

PENGUNAAN DESAIN MANUAL DAN DESAIN DIGITAL PADA MATA KULIAH DESAIN T-SHIRT DARI PRESPEKTIF MAHASISWA PVKK

Salsabila Nur Aini¹⁾, Susilowati²⁾, Inas Amatullah³⁾

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

³Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

Email : salsabila_215700007@unipasby.ac.id, susilowati@unipasby.ac.id, inas.amatullah.2405518@students.um.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga (PVKK) Universitas PGRI Adi Buana Surabaya terhadap penggunaan metode desain manual dan desain digital dalam mata kuliah Desain T-Shirt. Latar belakang penelitian ini didasari oleh perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan dan industri fashion yang menyebabkan perubahan dalam metode pembelajaran desain, baik secara manual maupun digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan instrumen berupa angket yang disebarakan kepada 61 mahasiswa PVKK konsentrasi busana yang telah atau sedang menempuh mata kuliah Desain T-Shirt. Hasil analisis data dengan uji Mann-Whitney U menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara minat mahasiswa terhadap desain manual dan desain digital. Mayoritas mahasiswa menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap metode desain digital karena dinilai lebih efisien, fleksibel, dan profesional, meskipun desain manual tetap memberikan nilai dalam hal pengalaman langsung dan pengembangan kreativitas. Temuan ini merekomendasikan agar kurikulum lebih banyak mengintegrasikan metode digital dalam pembelajaran desain, tanpa mengesampingkan nilai dari proses manual.

Kata kunci : minat mahasiswa, desain T-shirt, PVKK

ABSTRACT

This study aims to examine the interest of students in the Family Welfare Vocational Education (PVKK) Program at Universitas PGRI Adi Buana Surabaya toward the use of manual and digital design methods in the T-shirt Design course. The background of this research stems from technological advancements in education and the fashion industry, which have influenced teaching methods in design—both manual and digital. The study employed a descriptive quantitative approach, using a questionnaire distributed to 61 PVKK students specializing in fashion who had taken or were currently enrolled in the T-shirt Design course. Data analysis using the Mann-Whitney U test revealed a significant difference in student interest between the two methods. Most students expressed a higher level of interest in digital design, citing its efficiency, flexibility, and professional results. However, manual design still holds value in providing hands-on experience and enhancing creativity. The findings suggest that the curriculum should further integrate digital design approaches while maintaining the fundamental benefits of manual techniques..

Keywords: student interest, T-shirt design, PVKK

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan dan industri busana, terutama dalam hal pengajaran desain di perguruan tinggi. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga (PVKK) Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, khususnya dalam mata kuliah desain t-shirt, kini mempelajari dua metode desain, yaitu desain manual dan desain digital. Kedua metode ini memiliki kelebihan masing-masing, seperti desain manual yang mendorong kreativitas dan keterampilan tangan, sementara desain digital dinilai lebih efisien dan profesional. Menurut Asmayanti, Mukhirah, dan Fadhilah

(2020) dalam Himawan dkk (2014:1), desain adalah sebuah rencana atau gambaran dari suatu objek atau benda yang dibuat dengan kombinasi warna, bentuk, ukuran, tekstur, dan garis, sehingga menciptakan daya tarik antar bagian-bagian tersebut. Desain manual, yang dilakukan dengan alat-alat tradisional seperti kertas, pensil, dan cat, memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk lebih fokus pada sentuhan pribadi dan kreativitas yang lahir dari proses langsung. Dalam proses ini, mahasiswa bisa merasakan hubungan yang lebih nyata dengan karya mereka, serta meningkatkan keterampilan tangan yang terkait dengan seni dan kreativitas. Di sisi lain, desain digital memberikan kemudahan dalam hal menghemat waktu dan menghasilkan tampilan yang lebih rapi.

