mengikuti pose *croquis* (rangka tubuh manusia) atau gambar model, membuat bagian-bagian busana yang akan menjadi pelengkap dalam sebuah desain, dan memastikan semua bagian objek yang dibuat tertutup (*closed path*) untuk diisi warna atau motif (Armstrong dan Armstrong, 2011:70-71), tetapi masih kurang sempurna.



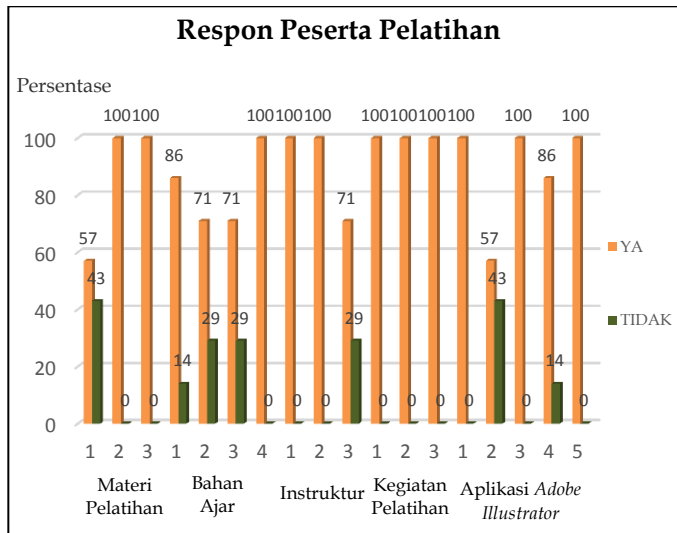
Gambar 3. Diagram Penilaian Hasil Pelatihan Mendesain Busana secara Digital

Penjelasan mengenai penilaian hasil pelatihan mendesain busana secara digital pada 7 peserta pelatihan berdasarkan gambar diagram 3 bahwa tidak ada peserta yang mendapatkan nilai 51-60 dan 61-70, sebanyak 29% dari total peserta mendapatkan nilai 71-80 dengan kategori “Cukup Baik”, sebanyak 57% mendapatkan nilai 81-90 dengan kategori “Baik”, dan

sebanyak 14% mendapatkan nilai 91-100 dengan kategori “Sangat Baik”.

2. Respon Peserta Pelatihan

Angket respon diberikan pada peserta pelatihan setelah seluruh serangkaian kegiatan pelatihan telah terlaksana. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta pelatihan terhadap adanya kegiatan pelatihan mendesain busana secara digital menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*. Adapun hasil angket respon tersebut disajikan pada diagram berikut:



Gambar 4. Diagram Hasil Respon Peserta Pelatihan

Berdasarkan analisis data respon peserta pelatihan diketahui sebanyak 57% peserta pelatihan menyatakan bahwa materi pelatihan mendesain busana pada penelitian ini merupakan hal baru sehingga belum memiliki pengalaman dalam hal mendesain busana secara digital, tetapi hanya sebatas mengetahui aplikasi *Adobe Illustrator*. Sedangkan 43% peserta lainnya sudah memiliki pengalaman serupa penelitian ini sewaktu menempuh pendidikan tinggi. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pelaksanaan kegiatan pelatihan salah satunya adalah peserta diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan keterampilan (Hamalik, 2005:14).

Pada aspek bahan ajar yang terdiri dari 4 sub aspek yang mendapatkan respon tertinggi adalah sub aspek penampilan bahan ajar sebesar 100%. Artinya seluruh peserta pelatihan menyatakan “Ya” atau menyetujui bahwa penampilan (tulisan, gambar/ilustrasi, dan letak gambar) handbook dan video tutorial menarik. Menurut Pusat Perbukuan Depdiknas (2004) pembuatan bahan ajar perlu memperhatikan empat aspek, salah satunya adalah aspek grafika yang berkaitan dengan fisik, seperti ukuran buku, ukuran huruf, warna, ilustrasi, dan lain-lain. Sedangkan sub

aspek materi pada handbook mudah dipahami dan mempermudah melakukan praktik mendapatkan 86% respon “Ya”, materi pada video tutorial mudah dipahami dan mempermudah melakukan praktik mendapatkan 71% respon “Ya”, bahasa yang digunakan pada kedua bahan ajar jelas dan mudah dipahami mendapatkan 71% respon “Ya”.

Selanjutnya aspek instruktur diketahui pada sub aspek mengontrol dan mengondisikan aktivitas pelatihan sebanyak 71% peserta menganggap instruktur dapat mengontrol dan mengondisikan aktivitas pelatihan. Hal tersebut diketahui bahwa peran instruktur sangatlah banyak dan syarat tanggung jawab. Selain menjawab pertanyaan bagi yang kurang memahami materi pelatihan, instruktur juga mengatur waktu selama proses praktik mendesain busana berlangsung. Peranan penting dipegang oleh seorang instruktur dalam pelaksanaan pelatihan, selain menguasai substansi juga perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang cara mengajarkan isi atau materi yang dilatihkan (Pribadi, 2016:127).

Aspek kegiatan pelatihan terdiri dari 3 sub aspek mendapatkan respon 100%, artinya seluruh peserta pelatihan menyatakan “Ya” atau menyetujui pertanyaan yang diajukan pada lembar angket respon. Berdasarkan hasil data tersebut hal ini sejalan dengan upaya meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru untuk menggunakan media pembelajaran berbasis komputer melalui kegiatan pelatihan. Pelatihan merupakan alat untuk memperbaiki kualitas individu atau kelompok dengan harapan memperbaiki performa organisasi (Marzuki, 2012:176).

