FENOMENA PENGGUNAAN PINTEREST SEBAGAI REFERENSI DESAIN BUSANA DIKALANGAN MAHASISWA PENDIDIKAN VOKASIONAL DESAIN FASHION DI UNIVERSITAS AUFA ROYHAN

SKRIPSI

OLEH :

NOVRI JULIANTY PULUNGAN
NIM: 21070008

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN VOKASIONAL DESAIN FASHION
PROGRAM SARJANA FAKULTAS BISNIS DAN PENDIDIKAN TERAPAN UNIVERSITAS AUFA ROYHAN DI KOTA PADANGSIDIMPUAN
2025

FENOMENA PENGGUNAAN PINTEREST SEBAGAI REFERENSI DESAIN BUSANA DIKALANGAN MAHASISWA PENDIDIKAN VOKASIONAL DESAIN FASHION DI UNIVERSITAS AUFA ROYHAN

SKRIPSI

OLEH :

NOVRI JULIANTY PULUNGAN
NIM: 21070008

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN VOKASIONAL DESAIN FASHION
PROGRAM SARJANA FAKULTAS BISNIS DAN PENDIDIKAN TERAPAN UNIVERSITAS AUFA ROYHAN DI KOTA PADANGSIDIMPUAN
2025

HALAMAN PENGESAHAN

FENOMENA PENGGUNAAN PINTEREST SEBAGAI REFERENSI DESAIN BUSANA DIKALANGAN MAHASISWA PENDIDIKAN VOKASIONAL DESAIN FASHION DI UNIVERSITAS AUFA ROYHAN

Skripsi ini telah diseminarkan dan dipertahankan dihadapan
Tim penguji Program Studi Pendidikan Vokasional
Desain Fashion Program Sarjana Universitas
Aufa Royhan di Padangsidimpuan

Padangsidimpuan, 04 September 2025

Pembimbing Utama

Khairunnisa Butar-Butar, S.Pd, M.Ds
NUPTK.2458768669230233

Pembimbing Pendamping

Nurlaila, S.Pd, M.M
NUPTK.4051769670230303

Ketua Program Studi
Pendidikan Vokasional Desain
Fashion Program Sarjana

Khairunnisa Butar-Butar, S.Pd, M.Ds
NUPTK.2458768669230233

Dekan Fakultas Bisnis dan
Pendidikan Terapan

Indra Maulana, S.Pd, M.M
NUPTK. 4242769670130393

IDENTITAS PENULIS

Nama : Novri Julianty Pulungan

NIM : 21070008

Tempat/Tgl Lahir : Sayurmatinggi, 20 Juli 2003

Jenis Kelamin : Perempuan

Alamat : Kelurahan Sayurmatinggi, Kecamatan Sayurmatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan, Sumatera Utara

Riwayat Pendidikan :

1. SD Negeri 101105 Sayurmatinggi : Lulus tahun 2017
2. MTS Swasta Al-Ahliyah Aek Badak : Lulus tahun 2019
3. SMKS New Merpati Nusantara Sihepeng : Lulus tahun 2021

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Novri Julianty Pulungan
NIM	: 21070008
Program Studi	: Pendidikan Vokasional Desain Fashion Program Sarjana

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Fenomena Penggunaan Pinterest Sebagai Referensi Desain Busana Dikalangan Mahasiswa Pendidikan Vokasional Desain Fashion di Universitas Aufa Royhan" benar bebas dari plagiat, dan apabila suatu nanti terbukti saya melakukan plagiat, maka saya akan menerima sanksi yang telah di tetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Padangsidimpuan, 25 Agustus 2025



Novri Julianty Pulungan

KATA PENGANTAR

Syukur kepada Allah Yang Maha Kuasa atas segala petunjuk dan bantuan-Nya, Skripsi ini berhasil diselesaikan dengan judul "Fenomena Penggunaan Pinterest Sebagai Referensi Desain Busana Dikalangan Mahasiswa Pendidikan Vokasional Desain Fashion di Universitas Aufa Royhan," sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan dari pada Program Sarjana Fakultas Bisnis dan Pendidikan Terapan Universitas Aufa Royhan Padangsidimpuan. Salam dan doa yang penuh kesungguhan saya kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang menjadi teladan utama dalam segala bidang kehidupan. Beliau memberikan panduan bagi kita untuk mencapai kehidupan yang mulia, baik di dunia maupun di akhirat.

Saya menyadari bahwa dalam penyusunan SKRIPSI ini, terdapat beberapa kekurangan yang timbul karena berbagai hambatan. Namun, dengan dukungan, petunjuk, serta kerjasama dari semua pihak, dan juga berkat pertolongan dari Allah, semua tantangan dapat diatasi. Dengan rasa hormat dan kebahagiaan yang tulus, saya ingin menyampaikan penghargaan yang mendalam kepada semua yang telah memberikan bantuan, termasuk kepada:

1. Bapak Indra Maulana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Bisnis dan Pendidikan Terapan Universitas Aufa Royhan Padangsidimpuan
2. Ibu Khoirunnisa Butar-butar, SPd., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Vokasional Desain Fashion Program Sarjana Fakultas Bisnis dan Pendidikan Terapan Universitas Aufa Royhan Padangsidimpuan, juga selaku

pembimbing utama yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Nurlaila SPd, MM selaku pembimbing pendamping yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Heka Afriannur Pasaribu, M.Pd, selaku penguji yang telah menguji skripsi ini.
5. Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada para dosen di Program Studi Pendidikan Vokasional Desain Fahsion. Terima kasih atas pengetahuan dan semangat yang sangat berharga yang telah mereka berikan kepada saya selama kuliah.
6. Penghargaan yang sangat istimewa saya tujukan kepada Ayah dan Ibu tercinta. Terima kasih atas pendidikan dan doa yang tak pernah henti, yang telah menjadi pondasi utama dalam hidup saya serta memberikan dukungan moral dan materi yang luar biasa dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada saudara-saudara, keluarga, dan rekan-rekan di Universitas Aufa Royhan Padangsidimpuan atas dukungan moral dan semangat yang telah diberikan selama perjalanan penelitian ini. Semoga Allah memberikan balasan yang lebih besar atas segala kebaikan yang telah diberikan selama proses ini.

Peneliti juga ingin menyatakan rasa syukur kepada Allah Yang Maha Kuasa, karena dengan anugerah-Nya, Skripsi ini berhasil diselesaikan dengan baik. Harapannya adalah agar Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan rekan-rekan peneliti. Peneliti menyadari keterbatasan dalam kemampuan dan pengalaman yang dimiliki. Kesadaran akan ketidaksempurnaan

skripsi ini sangat kuat. Oleh karena itu, peneliti berharap untuk menerima masukan kritik dan saran yang konstruktif guna meningkatkan kualitas skripsi ini. Semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat, petunjuk, dan perlindungan kepada kita semua. *Āmīn Yā Rabbal 'Alāmīn.*

Padangsidimpuan, 04 September 2025

Peneliti

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN VOKASIONAL DESAIN FASHION
PROGRAM SARJANA
UNIVERSITAS AUFA ROYHAN DI KOTA PADANGSIDIMPUAN

Laporan Penelitian, 04 September 2025
Novri Julianty Pulungan

Fenomena Penggunaan Pinterest Sebagai Referensi Desain Busana Dikalangan Mahasiswa Pendidikan Vokasional Desain Fashion di Universitas Aufa Royhan

Abstrak

Di era digital saat ini, media sosial visual seperti Pinterest telah menjadi sumber inspirasi utama dalam berbagai bidang kreatif, termasuk desain busana. Mahasiswa desain busana kerap memanfaatkan platform ini untuk mencari referensi visual, mengingat keberagaman konten serta kemudahan akses yang ditawarkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji fenomena penggunaan Pinterest sebagai referensi dalam desain busana oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Desain Busana di Universitas Aufa Royhan. Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (mixed methods), dengan pengumpulan data kuantitatif melalui angket yang mana jumlah sampelnya sebanyak 30 orang mahasiswa aktif dengan metode *purposive sampling*, dan data kualitatif melalui wawancara mendalam kepada lima responden. Hasil analisis menunjukkan bahwa pemanfaatan Pinterest berada pada kategori sangat baik, dengan persentase sebesar 83,02%. Temuan kualitatif dari lima informan mengungkapkan bahwa Pinterest memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran dan pengembangan kreativitas mahasiswa, khususnya dalam hal eksplorasi gaya, teknik, dan konsep desain busana dari berbagai belahan dunia. Pinterest tidak hanya digunakan sebagai alat pencarian referensi, tetapi juga sebagai media pembelajaran visual yang mendorong proses adaptasi dan modifikasi ide, sehingga menghasilkan karya yang orisinal dan mencerminkan identitas pribadi mahasiswa. Meskipun demikian, tantangan seperti banyaknya pilihan referensi dan potensi ketergantungan menjadi perhatian, sehingga diperlukan sikap selektif dan berpikir kritis dalam penggunaannya.

Kata kunci: Pinterest, desain busana, kreativitas, referensi visual, mahasiswa desain fashion.