Mahasiswa bisa dengan cepat melakukan perubahan, mencoba berbagai elemen desain, dan mendapatkan hasil yang siap diproduksi dalam skala lebih besar. Perkembangan perangkat lunak desain, seperti Adobe Illustrator, CorelDRAW, dan Sketchbook, memberi peluang bagi mahasiswa untuk membuat karya yang lebih rumit dan profesional, dengan batasan yang lebih sedikit dibandingkan metode manual. Minat mahasiswa dalam memilih desain manual atau digital dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti keterampilan yang dimiliki, ketersediaan fasilitas, dan preferensi pribadi. Beberapa mahasiswa mungkin lebih nyaman dengan metode konvensional karena sudah terbiasa, sementara yang lain lebih tertarik pada teknologi digital karena dianggap lebih praktis dan modern. Dengan menggunakan ponsel pintar sebagai alat, mahasiswa bisa membantu dalam merancang busana yang akan dibuat, mulai dari menentukan proporsi. Dengan ponsel pintar, kita bisa mencari proporsi yang sesuai dengan keinginan, atau proporsi yang sudah kita buat sendiri bisa dipindahkan ke ponsel. Minat mahasiswa terhadap metode desain dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti keterampilan, fasilitas, dan preferensi individu. Dengan akses yang mudah terhadap teknologi, seperti ponsel pintar dan perangkat lunak desain, banyak mahasiswa lebih tertarik pada metode digital. Namun, ada juga yang masih menyukai metode manual karena sudah terbiasa dan merasa lebih dekat dengan proses kreatifnya. Kondisi ini menjadi tantangan bagi dosen dalam menyusun metode pembelajaran yang bisa mengakomodasi kedua metode tersebut.

Berdasarkan latar belakang ini, penelitian mengenai minat mahasiswa PVKK terhadap penggunaan desain manual dan digital dalam mata kuliah desain t-shirt menjadi relevan untuk dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui preferensi mahasiswa, faktor-faktor yang mempengaruhi minat mereka, serta bagaimana kedua metode ini berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan mereka dalam mendesain t-shirt. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran yang lebih efektif serta sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan industri fashion

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan tujuan untuk menggambarkan minat para mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga (PVKK) di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dalam menggunakan metode desain manual dan desain digital di mata kuliah Desain T-shirt. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai tingkat minat para mahasiswa melalui data berbentuk angka yang bisa dianalisis secara objektif.

Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan kuesioner berbasis skala Likert. Kuesioner ini disebarkan kepada 61 mahasiswa prodi Busana dari angkatan 2021 hingga 2024 yang sedang mengikuti mata kuliah Desain T-shirt. Penelitian dilaksanakan di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Dalam penelitian ini, variabel bebas meliputi desain manual (X1) dan desain digital (X2), sedangkan variabel terikat adalah minat mahasiswa terhadap mata kuliah Desain T-shirt (Y). Selain itu, penelitian juga mempertimbangkan variabel kontrol berupa kondisi pembelajaran untuk menjaga konsistensi pengaruh antar variabel. Sebelum data dianalisis, instrumen penelitian diuji untuk kevalidan dan keandalan.

Uji validitas dilakukan dengan metode korelasi Pearson untuk melihat hubungan antara minat mahasiswa terhadap desain manual dan desain digital. Uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha untuk memastikan instrumen yang digunakan konsisten dan dapat dipercaya.

Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh item pertanyaan dinyatakan sah dan dapat dipercaya, sehingga layak digunakan dalam mengumpulkan data. Selanjutnya, data yang diperoleh diuji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Hasil uji menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Maka dari itu, analisis hipotesis dilakukan dengan uji non-parametrik Mann-Whitney U. Uji ini dipilih untuk mengetahui apakah ada perbedaan signifikan antara minat mahasiswa terhadap metode desain manual dan desain digital dalam mata kuliah Desain T-shirt.