Selanjutnya aspek terakhir yaitu aspek aplikasi *Adobe Illustrator* yang terdiri 5 sub aspek. Sub aspek pemanfaatan kemampuan, fitur, dan fasilitas pada aplikasi *Adobe Illustrator* untuk mendesain busana dengan cepat dan tepat, sebanyak 86% menjawab “Ya”. Tiga sub aspek lainnya mendapatkan jawaban “Ya” sebesar 100%. Sub aspek aplikasi *Adobe Illustrator* mudah dioperasikan mendapatkan jawaban “Ya” paling sedikit yaitu 57%. Dalam hal pengoperasian, memang diperlukan pembiasaan melakukan pekerjaan yang sama atau sejenis secara rutin. Sehingga bagi pembelajar awal, pengoperasian aplikasi *Adobe Illustrator* dirasa tidak mudah terutama ketika mengatur titik anchor pada desain busana yang dibuat untuk menyesuaikan outline gambar model. Kebiasaan melakukan tugas dan pekerjaan sejenis pada setiap waktu merupakan wahana untuk meningkatkan keahlian atau keterampilan (Sastrohadiwiro, 2005:212).

PENUTUP

Simpulan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan mendesain busana secara digital diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil Pelatihan Mendesain Busana secara Digital
 - a. Proses Mendesain Busana
Proses mendesain busana secara digital menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* dilakukan dengan 3 tahapan, mulai dari persiapan, membuat bagian-bagian busana, dan penyelesaian. Kegiatan tersebut diamati lalu dinilai sesuai dengan kriteria penilaian. Perolehan nilai peserta pelatihan secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata 84,3 dengan kategori baik.
 - b. Hasil Jadi Desain Busana
Penilaian hasil jadi desain busana dilihat dari 3 aspek yaitu aspek ketepatan dan kesesuaian hasil desain busana kerja wanita dengan pose gambar model (tampak depan), aspek pembuatan bagian-bagian busana, dan aspek pewarnaan desain memperoleh nilai rata-rata 84,3 dengan kategori baik.
Penilaian hasil pelatihan mendesain busana secara digital yang terdiri dari 2 penilaian yaitu proses mendesain busana dan hasil jadi desain busana diperoleh rata-rata secara keseluruhan 84,3 dengan kategori baik.
2. Respon Peserta Pelatihan
Respon peserta pelatihan terhadap pelaksanaan pelatihan mendesain busana secara digital ini sangat baik. Dari 5 aspek yang terdiri dari 18 pertanyaan, 11 pertanyaan memperoleh jawaban "Ya" sebesar 100%, 2 pertanyaan memperoleh jawaban "Ya" sebesar 86%, 3 pertanyaan memperoleh jawaban "Ya" sebesar 71%, dan 2 pertanyaan memperoleh jawaban "Ya" sebesar 57%. Peserta merasa senang dengan diadakannya pelatihan, merasa pelatihan ini bermanfaat, menyetujui bahwa penelitian perlu dikembangkan lebih lanjut, materi mudah dipahami dan dikerjakan dengan bantuan instruktur dan bahan ajar, aplikasi *Adobe Illustrator* memberikan kemudahan dalam membuat desain busana, sehingga pembuatannya lebih cepat dan tepat, sekaligus menghasilkan gambar yang menarik dan menyenangkan.

Saran

Saran yang dapat diberikan kepada peserta pelatihan dan peneliti selanjutnya antara lain:

1. Hasil pelatihan yang diperoleh oleh guru dapat diterapkan pada proses pembelajaran mendesain busana secara digital yang sebelumnya belum terlaksana. Keterampilan yang dimiliki guru tersebut

dapat menjadi langkah awal untuk pengembangan materi lebih lanjut. Materi dapat dikembangkan berdasarkan Kompetensi Dasar mata pelajaran Desain Busana Kurikulum 2013 Revisi 2018.

2. Materi lain dapat diberikan sebagai pengembangan pelaksanaan pelatihan, misalnya teknik pewarnaan gelap terang sesuai pose gambar model yang digunakan atau bentuk busana lain untuk meningkatkan keahlian atau keterampilan dasar yang telah dimiliki peserta pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Armstrong, Jemi & Wynn Armstrong. 2011. *Fashion Design Drawing Course*. United Kingdom: Thames & Hudson Ltd.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Depdiknas. 2004. *Pedoman Umum Pemilihan dan Pemanfaatan Bahan Ajar*. Ditjen Dikdasmenum. Jakarta.
- Fitrihana, Noor. 2016. *Urgensi Literasi Komputer pada Pembelajaran di SMK Tata Busana untuk Menyiapkan Generasi Emas Indonesia*, Jurusan PTBB FT UNY, 15 Oktober 2016.
- Fullan, Michael. 2007. *The New Meaning of Educational Change*. New York: Teachers College Press.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Pengembangan Sumber Daya Manusia Manajemen Pelatihan Ketenagakerjaan Pendekatan Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jubilee Enterprise. 2018. *Otodidak Adobe Illustrator*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Marzuki, M.S. 2012. *Pendidikan Non Formal: Dimensi dalam Keaksaraan Fungsional, Pelatihan, dan Andragogi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pribadi, Benny A. 2016. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media.
- Sastrohadiwiry, B. Siswanto. 2005. *Manajemen Tenaga Kerja Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.