FASHION DESIGN VOCATIONAL EDUCATION PROGRAM OF BUSINESS AND APPLIED EDUCATION FACULTY AT AUFA ROYHAN UNIVERSITY IN PADANGSIDIMPUAN

Research Report, September 2025
Novri Julianty Pulungan

THE PHENOMENON OF USING PINTEREST AS A FASHION DESIGN REFERENCE AMONG FASHION VOCATIONAL EDUCATION STUDENTS AT UNIVERSITAS AUFA ROYHAN

ABSTRACT

In today's digital era, visual social media platforms such as Pinterest have become major sources of inspiration in various creative fields, including fashion design. Fashion design students frequently utilize this platform to search for visual references due to the diversity of content and ease of access it offers. This study aims to examine the phenomenon of using Pinterest as a reference source in fashion design among students of the Fashion Vocational Education Study Program at Universitas Aufa Royhan. This research employed a mixed methods approach. Quantitative data were collected through questionnaires distributed to 30 active students selected using purposive sampling, while qualitative data were obtained through in-depth interviews with five respondents. The results of the analysis showed that the utilization of Pinterest was categorized as very good, with a percentage of 83.02%. Qualitative findings from the five informants revealed that Pinterest plays an important role in supporting students' learning processes and creativity development, particularly in exploring styles, techniques, and fashion design concepts from various parts of the world. Pinterest is not only used as a tool for finding references but also as a visual learning medium that encourages the adaptation and modification of ideas, resulting in original works that reflect students' personal identities. However, challenges such as the abundance of reference choices and the potential for dependency remain concerns, highlighting the need for selective attitudes and critical thinking in its use.

Keywords: *Pinterest, Fashion Design, Creativity, Visual References, Fashion Design Students*



DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL
LEMBAR PENGESAHAN
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT
IDENTITAS PENULIS
KATA PENGANTAR..... i
ABSTRAK..... ii
DAFTAR ISI..... iii
DAFTAR TABEL..... iv
DAFTAR GAMBAR
DAFTAR LAMPIRAN
BAB 1 PENDAHULUAN..... 1
1.1 Latar Belakang..... 1
1.2 Rumusan Masalah..... 6
1.3 Tujuan Penelitian..... 6
1.4 Manfaat Penelitian..... 6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA..... 7
2.1 Pinterest..... 7
2.1.1 Definisi..... 7
2.1.2 Sejarah Pinterest..... 8
2.1.3 Pengaruh Media Sosial..... 9
2.1.4 Fungsi Pinterest..... 10
2.1.5 Kelebihan Dan Kekurangan Pinterest..... 10
2.1.6 Fitur-Fitur Pinterest..... 12
2.2 Desain Busana..... 13
2.2.1 Defenisi Desain Busana..... 13
2.2.2 Penggolongan Desain..... 14
2.3 Kerangka Pikir..... 15
BAB 3 METODE PENELITIAN..... 18
3.1 Jenis dan Desain Penelitian..... 18

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian 18
3.2.1 Lokasi Penelitian..... 18
3.2.2 Waktu Penelitian..... 18
3.3 Objek dan Subjek Penelitian..... 19
3.3.1 Objek Penelitian..... 19
3.3.2 Subjek Penelitian..... 19
3.4 Instrumen Penelitian..... 20
3.5 Analisis Data..... 24
3.5.1 Analisis Data Kuantitatif..... 25
3.5.2 Analisis Data Kualitatif..... 26
BAB 4 HASIL PENELITIAN..... 29
4.1.1 Sejarah Singkat Universitas Aufa Royhan..... 29
4.1.2 Visi dan Misi Universitas Aufa Royhan..... 30
4.2 Hasil Penelitian..... 31
4.2.1 Pengujian Instrumen..... 31
4.2.2 Hasil Penelitian Kuantitatif..... 33
4.2.2.1 Analisis Deskriptif Kuantitatif..... 33
4.2.3 Hasil Penelitian Kualitatif..... 37
4.2.3.1 Deskripsi Paparan Data Wawancara..... 37
4.2.3.2 Temuan Penelitian..... 45
4.2.4 Hasil Penelitian Campuran..... 48
BAB 5 PEMBAHASAN..... 49
5.1 Pembahasan Penelitian..... 49
5.2 Ketebatasan Penelitian..... 52
BAB 6 PENUTUP..... 54
6.1 Kesimpulan..... 54
6.2 Saran..... 55

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian 18
Tabel 3.2 Kisi-kisi Insrtument Pedoman Observasi..... 20
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket..... 21
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrument Pedoman Wawancara..... 23
Tabel 3.5 Persentase Skor Nilai..... 26
Tabel 4.1 Uji Validitas..... 32
Tabel 4.2 Uji Reabilitas..... 33
Tabel 4.3 Persentase Skor Nilai..... 34
Tabel 4.4 Penggunaan Media Pinterest Sebagai Referensi
Mendesain Busana Oleh Mahasiswa..... 34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir..... 17

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Riset
Lampiran 2. Data Hasil Angket
Lampiran 3. Hasil Uji Validitas (*Output SPSS)*
Lampiran 4. Hasil Uji Reliabilitas (Output SPSS)
Lampiran 5. Hasil Rumus Deskripsi Kuantitatif
Lampiran 6. R Tabel

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan media sosial di era globalisasi sudah menjadi bagian dari kehidupan sebagian besar masyarakat. Hampir seluruh masyarakat mulai dari anak- anak sampai dengan dewasa menggunakan media sosial sebagai sarana berkomunikasi dan memperoleh berbagai informasi guna mempermudah kehidupan manusia. Media sosial juga dapat dimanfaatkan untuk mencari ide dan inspirasi melalui berbagai aplikasi maupun media sosial antara lain, instagram, *pinterest*, website dan lainnya. Penggunaan media sosial tidak hanya sebagai alat komunikasi melainkan dapat dijadikan sumber pengetahuan yang lebih *update*. Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) (2024) mengungkapkan pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 221,5 juta orang. Dari angka tersebut, sebesar 79,5% menggunakan internet untuk mengakses media sosial.

Perkembangan teknologi berdampak besar bagi kehidupan manusia salah satunya di bidang pendidikan. Teknologi di bidang pendidikan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga dapat bersaing dengan perubahan-perubahan yang akan terjadi di masa mendatang. Internet merupakan salah satu wadah sumber informasi yang mudah untuk diakses di dunia. Hal ini memudahkan setiap orang dalam pencarian inspirasi dan referensi. Termasuk dalam proses pembelajaran mahasiswa, khususnya yang menekuni bidang seni dan desain memerlukan ide kreatif dan pembaruan setiap hendak menghasilkan karya baik untuk pribadi, studi maupun memperkenalkannya secara luas. Melalui

media tersebut mereka bisa mendapatkan beragam inspirasi dan referensi yang menarik untuk karyanya. (Nofatin, 2019)

Untuk mendapatkan gambaran visual yang sangat cocok dengan pengambaran karakter, para penulis mencari beberapa referensi dan inspirasi dari beberapa aplikasi foto, salah satunya dan yang paling terkenal ialah aplikasi Pinterest. Dengan banyaknya manfaat dan keunggulan Pinterest dibanding media lainnya membuat Pinterest di pilih sebagai media pengembangan ide visual karakter fiksi dalam cerita Wattpad, hal tersebut membuat aplikasi Pinterest di kenal oleh beberapa pembaca dari cerita Wattpad. Hal serupa juga terjadi pada pengguna aplikasi Pinterest yang banyak mengenal karakter-karakter fiksi dalam cerita Wattpad dikarenakan sering muncul pada halaman beranda maupun pencarian aplikasi Pinterest (Prawinindya, 2022).

Pinterest sendiri memiliki beberapa fitur yaitu sajian beranda, pin, papan dan profil. Berbagai fitur yang telah tersedia seperti pada beranda adalah tempat untuk menemukan pin, orang dan merek yang direkomendasikan oleh Pinterest kepada pengguna berdasarkan aktivitas terbaru pengguna. Fitur ini juga akan menampilkan berbagai pin dari pengguna lain, topik dan laman yang diikuti. Sajian beranda ini juga akan menyajikan ide-ide berupa gambar sesuai dengan kategori yang diminati atau dipilih oleh pengguna ketika membuat akun (Hidayah,2021).

Hal yang paling mendasar dalam pemanfaatan Pinterest ialah sebagai sumber inspirasi, di dalam Pinterest sendiri terdapat banyak konten yang dibagikan oleh para konten *creator*, *desainer*, *fotografer*, *editor*, pekerja seni, bahkan hanya pengguna biasa Pinterest yang ingin membagikan karya ataupun momentnya.

Inspirasi tersebut akan menjadi acuan bagi pengguna lain untuk dikembangkan menjadi karya yang lebih menarik lagi, ditambah dengan visual Pinterest yang mudah untuk diakses dan dikembangkan dari beragam pinboard sehingga pengguuna lain bisa memasukkannya kedlam kategori yang kita miliki sebagai bahan pengembangan ide dan inspirasi.

Pinterest dapat mengunggah foto maupun video yang menarik. Foto yang dibagikan sangat banyak dan menarik, sehingga banyak digunakan oleh desainer busana untuk mencari inspirasi (J Enterprise, 2019). Menurut Setya (2022) pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran sangat efektif untuk menyampaikan pelajaran karena lebih menyenangkan dan akomodatif terutama pada mahasiswa desain busana.

Karena itu, media sosial dapat menguatkan hubungan antara pengguna dan juga dapat memudahkan mahasiswa untuk saling tukar-menukar informasi dalam bidang pendidikan. Dapat dilihat bahwa media sosial saat ini telah menjadi kebutuhan bagi setiap orang khususnya mahasiswa. Kehadiran media sosial tersebut dapat memudahkan mahasiswa untuk mencari pengetahuan dan inovasi yang ada di luar kampus. Dengan adanya media sosial pinterest yang penuh dengan multimedia seperti foto. Maka dengan begitu media sosial pinterest memungkinkan untuk dapat mencari inspirasi dan dikembangkan menjadi hal yang lebih menarik lagi (Hidayah, 2021).