Mata kuliah Desain T-shirt merupakan salah satu mata kuliah praktis dalam Program Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga (PVKK) yang fokus pada keterampilan pembuatan kaos. Dalam proses pembelajaran, mahasiswa diperkenalkan pada dua teknik utama, yaitu desain manual dan desain digital. Kedua metode ini tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga melatih mahasiswa untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi sekaligus mempertahankan dasar-dasar seni dan desain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat mahasiswa terhadap mata kuliah ini tergolong tinggi. Hal ini mencerminkan antusiasme mahasiswa dalam mempelajari desain T-shirt baik secara manual maupun digital. Tingginya minat ini dapat dipahami karena mahasiswa menyadari bahwa keterampilan desain merupakan bekal penting untuk memasuki dunia kerja di bidang industri kreatif, khususnya bidang busana dan mode. Dengan demikian, mata kuliah ini memiliki peran strategis dalam mendorong pengembangan kompetensi keahlian mahasiswa PVKK.

Meskipun desain digital lebih diminati karena dianggap lebih mudah, cepat, dan fleksibel, penelitian juga menunjukkan bahwa desain manual tetap memiliki peran yang penting. Desain manual memberikan pengalaman langsung dalam menggambar, mendorong kepekaan estetika, serta meningkatkan kreativitas mahasiswa secara langsung. Dengan dasar keterampilan manual yang kuat, mahasiswa mampu lebih mudah mengembangkan ide dan memperkaya desain digital yang lebih kompleks. Oleh karena itu, kedua metode ini harus saling melengkapi dan bukan saling menggantikan. Dalam pengembangan kurikulum, perlu ada keseimbangan antara keterampilan manual dan digital.

Dengan pendekatan ini, lulusan PVKK diharapkan memiliki kompetensi yang lebih komprehensif, baik secara teknis, kreatif, maupun adaptif terhadap perubahan teknologi. Hasil penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa desain T-shirt bukan hanya sebagai media berkreasi, tetapi juga mendorong inovasi, meningkatkan nilai ekonomi, mengangkat budaya lokal, memberikan sentuhan estetika, serta membuka peluang lebih luas melalui pemasaran dan penjualan produk desain. Dengan demikian, pembelajaran Desain T-shirt dapat berkontribusi dalam membentuk mahasiswa yang kreatif, inovatif, serta memiliki daya saing tinggi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

1. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk dan Kolmogorov-Smirnov, seluruh variabel memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05 dengan data X1 adalah desain manual dengan nilai 0,018, X2 adalah desain digital dengan nilai 0,001 dan Y1 adalah desain t-shirt dengan nilai 0,008, sehingga data dinyatakan berdistribusi tidak normal.

2. Uji Validitas

Menurut tabel korelasi pearson hasilnya menunjukkan bahwa semua item pernyataan yakni 20 pernyataan dinyatakan valid karena R hitung lebih besar dari 0,235 yang menyatakan bahwa semua item dalam kuesioner yang berjumlah 20 pernyataan layak digunakan untuk mengukur variabel penelitian .

3. Uji Reabilitas

Nilai reliabilitas sebesar α lebih tinggi dari nilai 0,912 dari 20 instruksi menunjukkan bahwa survei ini memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik. Kondisi ini membuktikan bahwa instrumen atau pernyataan pada penelitian yang digunakan bersifat reliabel dan tepat untuk diterapkan pada penelitian ini.

4. Uji Hipotesis

Tabel 1 Hasil Uji Hipotesis Mann-Whitney U

Tes statistik	Hasil
Mann-Whitney U	160.500
Wilcoxon W	2788.500
Z	-9.752
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelompok.

Hasil analisis ini menggunakan uji Mann-Whitney U Minat Mahasiswa PvkK Pada Penggunaan Desain Manual Dan Desain Digital Pada Mata Kuliah Desain T-Shirt nilai signifikansi 0,000 kurang dari 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam minat mahasiswa terhadap penggunaan metode desain manual dan digital pada mata kuliah desain t-shirt.

B. Pembahasan

Minat mahasiswa PVKK pada penggunaan desain manual dan desain digital pada mata kuliah desain t-shirt.