Menurut Fitriani (2019) semua hasil belajar merupakan proses dari terjadinya interaksi belajar dan mengajar. Akan tetapi pada proses pembelajaran desain busana siswa masih sulit mencari referensi visual untuk mengembangkan idenya. Siswa cenderung mencontoh desain yang diberikan guru dan terlihat kurang

kreatif. Siswa seakan tidak memiliki sumber ide untuk membuat desain busana yang lebih bervariatif.

Menurut Yuliati (2020) mengemukakan bahwa dalam proses pembuatan desain busana memerlukan referensi desain untuk mengembangkan dan meningkatkan kreativitas pembuatan desain busana. Adapun media sosial *Pinterest* merupakan media sosial yang dapat dimanfaatkan untuk mencari referensi desain, Media sosial *Pinterest* banyak digunakan untuk mengakses referensi visual berupa gambar atau foto para karya desainer busana yang dapat memberikan pengetahuan dan menstimulus kreativitas siswa tata busana.

Adapun pinterest merupakan media sosial yang banyak digunakan untuk mengunggah karya visual dan mengedepankan multimedia dari berbagai website. Sehingga mahasiswa tata busana lebih mudah untuk mencari pengetahuan mengenai desain. Karena media sosial pinterest dapat mengunggah foto maupun gambar dari suatu artikel yang terlihat menarik untuk dibagikan. Foto yang dibagikan tersebut menyebabkan pinterest banyak digunakan oleh para desainer untuk mencari inspirasi. Inspirasi yang diperoleh biasanya memang lebih akurat ditambah dengan bentuk visual yang terdapat di dalam pinterest. (Hidayah, 2021).

Perkembangan media sosial membawa dampak signifikan terhadap proses kreativitas di kalangan mahasiswa, khususnya yang menekuni bidang desain busana. Salah satu platform yang banyak dimanfaatkan adalah Pinterest, karena karakteristiknya yang berorientasi pada visual dan kemudahan dalam mengelompokkan inspirasi ke dalam “board” tematik. Fenomena ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak lagi hanya bergantung pada buku, majalah mode, atau pameran fisik sebagai sumber referensi, melainkan memanfaatkan teknologi untuk

memperoleh gagasan yang lebih luas, terkini, dan bervariasi. Pinterest menjadi wadah yang memfasilitasi akses terhadap tren global, teknik desain, kombinasi warna, hingga detail konstruksi busana, sehingga mendukung proses pembelajaran sekaligus meningkatkan kualitas karya mahasiswa. Kondisi tersebut memperlihatkan pergeseran paradigma pencarian referensi dari media konvensional menuju media daring yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan industri kreatif masa kini.

Meskipun Pinterest memberikan banyak manfaat sebagai sumber referensi dalam proses penciptaan desain busana, tidak dapat dipungkiri bahwa platform ini juga memunculkan tantangan baru, terutama terkait etika akademik dan orisinalitas karya. Fenomena yang sering muncul adalah sebagian mahasiswa cenderung menyalin secara langsung desain yang mereka temukan di Pinterest, tanpa melakukan proses modifikasi atau pengembangan ide yang memadai. Hal ini dapat mengarah pada praktik plagiarisme yang merugikan perkembangan kreativitas dan melanggar hak kekayaan intelektual pencipta asli. Kemudahan akses terhadap jutaan gambar dan rancangan pada Pinterest, jika tidak diimbangi dengan pemahaman tentang pentingnya inovasi dan etika desain, dapat membuat mahasiswa kehilangan keaslian dalam berkarya. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran dan pembinaan mengenai cara memanfaatkan Pinterest secara bijak, yaitu dengan menjadikannya sumber inspirasi, bukan sarana untuk meniru secara utuh hasil karya orang lain.

Berdasarkan fenomena di atas media pinterest dapat digunakan oleh mahasiswa untuk memperoleh dan memperkaya ilmu dan pengetahuannya di bidang tata busana dan bisa juga menjadi *boomerang* jika tidak dibarengi dengan

penggunaan yang melanggar aturan. Maka dengan itu peneliti tertarik untuk mengetahui dan melihat bagaimana fenomena penggunaan pinterest sebagai referensi desain busana dikalangan mahasiswa pendidikan vokasional desain fashion di Universitas Aufa Royhan.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah "bagaimanakah fenomena penggunaan pinterest sebagai referensi desain busana dikalangan mahasiswa pendidikan vokasional desain fashion Di Universitas Aufa Royhan?"

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui fenomena penggunaan pinterest sebagai referensi desain busana dikalangan mahasiswa pendidikan vokasional desain fashion Di Universitas Aufa Royhan

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dengan penelitian ini adalah:

1. Dapat memberikan informasi tentang fenomena penggunaan pinterest sebagai referensi desain busana dikalangan mahasiswa pendidikan vokasional desain fashion Di Universitas Aufa Royhan
2. Bagi mahasiswa supaya menambah pengetahuan tentang fenomena penggunaan pinterest sebagai referensi desain busana dikalangan mahasiswa pendidikan vokasional desain fashion Di Universitas Aufa Royhan
3. Sebagai informasi kepada lembaga pendidikan di universitas aufa royhan semoga hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan sebagai referensi ilmiah umum untuk penelitian-penelitian ilmiah berikutnya.

BAB 2

TINJAUAN TEORI

2.1 Pinterest

2.1.1 Definisi

Secara Etimologi *pinterest* merupakan pergabungan diantara kata *pin* dan *interest.* Sebuah aplikasi sosial yang memberikan sarana pada para pengguna untuk berbagi foto, ilustrasi, minat dan gaya hidup. Bukan hanya sekedar berbagi foto atau file biasa, tapi pengguna juga bisa mengelompokkan foto tersebut ke dalam kategori sesuai dengan objek foto tersebut.

Menurut Schoper (2015) *Pinterest* merupakan alat penemuan visual yang dapat digunakan untuk mencari ide-ide untuk proyek dan minat penggunanya. Sedangkan Menurut artikel kompas.com (2012) *Pinterest* adalah sebuah media sosial yang mengusung konsep berbagi papan pin virtual sehingga pengguna media online dari berbagai tempat dapat mengakses, mengambil dan berbagi informasi gambar yang mereka inginkan. Kemudian dari hasil pin tersebut, akan di simpan kedalam board yang dapat di akses kapanpun diinginkan untuk melihatnya kembali.

Aplikasi pinterest juga merupakan jejaring sosial yang luas dan melimpah digunakan banyak orang untuk mengupload karya ciptaan visual dan menyediakan kemudahan akses dari berbagai situs website. Pinterest dapat mengunggah foto maupun video yang menarik. Foto yang dibagikan sangat banyak dan menarik, sehingga banyak digunakan oleh desainer busana untuk mencari inspirasi (J Enterprise, 2012:5).

Di sini, pengguna dapat mencari Pin di papan atau *board* pengguna. Pin ini berupa konten foto, resep masakan, inspirasi dekorasi, link artikel, dan masih banyak lagi. Konsepnya mirip dengan *bookmark* di browser namun lebih menonjolkan sisi visual.

2.1.2 Sejarah *Pinterest*

Pinterest pada awalnya didirikan oleh tiga orang bernama Ben Silbermann, Paul Sciarra dan Evan Sharp. Pengembangan platform media sosial ini pertama kali dimulai pada tahun 2009. Setelah satu tahun kemudian mulailah memasuki tahap beta tertutup (Sharp, 2009).

Pinterest membuat kemajuan pesat pada tahun 2011 yang juga dibahas dalam Majalah Time edisi 10 Agustus 2011, yang mencantumkan *Pinterest* sebagai salah satu dari 50 situs web teratas tahun ini.

Pada tahun yang sama, menurut Hitwise (2009), *Pinterest* mampu menempati peringkat di antara 10 layanan media sosial terbesar di dunia. Sebagai salah satu platform baru pada saat itu sudah sangat mengesankan, Total kunjungan pengguna pada tahun ini juga mencapai 11 juta per minggu. Tidak heran *Pinterest* dinobatkan sebagai Startup Baru Terbaik pada tahun 2011. Setahun kemudian, comScore mampu memberikan data bahwa halaman tersebut telah mencapai 10 juta pengunjung. Kemudian pada tahun 2019, platform industri internet diam-diam mengajukan IPO. Jumlahnya mencapai 12 miliar USD. Saham tersebut selanjutnya diperdagangkan ke publik pada 18 April 2019 dengan harga $19 per saham dan ditutup pada $24,40

Kantor pusat *Pinterest* berpusat di San Francisco, California, AS, aplikasi terus mengembangkan produk hingga hari ini. Hal ini menjadikan *Pinterest* sebagai salah satu platform visual terbaik saat ini.

2.1.3 Pengaruh Media Sosial *Pinterest*

Pinterest tidak hanya menjadi tempat untuk mengumpulkan gambar atau inspirasi visual semata, tetapi *pinterest* juga memiliki beberapa pengaruh positif, yaitu **:** (**Purwoko, 2020)**

1. **Sumber inspirasi**

   Pinterest dikenal sebagai platform yang menyajikan gambar, infografis, dan ilustrasi yang dapat menginspirasi dan memotivasi pembelajar. Penggunaan dapat menemukan ide-ide baru, desain kreatif, dan konsep visual yang memudahkan pemahaman konsep-konsep yang kompleks.

2. **Platform Pembelajaran dan Edukasi**

   Konten pada *Pinterest* tidak hanya banyak memberikan inspirasi tetapi juga menyediakan banyak sumber daya edukatif. Pengguna dapat menemukan tutorial *DIY (Do It Yourself)*, resep masakan, panduan kecantikan, tips fotografi, dan banyak lagi. Hal ini memungkinkan pembelajaran secara mandiri dan pengembangan keterampilan baru.