1. Desain manual

Dari analisis yang dilakukan, ditemukan bahwa ada pengaruh nyata antara metode desain manual dan desain digital dalam mata kuliah Desain T-shirt. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji Mann-Whitney U Test, yang menunjukkan bahwa kelompok mahasiswa yang menggunakan metode desain manual memiliki rata-rata skor lebih rendah dibandingkan kelompok yang menggunakan desain digital. Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam minat mahasiswa Program Studi Kreatif dan Kewirausahaan (PVKK) Universitas PGRI Adi Buana Surabaya terhadap kedua metode tersebut.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara umum mahasiswa lebih tertarik menggunakan desain digital dibandingkan desain manual. Hal ini memang wajar, karena desain digital dinilai lebih praktis, lebih cepat, dan memungkinkan mahasiswa menghasilkan karya dalam waktu yang lebih singkat serta bisa menambah variasi efek visual. Dengan kata lain, perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat mahasiswa lebih akrab dengan perangkat digital sebagai alat bantu untuk belajar dan mengasah keterampilan desain.

Namun, peneliti juga menemukan bahwa sebagian mahasiswa masih memilih metode desain manual dalam proses pembuatan desain kaos. Alasannya, desain manual dianggap bisa meningkatkan kreativitas, melatih ketelitian, dan memberikan pengalaman langsung dalam menggambar serta menghasilkan pola secara fisik. Dengan demikian, meskipun desain digital lebih diminati secara keseluruhan, desain manual tetap mempunyai peran penting dalam mengasah keterampilan dasar mahasiswa, sehingga kedua metode ini bisa saling melengkapi dalam proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Wahyuningsih 2022) yang menyatakan bahwa dengan desain manual dapat meningkatkan hasil belajar pada seni, selain itu (Hidayati et al. 2023) juga beranggapan hasil desain busana yang baik tidak terlepas dari sketsa yang digambar secara manual. (Ulya, Sawitri, and Nurrohmah 2022) Disini tertulis bahwa untuk penunjang antusias peserta didik dapat menggunakan metode desain manual ini. (Andansari and Shyafary 2024) mengatakan bahwa desain manual dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar mahasiswa, lalu (Hananto et al. 2024) berpendapat mendukung metode desain manual untuk mendukung eksplorasi konsep dan konteks

desain, (Mustakim, Amri, and Arpin 2024) mengatakan desain manual secara signifikan berhubungan dengan minat untuk menjadi seorang desainer.

2. Desain digital

Dari hasil analisis yang diperoleh, terbukti bahwa terdapat pengaruh dalam perbedaan minat mahasiswa terhadap metode desain digital dan manual. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Mann-Whitney U Test yang menunjukkan bahwa kelompok responden yang menggunakan metode desain digital memiliki minat yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan metode manual. Temuan ini menegaskan bahwa mahasiswa PVKK Universitas PGRI Adi Buana Surabaya lebih condong untuk memilih desain digital sebagai pendekatan utama dalam proses pembelajaran pada mata kuliah Desain T-shirt. Perbedaan tersebut dapat dijelaskan oleh berbagai faktor yang memengaruhi preferensi mahasiswa.

Desain digital dinilai lebih praktis karena memberikan kemudahan dalam pengoperasian, kecepatan dalam menghasilkan karya, serta fleksibilitas dalam melakukan modifikasi desain. Selain itu, penggunaan teknologi digital dianggap lebih relevan dengan perkembangan dunia desain saat ini, di mana keterampilan berbasis perangkat lunak menjadi tuntutan penting dalam industri kreatif. Dengan demikian, tingginya minat mahasiswa terhadap desain digital dapat dipahami sebagai bentuk adaptasi terhadap kebutuhan zaman sekaligus sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi yang lebih aplikatif dan siap bersaing di dunia kerja.