3. **Komunitas dan Koneksi**

   Pinterest memfasilitasi pembentukan komunitas berdasarkan minat yang sama. Pengguna dapat terhubung dengan orang-orang yang memiliki minat dan hobi serupa, berbagi ide, pengalaman, dan inspirasi. Hal ini memperluas jaringan sosial dan mendukung pertukaran ide yang positif.

4. Motivasi dan Inspirasi

Melihat karya-karya orang lain dalam bidang yang sama dapat memberikan motivasi tambahan dalam proses belajar. *Pinterest* dapat menjadi sumber inspirasi yang terus mendorong pembelajar untuk mencapai tujuan mereka.

2.1.4 Fungsi *Pinterest*

1. Menurut laman resmi *Pinterest* di help.*pinterest*.com/id/guide/all-about - *pinterest*, sajian beranda adalah tempat untuk menemukan pin, orang, dan bisnis berdasarkan aktivitas terkini pengguna. Fitur *search* digunakan untuk mencari inspirasi, misalnya "pesta ulang tahun" untuk mendapatkan ide dekorasi, resep makanan, maupun ide kado ulang tahun.
2. Marketer menggunakan *Pinterest* untuk meningkatkan *traffic website* mereka. Hal ini karena banyak orang yang tertarik mendatangi suatu situs setelah melihat cuplikan visual kontennya di *Pinterest*.
3. Meningkatkan promosi *Pinterest* dapat digunakan untuk kepentingan bisnis, apalagi kini sudah ada fitur *Pinterest* for Business yang memang ditujukan untuk para pemilik usaha. Dengan fitur ini, para pemilik usaha dapat mengajukan promosi untuk pin yang sudah mereka unggah agar bisa dilihat lebih banyak orang. Selain itu ada pula fitur *insight* untuk mengukur performa akun *Pinterest* tersebut. (**Martin, J. M. 2020)**

2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan *Pinterest*

Media sosial *Pinterest* memiiki beberapa kelebihan dan kelemahan seperti sosial media lainnya. Berikut adalah kebihan dan kelemahan dari media sosial *Pinterest* (Grahita, 2023) :

1. Kelebihan *Pinterest*
    a. Menjadi sumber inspirasi dan berbagi. *Pinterest* dapat menjadi sumber inspirasi dan berbagi pada banyak hal. Bagi Anda pecinta fotografi, seni, dan desain, *Pinterest* dapat menjadi tempat alternatif untuk berbagi.
    b. Terdapat fitur *analytics*. Fitur *analytics* di *Pinterest* dapat memudahkan pengguna untuk melihat tingkat interaksi dari *pinboard* yang dibuat dan dibagikan.
    c. Dapat digunakan untuk promosi artikel atau blog. Blogger dapat memanfaatkan *Pinterest* untuk berbagi artikel melalui *share link pinboard*. Secara otomatis, *Pinterest* akan mendapatkan semua gambar di artikel. Dengan begitu, pengguna bisa memilih gambar dan menambahkannya dalam bentuk Pinboard.
    d. Terhubung dengan web, Instagram, dan YouTube. Pengguna dapat menghubungkan akun *Pinterest* dengan web dan sosial media lain. Melalui menu pengaturan, pengguna dapat mengatur dan mengintegrasikannya.
    e. *Pinterest* Business untuk promosi produk. Saat ini, *Pinterest* telah menyediakan layanan *Pinterest* Business yang dapat digunakan untuk periklanan produk, menyesuaikan dengan anggaran dan target yang diinginkan.
2. Kekurangan *Pinterest*
    a. Terlalu banyak spam. *Pinterest* masih banyak digunakan oleh pihak-pihak tertentu dalam menyebarkan spam atau gambar yang tidak berdasar. Namun *Pinterest* terus berusaha untuk menguranginya.

b. Interaksi antar pengguna tidak semasif sosial media lain. Interaksi antar pengguna di *Pinterest* tidak semasif dan seramai media sosial seperti Instagram, Facebook, dan Twitter. Pengguna *Pinterest* jarang sekali menambahkan Love (suka) ataupun menambahkan komentar.

2.1.6 Fitur-fitur *Pinterest*

Sebagai salah satu platform media visual yang bagus, *Pinterest* memiliki sejumlah fitur mutakhir pastinya akan memuaskan setiap penggunanya. Beberapa fitur *Pinterest* yang bisa Anda andalkan diantaranya seperti berikut. (Abdul Wahid. 2018)

1. *Lens*

   Fitur visual search *Pinterest* ini memungkinkan Anda untuk menemukan produk maupun gambar tertentu berdasarkan hasil foto kamera. Fitur ini sangat membantu pengguna khususnya yang ingin melakukan pembelian suatu produk hanya dengan bermodalkan visual saja.

2. *Pinterest Browser Button*

   Browser extensions ini bisa dengan mudahnya dimanfaatkan guna melakukan penyimpanan pins yang disukai. Bagusnya lagi, fitur ini juga sangat mendukung penggunaan *visual search* dalam mempermudah penemuan konten terkait di platform ini.

3. *Group Boards*

   Jika Anda tengah mengerjakan suatu proyek tertentu bersama rekan dan keluarga, maka cobalah manfaatkan fitur ini. *Group boards* memudahkan Anda bersama tim dalam berinteraksi demi kelancaran proyek tersebut.

4. Kemudahan Organisasi serta Pengaturan Ulang *Board*

   Platform sosial media mutakhir ini juga sangat memberikan kebebasan pada penggunanya dalam melakukan pengaturan *board* sesuka hati. Bahkan setidaknya terdapat tiga macam *boards* yang bisa Anda pilih sendiri yaitu A to Z, *last saved* to serta *drag and drop.*

5. Fitur *Search* serta Filter Mumpuni

   Fitur search dan filter yang dimiliki *Pinterest* senantiasa memudahkan pengguna dalam rangka menemukan konten yang dimau. Pengguna juga bisa langsung melakukan penyortiran terhadap hasil pencarian berdasarkan pin, board dan nama pengguna sekalipun.

Dapat disimpulkan, media sosial adalah media interaksi sosial secara daring yang terhubung dengan internet yang dapat digunakan untuk berbagi informasi teks, gambar, audio dan video dengan satu sama lain. Salah satu media sosial yang digunakan untuk berbagi informasi berupa gambar, audio dan video adalah *Pinterest*. Dengan banyaknya pengguna yang menggunggah hasil karya di *Pinterest* membuat pengguna dengan mudah mencari sumber inspirasi. Inspirasi ini yang kemudian dapat dikembangkan menjadi karya yang lebih menarik

2.2 Desain Busana

2.2.1 Definisi Desain Busana

1. Pengertian Desain

   Arti kata desain, yaitu rancangan atau konsep. Kata ”desain” merupakan kata baru yang masuk ke dalam bahasa Indonesia dari kata bahasa Inggris “*design*”. Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur (Sri

Widarwati, 2000 : 17). Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 2000).

2. Pengertian Busana

Menurut Arifah A. Riyanto (2009), busana dalam arti umum adalah bahan tekstil atau bahan lainnya yang sudah dijahit atau tidak dijahit yang dipakai atau disampirkan untuk menutupi tubuh seseorang. Menurut Ernawati (2008:27) busana dalam pengertian luas adalah segala sesuatu yang dipakai mulai dari kepala sampai ujung kaki yang memberi kenyamanan dan keindahan bagi sipemakai, Secara garis besar busana meliputi busana mutlak, milineris, dan aksesoris.

Kesimpulannya adalah bahwa desain merupakan suatu rancangan sebelum membuat suatu benda seperti, pakaian, desain interior, arstitek, dan lainnya yang dapat dirasakan, dilihat, dan diraba untuk menciptakan hasil akhir yang estetis**.** Desain busana harus diilustrasikan dengan jelas apa yang ada dalam pikiran seorang perancang hingga dapat dibaca oleh orang lain dalam bentuk gambar. Desain busana tidak hanya sekadar produk akhir, tetapi juga merupakan karya seni. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan desain busana adalah proses merancang pakaian dengan menerapkan unsur dan prinsip desain ke dalam bentuk gambar agar dapat dipahami oleh orang lain sebelum diwujudkan dalam bentuk busana.

2.2.2 Penggolongan Desain

Menurut Sri Widarwati (2000) desain dibagi menjadi dua macam;

1. *Desain Struktur*, ialah desain berdasarkan bentuk, ukuran, warna, dan tekstur dari suatu benda. Desain dapat berbentuk benda yang memiliki tiga ukuran atau dimensi maupun gambaran dari suatu benda dan dikerjakan diatas kertas. Desain struktur pada desain busana mutlak harus dibuat dalam suatu desain dan disebut *Siluet.* Berdasarkan garis yang digunakan dibedakan berbagai macam struktur dasar siluet model pakaian. Macam-macam siluet tersebut adalah siluet S, A, H, I, Y, dan *bustle*. Desain struktur pada busana disebut juga dengan siluet busana (silhoutte). Siluet adalah garis luar dari suatu pakaian,tampa bagian-bagian atau detail seperti lipit, kerut, kelim, kup dan lain-lain.
2. *Desain Hiasan*, ialah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda. Setiap garis, warna, atau bahan-bahan lain yang digunakan pada desain struktur dengan tujuan untuk mempertinggi mutu hanyalah merupakan desain hiasan. Desain hiasan dapat berupa garis, warna atau bahan-bahan lain yang digunakan pada desain struktur dengan tujuan untuk mempertinggi mutu. Desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah desain struktur suatu benda baik sebagai hiasan atau fungsi. Pada desain busana hiasan ini dapat berbentuk kerah, saku, renda-renda, lipit hias, biku-biku, kancing, sulaman dan lain-lain.

2.3 Kerangka Berpikir

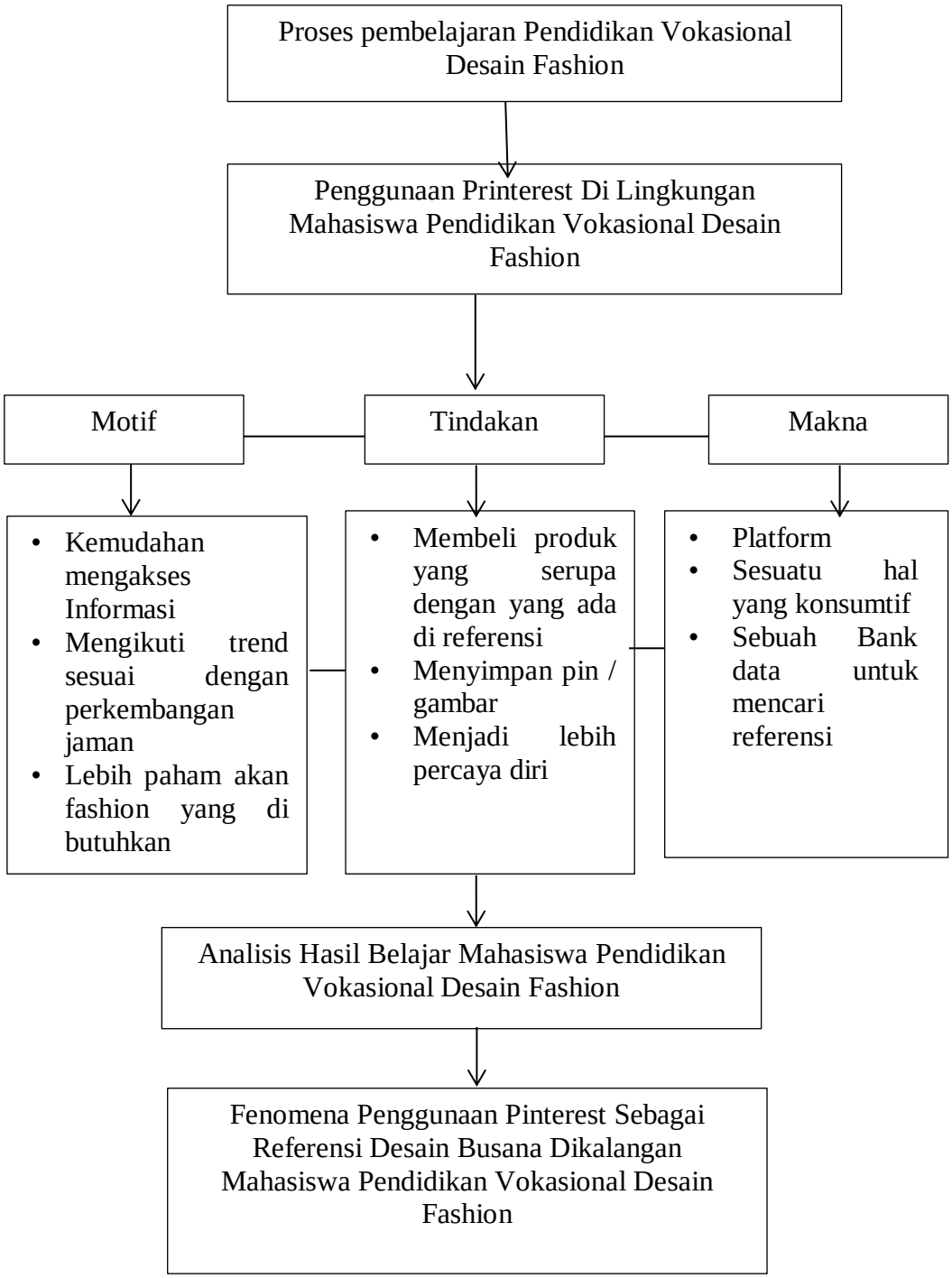
Desain busana merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang pengetahuan bagaimana menciptakan rancangan busana, untuk mencapai tujuan pembelajaran agar hasil yang dicapai lebih maksimal dibutuhkan media pembelajaran. Salah satu media sosial yang banyak digunakan dan banyak berisi

desain busana adalah media sosial *pinterest*. Penggunaan media sosial *pinterest* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media sosial untuk sumber referensi visual dalam mengembangkan kreativitas mendesain busana. Media sosial tersebut diharapkan memiliki pengaruh untuk proses pembelajaran siswa yang dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar mendesain busana.

Media sosial *pinterest* merupakan platform media sosial yang memungkinkan pengguna untuk menemukan, menyimpan, dan berbagi berbagai jenis konten visual seperti gambar, video, dan artikel. Secara khusus, *Pinterest* sering digunakan sebagai alat untuk mencari inspirasi dalam berbagai bidang salah satunya bidang *fashion*. Siswa diharapkan mengakses media sosial *pinterest* sehingga dapat mempengaruhi kreativitas mereka dengan memanfaatkan ide-ide dan konsep yang mereka temukan di *Pinterest*. Ide dan konsep yang mereka temukan kemudian diterapkan dalam tugas-tugas mendesain busana.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat digambarkan kerangka berpikir penelitian tentang penggunaan *pinterest* sebagai referensi desain busana dikalangan mahasiswa pendidikan vokasional desain fashion di Universitas Aufa Royhan sebagai berikut :

BAGAN KERANGKA BERFIKIR



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode campuran *(Mixed Method)*, yaitu metode yang memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam hal metodologi pengumpulan data, dan kajian model campuran memadukan dua pendekatan dalan semua tahap proses penelitian Penelitian ini menggunakan pendekatan **metode campuran *(mixed methods*)** dengan *model* ***explanatory sequential design***, yaitu pengumpulan dan analisis data dilakukan secara berurutan, dimulai dari data **kuantitatif** yang kemudian dilanjutkan dengan data **kualitatif** untuk menjelaskan hasil temuan secara lebih mendalam. (Sugiyono, 2018).

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi

Penelitian ini dilakukan di Program studi Pendidikan Vokasional Desain Fashion Universitas Aufa Royhan Padangsidimpuan.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan jadwal penelitian. Berikut ini adalah tabel mengenai jadwal penelitian :

Tabel 3.1. Jadwal Penelitian

Uraian Kegiatan	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags
Pengajuan judul	■				
Penyusunan Proposal		■	■		
Seminar Proposal			■		
Pelaksanaan Penelitian				■	
Pengelolaan Data					■
Seminar Hasil					■

3.3 Objek dan Subjek Penelitian

3.3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan suatu kondisi yang menggambarkan atau menerangkan suatu situasi dari objek yang aka diteliti untuk mendapatkan gambaran yang jelas dari suatu penelitian. Menurut Supriati (2012 : 38) objek penelitian adalah variabel yang diteliti oleh peneliti ditempat penelitian dilakukan.

Objek Penelitian ini adalah penggunaan *pinterest* sebagai sumber referensi desain busana. Objek ini meliputi Intensistas dan cara penggunanaan *pinterest*, pengaruh *pinterest* dalam proses desain, peran *pinterest* dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam membuat desain busana.

3.3.2 Subjek Penelitian

Informan merupakan sebutan dari subyek penelitian yang berkenaan dengan siapa ataupun apa yang dapat dijadikan selaku sumber informasi dalam penelitian. Peneliti mengaktegorikan informan yang sesuai dengan kasus judul penelitian agar data yang didapatkan menjadi valid. Populasi penelitian ini adalah Mahasiswi Aktif Pendidikan Vokasional Desain Fashion di Universitas Aufa Royhan Padangsidimpuan. Yang kemudian di persempit dengan menggunakan Teknik Pengambilan Sampel *Purposive Sampling* menjadi 30 sampel untuk kuantitatif dan 5 sampel untuk sampel kualitatif yang dipilih berdasarkan hasil kuisioner.

Teknik *purposive sampling* sendiri merupakan teknik pemilihan subyek sebagai sumber data, misalnya informan yang dianggap sesuai dan tahu tentang apa yang peneliti harapkan. Kemudian dari hasil yang didapatkan digunakan oleh peneliti untuk mengkaji fenomena yang akan di teliti, yang memadai objek penelitian adalah penggunaan pinterest sebangai referensi desain busana dikalangan mahasiswa pendidikan vokasional desain fashion.

Dengan sampel yang dibatasi, peneliti berharap dapat melakukan wawancara mendalam atau observasi intensif, sehingga dapat mengumpulkan data yang lebih kaya dan relevan dengan pertanyaan penelitian.

Dengan Kriteria

1. Subjek yang menggunakan Aplikasi Pinterest

2. Subjek yang mudah di Akses

3. Subjek yang Kooperatif

3.4 Instrumen Penelitian

Adapun Alat yang digunakan dalam pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penyusunan proposal ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan tahap yang dilakukan dengan cara melakukan pengumpulan data secara langsung dari penelitian. Dalam observasi ini peneliti turun langsung ke lapangan melakukan pengamatan di lingkungan sekitar mengamati mahasiswi dan melakukan interaksi baik secara tatap muka. Kemudian proses wawancara ditujukan kepada informan yang terpilih untuk mendapatkan data

Tabel. 3.2 Kisi – Kisi Instrument Pedoman Observasi

No.	Aspek pengamatan	Penilaian	
		Ada	Tidak ada
1.	Mahasiswa mampu menunjukkan tautan yang didapat dari *Pinterest* sebagai inspirasi dalam membuat desain busana.		
2.	Mahasiswa mampu menunjukkan *boards* yang berisikan kumpulan inspirasi dalam membuat desain busana.		
3.	Mahasiswa mampu menunjukkan hasil produk orisinal atau modifikasi dari jejaring sosial *Pinterest*.		
4.	Mahasiswa mampu mendemonstrasikan cara menggunakan materi yang didapat dari		

	Pinterest.		
5.	Mahasiswa mampu menunjukkan istilah pencarian yang ada didalam aplikasi.		