Pendapat peneliti akan hal ini ialah dengan menunjukkan bahwa pendekatan digital dalam pembelajaran lebih efektif dalam menarik minat mahasiswa dalam konteks mata kuliah Desain T-Shirt. Studi yang mendukung hasil ini ialah (Kosasih 2023) dengan menggunakan desain digital dapat memberikan desain cukup efektif saat digunakan oleh peserta didik untuk meningkatkan capaian pembelajaran. (Solok, Lee, and Langkah- 2022) Menyatakan peningkatan pada pembelajaran desain digital lebih mudah untuk dioperasikan dari pada menggunakan desain manual. Selain itu (Asmayanti, Mukhirah, and Fadhilah 2020) juga menyebutkan bahwa pembelajaran lebih efisien bila mengikuti perkembangan zaman sehingga mampu meningkatkan nilai keterampilan yang signifikan. (Mustakim, Amri, and Arpin 2024) berpendapat bila desain digital dapat meningkatkan keterampilan teknis dan antusiasme desain grafis, selain itu menurut (Nkomo, Daniel, and Butson 2021) desain digital dapat meningkatkan minat belajar secara , desain digital juga mendukung keterlibatan aktif dari mahasiswa sendiri (Wong and Hughes 2023), desain digital juga bisa merangsang motivasi intrinsik. Dari mahasiswa (Hsu, Horng, and See 2021).

3. Desain t-shirt

Mata kuliah Desain T-shirt merupakan salah satu mata kuliah praktis dalam Program Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga (PVKK) yang fokus pada keterampilan pembuatan kaos. Dalam proses pembelajaran, mahasiswa diperkenalkan pada dua teknik utama, yaitu desain manual dan desain digital. Kedua metode ini tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga melatih mahasiswa untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi sekaligus mempertahankan dasar-dasar seni dan desain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat mahasiswa terhadap mata kuliah ini tergolong tinggi. Hal ini mencerminkan antusiasme mahasiswa dalam mempelajari desain T-shirt baik secara manual maupun digital. Tingginya minat ini dapat dipahami karena mahasiswa menyadari bahwa keterampilan desain merupakan bekal penting untuk memasuki dunia kerja di bidang industri kreatif, khususnya bidang busana dan mode. Dengan demikian, mata kuliah ini memiliki peran strategis dalam mendorong pengembangan kompetensi keahlian mahasiswa PVKK.

Meskipun desain digital lebih diminati karena dianggap lebih mudah, cepat, dan fleksibel, penelitian juga menunjukkan bahwa desain manual tetap memiliki peran yang penting. Desain manual memberikan pengalaman langsung dalam menggambar, mendorong kepekaan estetika, serta meningkatkan kreativitas mahasiswa secara langsung. Dengan dasar keterampilan manual yang kuat, mahasiswa mampu lebih mudah mengembangkan ide dan memperkaya desain digital yang lebih kompleks. Oleh karena itu, kedua metode ini harus saling melengkapi dan bukan saling menggantikan.

Dalam pengembangan kurikulum, perlu ada keseimbangan antara keterampilan manual dan digital. Dengan pendekatan ini, lulusan PVKK diharapkan memiliki kompetensi yang lebih komprehensif, baik secara teknis, kreatif, maupun adaptif terhadap perubahan teknologi. Hasil penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa desain T-shirt bukan hanya sebagai media berkreasi, tetapi juga mendorong inovasi, meningkatkan nilai ekonomi, mengangkat budaya lokal, memberikan sentuhan estetika, serta membuka peluang lebih luas melalui pemasaran dan penjualan produk desain. Dengan demikian, pembelajaran Desain T-shirt dapat berkontribusi dalam membentuk mahasiswa yang kreatif, inovatif, serta memiliki daya saing tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yakni, (Delivia, Bahri, and Ayuswantana 2023) yang mengatakan bahwa desain kaos menjadi wadah untuk lebih kreatif dan inovatif dalam bidang desain. Menurut (Wicaksono, Lukitasari, and Yulianto 2023) selain menambah kreativitas desain kaos juga mampu untuk meningkatkan ekonomi masyarakat. Desain t-shirt juga digunakan untuk mengangkat nilai kebudayaan (Lugis and Muhaemin 2021). Desain kaos juga dapat dijadikan souvenir untuk menambah Kesan estetika (Prakoso and Rizkiantono 2021). Juga mengatakan jika desain t-shirt dapat mendorong para desainer untuk dapat berkarya lebih luas dengan memperjual belikan desainnya (Hizbullah and Islam 2021).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa minat mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual (PVKK) Universitas PGRI Adi Buana Surabaya terhadap penggunaan desain digital dalam mata kuliah Desain T-shirt lebih besar dibandingkan dengan desain manual. Minat terhadap desain digital dikategorikan tinggi, sedangkan minat pada desain manual hanya cukup tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa lebih tertarik pada metode yang lebih mudah, cepat, dan efisien dalam menciptakan karya. Namun, desain manual tetap penting karena memberikan pengalaman belajar langsung, melatih ketelitian, serta mendorong kreativitas dalam proses pembuatan desain. Dengan demikian, kedua metode memiliki nilai dan peran tersendiri dalam proses belajar.