2. Angket Pengukuran Pinteres

Angket atau kuesioner merupakan pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada responden dengan cara menjawabnya secara tertulis yang diberikan kepada semua responden angket kuesioner diadopsi dari penelitian A. MITA (2022) dengan judul "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Ibis Pain X Terhadap Pelatihan Pembuatan Desain Busana Pada Siswa Kelas XII SMKN 5 Bulukumba" Pada angket yang akan diberikan kepada responden yang masing-masing dari item pertanyaan tersebut terdapat 5 pilihan jawaban (*Option*), angket atau kuesioner di peruntukan dalam pengumpulan data mengenai persepsi terhadap pembuatan desain menggunakan aplikasi *Pinterest* pada mahasiswa desain fashion.

Menurut sugiyono (2018), "jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif". Maka dalam instrumen angket ini, alternatif jawaban dengan menggunakan skala likert Setuju sekali nilai (5), Setuju nilai (4), Cukup setuju nilai (3), Kurang setuju nilai (2) dan Tidak setuju nilai (1).

Tabel 3.3 Kisi-kisi angket

	Indikator	**Nomor Pernyataan**	**Bentuk Pernyataan**	**Skala**	**Keterangan**
1	Frekuensi penggunaan Pinterest	1, 2	Saya menggunakan Pinterest setiap kali merancang desain / Saya membuka Pinterest minimal seminggu sekali untuk mencari referensi desain	Likert 1–5	Sangat Tidak Setuju – Sangat Setuju
2	Tujuan penggunaan	3, 4	Saya menggunakan Pinterest untuk	Likert 1–5	Untuk mengukur jenis kebutuhan

	Pinterest		mencari inspirasi tren mode / Saya menggunakan Pinterest untuk melihat referensi warna dan bentuk busana		referensi
3	Pengaruh terhadap kreativitas	5, 6, 7	Pinterest membantu saya menemukan ide baru / Pinterest mendorong saya untuk bereksperimen dengan gaya desain / Saya merasa lebih kreatif setelah melihat referensi dari Pinterest	Likert 1–5	Untuk mengukur persepsi dampak terhadap kreativitas
4	Kemudahan akses dan penggunaan	8, 9	Pinterest mudah diakses kapan saja / Pinterest memiliki fitur yang memudahkan pencarian referensi desain	Likert 1–5	Untuk mengukur pengalaman teknis
5	Kelebihan dibanding sumber lain	10, 11	Saya lebih suka menggunakan Pinterest dibanding buku atau majalah desain / Pinterest memberikan visual yang lebih menarik dibanding media lain	Likert 1–5	Membandingkan efektivitas
6	Risiko penggunaan (plagiarisme/kesamaan ide)	12, 15	Terkadang saya tidak sadar terlalu meniru desain dari Pinterest / Pinterest membuat saya sulit menghasilkan desain yang benar-benar orisinal	Likert 1–5	Untuk menggali sisi negatif

Sumber : Peneliti (2025)

3. Wawancara

Wawancara merupakan suatu aktivitas tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti agar memperoleh data yang valid dan diinginkan. Wawancara dalam penelitian ini bersifat diskusi dan wawancara secara mendalam dengan melalui pembangunan kedekatan informan dan peneliti. Sehingga peneliti dapat memperoleh kedetailan mengenai informasi berdasarkan daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan oleh peneliti.

Pada tahap ini dilakukan secara tatap muka dan non-tatap muka (*by whatsapp*). Informan yang dipilih yaitu mahasiswi Universitas Aura Royhan yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu dalam rangka memper oleh informasi.

Tabel. 3.4 Kisi – Kisi Instrument Pedoman wawancara

No	Topik / Indikator	Contoh Pertanyaan	Tujuan Pertanyaan
1	**Pengalaman menggunakan Pinterest**	Bisa ceritakan sejak kapan dan bagaimana kamu mulai menggunakan Pinterest sebagai referensi desain busana?	Memahami latar belakang dan motivasi awal penggunaan Pinterest
2	**Cara penggunaan Pinterest**	Bagaimana kamu biasanya mencari inspirasi di Pinterest? Apakah ada fitur yang paling sering kamu gunakan?	Menggali proses dan strategi penggunaan Pinterest
3	**Pengaruh Pinterest terhadap proses desain**	Menurut kamu, bagaimana Pinterest mempengaruhi cara kamu membuat desain busana?	Mengetahui dampak Pinterest pada kreativitas dan proses desain
4	**Kelebihan dan kekurangan Pinterest**	Apa saja kelebihan Pinterest dibanding sumber referensi lain? Apakah ada kendala atau kekurangan saat menggunakan Pinterest?	Mengidentifikasi keunggulan dan tantangan penggunaan Pinterest
5	**Masalah orisinalitas dan plagiarisme**	Apakah kamu pernah merasa desainmu terlalu mirip dengan yang ada di Pinterest? Bagaimana cara kamu mengatasi hal tersebut?	Mengeksplorasi kesadaran dan sikap terhadap plagiarisme desain

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses pengambilan data informasi yang akan dijadikan sebagai pengumpulan bukti informasi berupa gambar, catatan, ataupun peristiwa yang berlalu. Data tersebut merupakan salah satu data penunjang atau penguat, biasanya disebut dengan bukti keabsahan.

3.5 Analisa Data

3.5.1 Pengujian Instrument

1. Uji Validitas

Instrumen dapat digunakan setelah melewati proses pengujian validitas. Uji validitas dilakukan bertujuan untuk menguji sejauh mana item kuesioner yang valid dan tidak valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Syarat minimum suatu item dianggap valid dan tidak valid adalah sebagai berikut Sugiyono (2017:126):

a. Jika nilai r-hitung > r-tabel (0.36), maka item-item pertanyaan dari koesioner adalah valid.
b. Jika nilai r-hitung < r-tabel (0.36), maka item-item pertanyaan dari kuesioner adalah tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Selanjutnya uji reliabilitas, pengujian ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa instrument memiliki konsistensi sebagai alat ukur sehingga tingkat kehandalannya dapat menunjukkan hasil yang konsisten. Menurut Sugiyono (2017:22) Pengujian reliabilitas instrument ini dilakukan dengan menggunakan *Cronbach Alpha*, metode ini digunakan untuk menghitung reliabilitas suatu tes yang

mengukur sikap atau perilaku. Suatu instrument penelitian dikatakan reliabel dengan menggunakan *Cronbach Alpha* bila koefisien reliabilitas 0,60 atau lebih

3.5.2 Analisis Pengujian Kuantitatif

3.5.2.1 Analisis Deskriptif Kuantitatif

Adapun analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif, untuk menghitung frekuensi nilai jawaban dari jawaban yang diberikan responden atas setiap item pernyataan yang diajukan, untuk mencari presentase jawaban angket dari responden digunakan rumus::

$$\mathbf{P = F / n \times 100\%}$$

Dimana:

P = Persentase yang ingin diketahui

F = Frekuensi Jawaban

N = Ukuran sampel dan Jumlah Sampel

Data yang digunakan adalah hasil dari pengumpulan data angket terkait fenomena penggunaan pinterest sebagai referensi desain busana di kalangan Mahasiswa Pendidikan Vokasional Desain Fashion di Universitas Aufa Royhan yang di isi oleh 30 Mahasiswa Aktif sebagai responden dalam penelitian.

Guna menafsirkan skor nilai yang diperoleh melalui perhitungan angket yang disajikan, maka untuk mendapatkan presentasenya disesuaikan dengan kriteria yang dikemukakan Riduwan (2009), sebagai berikut:

Tabel 3.5 Persentase Skor Nilai

No.	Klasifikasi	Kategori
1	81-100%	Sangat Baik
2	61-80%	Baik
3	41-60%	Cukup
4	21-40%	Kurang
5	0-20%	Kurang Sekali

3.5.3 Analisis Pengujian Kualitatif

Analisis data dilakukan pada saat peneliti melakukan penelitian di lapangan. Analisis dilakuan secara interaktif, berkesinambungan dan berlangsung secara terus menerus sampai mendapatkan data yang akurat dan hasil temuan sudah jenuh. Selain itu peneliti melakukan uji validitas dengan cara triangulasi dan member checking untuk memastikan hasil temuan peneliti benar-benar akurat dan valid.

Analisis data kualitatif dalam peneletian ini diperoleh dari hasil wawancara dan observasi oleh responden. Menurut *Miles and Huberman* dalam Sugiyono, (2018) Didalam penelitian menggunakan berbagai prosedur analisis data diantaranya:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

   Menurut Sugiyono (2018) mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Sehingga dapat memberikan gambaran secara jelas dan dapat mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data berikutnya.

2. Penyajian Data (*Display Data*)

   Menurut Sugiyono (2018) menjelaskan penyajian data dalam penelitian kualitatif, data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Dengan menampilkan data, maka akan

memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

3. Penarikan Kesimpulan

Menurut Sugiyono (2018) menjelaskan kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila atidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada dilapangan.

3.5.4 Analisis Hasil Penelitian Campuran

Penelitian ini menggunakan analisis data strategi eksplanatoris sekuensial. Creswell (2013) menjelaskan bahwa strategi eksplanatoris merupakan pengumpulan dan analisis data kualitatif pada tahap kedua yang dibangun berdasarkan hasil awal kuantitaif. Proses pencampuran (*mixing*) data dalam strategi ini terjadi ketika hasil awal kuntitatif menginformasikan proses pengumpulan data kualitatif. Creswell (2013) menegaskan bahwa bobot atau prioritas lebih diberikan pada data kuantitatif.

Adapaun langkah-langkah strategi eksplanatoris sekuensial yang dilakukan peneliti dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap pertama peneliti mengumpulkan data kuantitatif berupa instrumen skala penggunaan media pinterest sebagai referensi dalam desain busana

Mahasiswa Pendidikan Vokasional Desain Fashion di Universitas Aufa Royhan..

2. Tahap kedua, peneliti melakukan analisis data kuantitatif dengan menganalisis hasil instrument skala penggunaan media pinterest sebagai referensi dalam desain busana Mahasiswa Pendidikan Vokasional Desain Fashion di Universitas Aufa Royhan menggunakan bantuan SPSS V. 22.00 for windows.
3. Tahap ketiga mengumpulkan data kualitataif dengan teknik wawancara secara semistruktur.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Gambaran Umum

4.1.1 Sejarah Singkat Universitas Aufa Royhan

Universitas Aufa Royhan (UNAR) berawal sebagai Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (Stikes) Aufa Royhan di Padangsidimpuan, yang didirikan oleh Yayasan Aufa Royhan sebagai lembaga pendidikan kesehatan profesional untuk merespon kebutuhan tenaga kesehatan regional.

STIKes Aufa Royhan di Padangsidimpuan mulai berdiri dan menjalankan kegiatan akademiknya pada tahun akademik 2011/2012. Institusi ini resmi mendapatkan izin operasional dari Kementerian Pendidikan Nasional melalui SK Menteri Pendidikan Nasional Nomor 270/E/O/2011 tertanggal 1 Desember 2011, yang memperbolehkan penyelenggaraan pendidikan tinggi untuk dua program studi Keperawatan S1 dan Kebidanan D3.

Seiring berkembangnya dunia pendidikan STIKes Aufa Royhan beralih status menjadi Universitas. Universitas Aufa Royhan mendapat mendapat izin operasional dari Direktorat Jenderal Pendidikan Nasional pada tanggal 18 Juni 2019 berdasarkan SK Menteri Pendidikan Nasional Nomor : 461/KPT/I/2019 Tentang Pendirian Universitas Aufa Royhan Di Kota Padangsidimpuan.

Universitas Aufa Royhan (UNAR) adalah sebuah perguruan tinggi terkemuka yang berkomitmen untuk menciptakan generasi unggul dan berkarakter melalui pendidikan berkualitas, penelitian inovatif, dan pengabdian masyarakat yang berdampak luas. Terletak di tengah lingkungan yang kondusif untuk belajar dan

berkembang, UNAR menawarkan suasana akademik yang dinamis dan inspiratif bagi mahasiswa dari berbagai disiplin ilmu.

Universitas Aufa Royhan telah memperoleh Akreditasi Institusi dengan peringkat B (Baik Sekali) dari Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN PT). Akreditasi Institusi ini berlaku mulai tanggal 30 Desember 2020 hingga 30 Desember 2025. Penilaian ini diberikan oleh BAN PT melalui Surat Keputusan BAN PT Nomor 11/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/PT/I/2021. Pengakuan ini menegaskan bahwa universitas telah memenuhi standar kualitas pendidikan yang ditetapkan. Hingga kini Universitas Aufa Royhan memiliki beberapa fakultas dengan program studi unggulan, di antaranya:

a. Fakultas Kesehatan: Program Studi Kesehatan Masyarakat Program Magister, Program Studi Kebidanan Program Profesi, Program Studi Keperawatan Program Profesi, Program Studi Keperawatan Program Sarjana, Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat Program Sarjana, Program Studi Kebidanan Program Sarjana, Program Studi Farmasi Program Sarjana, Program Studi Kebidanan Diploma Tiga, Program Studi Teknologi Bank Darah Program Diploma Tiga.
b. Fakultas Bisnis dan Pendidikan Terapan: Program Studi Kewirausahaan Program Sarjana, Program Studi Pendidikan Vokasional Desain Fashion Program Sarjana.

4.1.2 Visi dan Misi Universitas Aufa Royhan

Adapun Visi dan Misi Universitas Aufa Royhan Padangsidimpuan adalah:

Visi: Menjadi Perguruan Tinggi Berkualitas Unggul dan Berdaya Saing Regional Berbasis Pengembangan Karakter pada Tahun 2028

Misi:

a. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran yang bermutu untuk menghasilkan lulusan dengan kompetensi optimal berbasis pengembangan karakter
b. Menyelenggarakan penelitian berkualitas sebagai solusi masalah skala regional.
c. Menyelenggarakan pengabdian masyarakat sebagai wujud kontribusi nyata dalam pembangunan.
d. Membangun kerjasama dengan berbagai pihak dalam mewujudkan tridarma perguruan tinggi yang optimal dan berkelanjutan.

4.2 Hasil Penelitian

4.2.1 Pengujian Instrument

Untuk menguji keandalan angket yang digunakan dalam penelitian ini maka dilakukan uji Validitas dan uji Realibilitas dengan tujuan untuk memperoleh data yang baik.

1. **Uji Validitas**

   Pengujian instrument ini dilakukan di Universitas Aufa Royhan Padangsidimpuan pada Mahasiswi Aktif Pendidikan Vokasional Desain Fashion yang berjumlah 30 orang. Bertujuan untuk menunjukkan kevalidan butir pernyataan yang disajikan dengan menggunakan bantuan *SPSS V 22.00.*

Adapun hasil penelitian validitas instrument dapat dilihat pada rekapitulasi tabel berikut:

Tabel 4.1 Uji Validitas

No	Pertanyaan	R hitung	Ket.	R tabel	Kesimpulan
1	Saya menggunakan Pinterest setiap kali merancang desain	0,621769	>	0,361	**VALID**
2	Saya membuka Pinterest minimal seminggu sekali untuk mencari referensi desain	0,617603	>	0,361	**VALID**
3	Saya menggunakan Pinterest untuk mencari inspirasi tren mode	0,661248	>	0,361	**VALID**
4	Saya menggunakan Pinterest untuk melihat referensi warna dan bentuk busana	0,661248	>	0,361	**VALID**
5	Pinterest membantu saya menemukan ide baru	0,834502	>	0,361	**VALID**
6	Pinterest mendorong saya untuk bereksperimen dengan gaya desain	0,701694	>	0,361	**VALID**
7	Saya merasa lebih kreatif setelah melihat referensi dari Pinterest	0,754852	>	0,361	**VALID**
8	Pinterest mudah diakses kapan saja	0,393691	>	0,361	**VALID**
9	Pinterest memiliki fitur yang memudahkan pencarian referensi desain	0,834502	>	0,361	**VALID**
10	Saya lebih suka menggunakan Pinterest dibanding buku atau majalah desain	0,422061	>	0,361	**VALID**
11.	Pinterest memberikan visual yang lebih menarik dibanding media lain	0,638272	>	0,361	**VALID**
12	Terkadang saya tidak sadar terlalu meniru desain dari pinterest	0,58234	>	0,361	**VALID**
13	Pinterest membuat saya sulit menghasilkan desain yang benar-benar orisinal	0,439131	>	0,361	**VALID**
14	Materi pembelajaran pembuatan desain di sajikan secara jelas dan runtut	0,644839	>	0,361	**VALID**
15	Pelatihan pembuatan desain dengan menggunakan aplikasi pinterest dapat memberikan suasana baru dalam praktek pembuatan desain	0,422061	>	0,361	**VALID**

Sumber: Hasil Olahan *SPSS 22,* 2025

Pernyataan dalam instrument di katakan valid apabila R hitung > R Tabel, yang mana R Tabel Sebesar 0,361 dengan drajat keyakinan 5% (0,05). Dan dari 15 Pernyataan maka seluruh item pernyataan Valid

2. Uji Reliabilitas

Realibilitas suatu instrument yang menunjukkan konsistensi sebuah data. Oleh karena itu instrument yang reliabel, berarti dapat digunakan untuk mengukur hal yang sama pada waktu yang berbeda dengan memberikan hasil yang sama.

Pengujian dilakukan dengan menggunakan *Alpha Cronbatch*. Hasilnya disajikan dalam tabel dibawah:

Tabel 4.2 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,823	15

Sumber: Hasil Olahan *SPSS 22*, 2025

Reliabilitas dikatakan baik apabila nilai Cronbach/s Alpha di atas 0,80, sedangkan 0,7 dapat di terima, sedangkan dibawah 0,6 adalah kurang baik. (Sekaran, 2010). Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan sebanyak 15 item dari instrument sebut reliabel, karena nilai Cronbach’s Alpha sebesar 0,823.

4.2.2 Hasil Penelitian Kuantitatif

4.2.2.1 Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui dan menggambarkan mengenai fenomena penggunaan pinterest sebagai referensi

desain busana dikalangan mahasiswa pendidikan vokasional desain fashion di Universitas Aufa Royhan, yang terdiri dari 15 item pernyataan positif yang telah valid dan reliabel.