Selain itu, hasil uji statistik Mann-Whitney U menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara dua metode tersebut, yang semakin memperkuat bahwa desain digital lebih diminati oleh mahasiswa. Temuan ini menunjukkan perlunya penyesuaian dalam kurikulum agar lebih sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan perkembangan sektor kreatif yang semakin menekankan aspek digital. Oleh karena itu, program studi disarankan untuk memperluas materi mengenai desain digital, baik melalui penambahan materi, penggunaan perangkat lunak terbaru, maupun integrasi dengan praktik kewirausahaan. Dengan langkah tersebut, mahasiswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis yang sesuai dengan tuntutan zaman, tetapi juga lebih siap menghadapi persaingan di dunia kerja maupun dalam mengembangkan peluang usaha di bidang desain kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif*. ed. M.Si Dr. Patta Rapanna, SE. Makassar: syakir media press.
- Agustin Rinarti, S.Pd. 2022. *Menggambar Mode*. ed. Teguh Eryantoko. Surabaya: CV. Centino.
- Andansari, Dita, and Darius Shyafary. 2024. "Peningkatan Kemampuan Sketsa Manual Bagi Mahasiswa Dan Alumni Prodi Desain Produk Kayu Dan Serat Improvement Of Manual

- Sketching Skills For Students And Alumni Of Wood And Fiber Product Design Study Program.” *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 4(2): 181–89.
- Arini Nur Ika Permatasari. 2019. “Penerapan Modul Membuat Desain Dengan Bantuan Colase Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Kelas X Desain Fashion Di Smk Negeri 1 Buduran Sidoarjo Arini.” 08: 1–23.
- Asmayanti, Mukhirah, and Fadhilah. 2020. “Aplikasi Desain Digital Dalam Dunia Fashion.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga* 5: 61–72.
- Delivia, Zebrinna, Putri Bahri, and Alfian Candra Ayuswantana. 2023. “Perancangan Desain Kaos Sebagai Visual Merchandise Di PT. Urban Spasial Indonesia.” *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1(11): 160–66. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10217290>.
- Fadilah, Jusuf, Dina Andriana, and Widarti Widarti. 2020. “Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Program Studi Periklanan Dalam Matakuliah Komputer Desain Grafis I.” *J-Ika* 7(2): 92–104. doi:10.31294/kom.v7i2.8939.
- Faizah, Haizatul, and Rahmat Kamal. 2024. “Belajar Dan Pembelajaran.” *Jurnal Basicedu* 8(1): 466–76. doi:10.31004/basicedu.v8i1.6735.
- Farkhatun, F. 2022. “Pengembangan Modul Aplikasi Ibis Paint X Untuk Meningkatkan Kompetensi Dan Kreativitas Dalam Pembuatan Desain Busana Pesta.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*. <http://i-rpp.com/index.php/jpp/article/view/1343>.
- Hananto, Brian Alvin, Ellis Melini, Kartika Magdalena Suwanto, and Shannon Glenda Tenardi. 2024. “Persepsi Dan Cara Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Sejarah Dalam Pembuatan Moodboard (Studi Kasus: Mahasiswa Desain Grafis Universitas Pelita Harapan).” *Jurnal Dimensi DKV : Seni Rupa dan Desain* 9(1): 1–20. doi:10.25105/jdd.v9i1.19729.
- Hidayati, Nurul, Pande Made Sukerta, Eko Supriyanto, and Silvester Pamardi. 2023. “Analisis Konsep Desain Pada Pembelajaran Desain Busana.” *Jurnal Desain* 11(1): 159. doi:10.30998/jd.v11i1.16495.
- Hizbullah, L A, and M A Islam. 2021. “Penerapan Gaya Dadaisme Dalam Perancangan T-Shirt Brand Brigside.” *Barik* 3(1): 15–29. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/42409>.
- Hsu, Tz Heng, Gwo Jiun Horng, and Aaron Raymond See. 2021. “Change in Learning Motivation Observed through the Introduction of Design Thinking in a Mobile Application Programming Course.” *Sustainability (Switzerland)* 13(13). doi:10.3390/su13137492.
- Jeong, Jiwoon, Hyein Park, Yoojeong Lee, Jihye Kang, and Jaehoon Chun. 2021. “Developing Parametric Design Fashion Products Using 3D Printing Technology.” *Fashion and Textiles* 8(1). doi:10.1186/s40691-021-00247-8.
- Kosasih, Yeny. 2023. “Pengembangan E-Modul Software Clo3D Dalam Pembuatan Pola Dan Desain Busana Pesta Secara Digital.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)* 8(3): 1–8.
- Lugis, M. Muhlis, and Muhammad Muhaemin. 2021. “Desain Grafis Pada Produksi Sablon T-Shirt.” *Jurnal Imajinasi* 5(1): 40–46. <https://media.neliti.com/media/publications/463901-none-542d1f99.pdf>.
- Mustakim, Risda, Ariani Amri, and Risal Mantofani Arpin. 2024. “Pengembangan Metode Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Illustrator Dalam Pembuatan Desain Flyer Pada Mahasiswa Teknologi Rekayasa Multimedia.” *Jurnal Literasi Digital* 4(2): 114–21. doi:10.54065/jld.4.2.2024.474.
- Nabila Maulidia1, Agus Ridwan Misbahudin2, Rina Asmaul. 2024. “Penerapan Tenun Corak Insang Dengan Hiasan Tugu Khatulistiwa Pada Perancangan Busana Gala 1,2,3.” *Jurnal Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga* 1(2): 2–5.
- Naimar, M. 2022. “Penggunaan Aplikasi Berbasis Smartphone (Ibis Paint X) Untuk Pengembangan Desain Busana.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan ...* <https://jim.usk.ac.id/pkk/article/view/23573>.
- Ni'mah, Siti Nazilatun, and Mein Kharnolis Kharnolis. 2020. “Penggunaan Media Adobe Illustrator

- Pada Pelaksanaan Pelatihan Mendesain Busana Secara Digital Bagi Guru Smk Negeri 1” *Jurnal Tata* 09: 14–19. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/32864>.
- Nkomo, Larian M, Ben K Daniel, and Russell J Butson. 2021. “Synthesis of Student Engagement with Digital Technologies: A Systematic Review of the Literature.” *International journal of educational technology in higher education* 18(1): 34. doi:10.1186/s41239-021-00270-1.
- Pakpahan, Andrew Fernando, Adhi Prasetyo, Edi Surya Negara, Kasta Gurning, Risanti Febrine Ropita Situmorang, Tasnim Tasnim, Parlin Dony Sipayung, et al. 2021. *Metodologi Penelitian Ilmiah*.
- Patricia, Anggun, Deska Ismayanti, Arman Hidayatullah, and Vicky F Sanjaya. 2023. “Pengaruh Fasilitas Belajar Dan Lingkungan Terhadap Kepuasan Mahasiswa (Studi Pada Pengguna Gedung E Uin Raden Intan Lampung).” *Jurnal Manajemen Dan Bisnis* 2(2): 216–36. <https://doi.org/10.36490/jmdb.v2i2.991>.
- Prakoso, Dito, and Raditya Eka Rizkiantono. 2021. “Perancangan Ilustrasi T-Shirt Bertema Event Budaya Dan Pariwisata Sebagai Souvenir Kota Surabaya.” *Jurnal Sains dan Seni ITS* 9(2). doi:10.12962/j23373520.v9i2.58401.
- Ridwan Misbahudin, Agus, and Rina Asmaul. 2022. “Upaya Meminimalkan Gap Antara Kompetensi Lulusan Smk Dengan Tuntutan Dunia Industri.” *WAKTU: Jurnal Teknik UNIPA* 20(01): 12–14. doi:10.36456/waktu.v20i01.5118.
- Risdiana Chandra Dhewy. 2022. “Pelatihan Analisis Data Kuantitatif Untuk Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa.” *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 2(3): 4575–78. doi:10.53625/jabdi.v2i3.3224.
- Rohmah, Lailatu, and Irma Russanti. 2021. “Studi Literatur : Efektivitas Penggunaan Virtual Reality Pada Mahasiswa Fashion Design.” *e-Journal* 10: 168–75.
- Saniyyah, A W, and M Marniati. 2023. “Penerapan Media Handout Digital Terhadap Hasil Belajar Membuat Gambar Bagian Dan Bentuk Busana Siswa Kelas X Tata Busana SMK Dharma Wanita Gresik.” *Journal on Education*. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1204>.
- Sari, Nina Permata, and Ririanti Rachmayanie Jamain. 2019. “Pengaruh Kecerdasan Dan Minat Pribadi Sosial Terhadap Penyesuaian Diri Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling.” *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling* 4(2): 75. doi:10.17977/um001v4i22019p075.
- Solok, Smkn Kota, William W Lee, and Diana L Owen Langkah-. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Desain Busana Menggunakan Ibis Paint X Untuk Smkn.” 04(01): 155–60.
- Sugiyono. 2019. *Brain academy Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep Dasar Metode Penelitian Kuantitatif*. CV.ALFABETA. <https://www.brainacademy.id/blog/penelitian-kuantitatif>.
- Sulistiami¹, Novta Itaqy Tafuzi², Kukuh Budi Prasetya³, Hapsari Mutya Rini⁴, Devi Nurmala Santi⁵, Putri Widyastuti⁶. 2023. “Pengaruh Dari Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Di Dusun Walan.” *Jurnal Kependidikan* 7(2): 28–35.
- Susilowati, Susilowati, Fitria Hansyah Fatmasari, Diana Evawati, and Aida Nuroctavia. 2023. “The Influence of Learning Activities, PPT Media with Video Tutorials on Student Learning Outcomes at SMKN 8 Surabaya.” *Asian Journal of Engineering, Social and Health* 2(9): 1087–1101. doi:10.46799/ajesh.v2i9.137.
- Suyedi, Sherly Septia, and Yenni Idrus. 2019. “Hambatan-Hambatan Belajar Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mahasiswa Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Dasar Desain Jurusan Ikk Fpp Unp.” *Gorga : Jurnal Seni Rupa* 8(1): 120. doi:10.24114/gr.v8i1.12878.
- Syahroni, Muhammad Irfan. 2022. “Prosedur Penelitian Kuantitatif.” 2(3): 43–56.
- Ulya, Ismatul, Sicilia Sawitri, and Siti Nurrohmah. 2022. “Keefektifan Penggunaan Buku Kerja (Workbook) Pada Hasil Belajar Mata Pelajaran Desain Busana Siswa Kelas Xi Smk N 1 Demak.” *Fashion and Fashion Education Journal* 11(1): 29–33. doi:10.15294/ffej.v11i1.18087.
- Wahyuningsih, Sri. 2022. *Dasar-Dasar Busana*.
- Wicaksono, Hafish Choirul, Evelyne Henny Lukitasari, and Arif Yulianto. 2023. “Desain Kaos

Sebagai Media Promosi.” *Kemadha* 13(1): 119–41.

Wong, Joseph T., and Bradley S. Hughes. 2023. 35 *Journal of Computing in Higher Education Leveraging Learning Experience Design: Digital Media Approaches to Influence Motivational Traits That Support Student Learning Behaviors in Undergraduate Online Courses*. Springer US. doi:10.1007/s12528-022-09342-1.