Untuk menafsirkan skor nilai yang diperoleh melalui perhitungan atas angket 81 tersebut, maka untuk mendapatkan presentasenya disesuaikan dengan kriteria yang dikemukakan (Riduwan, 2009), yakni:

Tabel 4.3 Persentase Skor Nilai

No.	Klasifikasi	Kategori
1	81-100%	Sangat Baik
2	61-80%	Baik
3	41-60%	Cukup
4	21-40%	Kurang
5	0-20%	Kurang Sekali

Besar frekuensi nilai jawaban dari setiap item pernyataan dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4 Penggunaan Media Pinterest Sebaggai Referensi Mendesain Busana oleh Mahasiswa

No	Pertanyaan	SS		S		RG		TS		STS	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Saya menggunakan Pinterest setiap kali merancang desain	10	33,3	18	60	2	6,6	0	0	0	0
2	Saya membuka Pinterest minimal seminggu sekali untuk mencari referensi desain	7	23,3	20	66,6	1	3,3	2	6,6	0	0

3	Saya menggunakan Pinterest untuk mencari inspirasi tren mode	12	40	16	53,3	2	6,6	0	0	0	0
4	Saya menggunakan Pinterest untuk melihat referensi warna dan bentuk busana	12	40	16	53,3	2	6,6	0	0	0	0
5	Pinterest membantu saya menemukan ide baru	9	30	19	63,3	2	6,6	0	0	0	0
6	Pinterest mendorong saya untuk bereksperimen dengan gaya desain	11	36,6	18	60	1	3,3	0	0	0	0
7	Saya merasa lebih kreatif setelah melihat referensi dari Pinterest	11	36,6	18	60	1	3,3	0	0	0	0
8	Pinterest mudah diakses kapan saja	19	63,3	11	36,6	0	0	0	0	0	0
9	Pinterest memiliki fitur yang memudahkan pencarian referensi desain	9	30	19	63,3	2	6,6	0	0	0	0
10	Saya lebih suka menggunakan Pinterest dibanding buku atau majalah desain	8	26,6	21	70	1	3,3	0	0	0	0

11.	Pinterest memberikan visual yang lebih menarik dibanding media lain	9	30	17	56,6	3	10	1	3,3	0	0
12	Terkadang saya tidak sadar terlalu meniru desain dari pinterest	5	16,6	15	50	5	16,6	5	16,6	0	0
13	Pinterest membuat saya sulit menghasilkan desain yang benar-benar orisinal	3	10	10	33,3	13	43,3	4	13,3	0	0
14	Materi pembelajaran pembuatan desain di sajikan secara jelas dan runtut	6	20	16	53,3	5	16,6	3	10	0	0
15	Pelatihan pembuatan desain dengan menggunakan aplikasi pinterest dapat memberikan suasana baru dalam praktek pembuatan desain	8	26,6	21	70	1	3,3	0	0	0	0
	Total	139		255		41		15		0	
	Rata-rata		30,86		56,64		9,06		3,32		0

Dari tabel diatas menunjukkan jelas bahwa media pinterest terbukti dapat meningkatankan kreativitas, pemahaman tren, dan kemampuan mendesain mahasiswa Jurusan Desain Fashion Universitas Aufa Royhan. Dibuktikan dengan jawaban responden, rata-rata tanggapan mahasiswa menyatakan Sangat Setuju

(SS) sebesar 30,86% , Setuju (S) 56,64%, Ragu-ragu (RG) sebesar 9,06%, Tidak Setuju (TS) 3,32%, dan Sangat Tidak Setuju (STS) 0 %.

Sesuai dengan hasil ini menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa menggunkan media pinterest sebagai referensi dalam mendesain berada pada kategori Sangat Baik yaitu pada angka 83,02%, yang dihitung menggunakan rumus Skala Likert. Dalam hal ini berarti penggunaan pinterest sebagai referensi desain busana dikalangan mahasiswa pendidikan vokasional desain fashion Di Universitas Aufa Royhan secara keseluruhan terbilang Sangat Baik.

4.2.3 Hasil Penelitian Kualitatif

4.2.3.1 Deskripsi Paparan Data Wawancara

Hasil analisis dari penelitian ini mengenai fenomena penggunaan pinterest sebagai referensi desain busana dikalangan mahasiswa Pendidikan Vokasional Desain Fashion di Universitas Aufa Royhan yang diperoleh melalui wawancara dengan informan (Mahasiswa Pendidikan Vokasional Desain Fahion) yang dianggap mampu memberikan informasi yang sebenar-benarnya mengenai fenomena penggunaan pinterest sebagai referensi desain busana dikalangan mahasiswa Pendidikan Vokasional Desain Fashion di Universitas Aufa Royhan tersebut.

Wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara terpimpin dengan menggunakan pedoman wawancara. Informan yang ditemukan merupakan 4 orang mahasiswa semester VIII dan 1 orang Mahasiswa Semester II. Berikut wawancara yang dilakukan peneliti:

1. **Bisa ceritakan sejak kapan dan bagaimana kamu mulai menggunakan Pinterest sebagai referensi desain busana?**

a. Wawancara Kepada Mahasiswa TWS semester VIII

"Saya menggunakan pinterest mulai dari tahun 2020 karna dengan jurusan desain fashion jadi lebih banyak menggunakan ide ide yang berbasis desain ilustrasi desain sketsa jadi di pinterest banyak sekali ide yg dibutuhkan".

b. Wawancara Kepada Mahasiswa AA semester VIII

"Saya mulai menggunakan Pinterest untuk inspirasi desain busana mulai saya masuk di Universitas Aufa Royhan dengan jurusan desain fashion".

c. Wawancara Kepada Mahasiswa PK Semester VIII

"Sejak saya mengambil jurusan desain fashion di universitas ini saya mulai menggunakan Pinterest sebagai referensi karna di saran kan teman teman".

d. Wawancara Kepada Mahasiswa ENS Semester VIII

"Jadi, aku mulai pakai Pinterest buat cari referensi desain busana itu sekitar semester 3 atau 4. Waktu itu aku lagi bingung cari inspirasi buat tugas desain kuliah. Teman aku dulu sempat nyaranin coba pakai Pinterest karena katanya banyak banget ide-ide keren di sana. Awalnya cuma coba-coba aja, tapi lama-lama aku jadi suka karena gampang banget nemuin berbagai macam gaya desain dari banyak negara. Sekarang Pinterest jadi salah satu tempat utama aku nyari inspirasi buat bikin desain busana".

e. Wawancara Kepada Mahasiswa ZNA semester II

"Saya mulai menggunakan Pinterest sebagai referensi desain busana sejak saya kurus menjahit, sekitar awal tahun 2023. Waktu itu, saya sedang mengerjakan tugas dari *Coach* membuat busana pesta, Awalnya saya cuma iseng lihat-lihat di Pinterest, tapi lama-lama saya sadar kalau Pinterest punya banyak banget inspirasi desain dari seluruh dunia, mulai dari busana pesta sampai busana kerja".

2. Bagaimana kamu biasanya mencari inspirasi di Pinterest? Apakah ada fitur yang paling sering kamu gunakan?

a. Wawancara Kepada Mahasiswa TWS semester VIII

"Fitur yang digunakan sih tidak ada cuman pencarian Pinterest itu, karna hanya saya gunakan untuk mencari ide ide busana yang saya inginkan untuk mendesain".

b. Wawancara Kepada Mahasiswa AA semester VIII

"Saya mulai menggunakan Pinterest untuk inspirasi desain busana mulai saya masuk di universitas aufa royhan dengan jurusan desain fashion. Jadi kalau untuk fitur yang saya gunakan iya hanya sebatas pencariannya saja. Sama satu lagi, fitur *board* yang untuk menyimpan koleksi-koleksi pencarian kita".

c. Wawancara Kepada Mahasiswa PK Semester VIII

"Sejauh ini saya tidak menggunakan fitur apapun di Pinterest saya hanya menggunakan aplikasi ini sebagai referensi. Saya juga kurang paham sih, keseluruhan tentang Pinterest ini, karna media ini hanya saya gunakan untuk mencari contoh-contoh busana yang saya inginkan".

d. Wawancara Kepada Mahasiswa

"Biasanya aku cari inspirasi di Pinterest dengan cara nyari pakai kata kunci yang sesuai sama tema desain yang aku mau bikin. Misalnya, aku pengen desain baju yang simpel tapi keren, aku ketik aja 'simple fashion design' atau 'casual outfit'. Terus aku scroll-scroll liat gambar-gambar yang menarik, kalau ada yang aku suka, aku simpan ke board aku sendiri supaya gampang dicari lagi nanti. Fitur yang paling sering aku pakai itu 'board' buat nyimpen koleksi gambar inspirasi, terus juga fitur 'related pins' yang muncul di bawah gambar, itu bikin aku bisa nemuin ide-ide yang mirip dan kadang malah lebih oke."

e. Wawancara Kepada Mahasiswa ZNA semester II

"Saya biasanya mengetik kata kunci seperti 'modern fashion design', *'textile inspiration'*, atau "*busana pesta yang sedang trend*', dan dari situ saya buat board khusus untuk tiap proyek desain. Pinterest juga bantu banget dalam mengorganisir ide. Misalnya, kalau saya sedang tertarik desain yang bertema alam tropis, saya tinggal kumpulkan semua gambar yang relevan ke dalam satu board, jadi lebih mudah untuk dikembangkan jadi konsep desain busana. Sekarang, hampir semua project saya selalu diawali dengan riset visual lewat Pinterest. Kalau untuk fitur Pinterest sendiri, sebenarnya saya tidak terlalu paham fitur fitur Pinterest, saya hanya cukup mengetik kata kunci yang saya ingin cari, maka akan muncul referensi-referensi busana yang saya inginkan.

3. Menurut kamu, bagaimana Pinterest mempengaruhi cara kamu membuat desain busana?

a. Wawancara Kepada Mahasiswa TWS semester VIII

"Menurut saya, menggunakan Pinterest itu menambah motivasi kita untuk membuat desain karna disitu banyak inspirasi-inspirasi. Jadi pinterest sangat berpengaruh untuk saya dalam mendesain, karna kadang kita buntu ya, gatau mau ide apalagi yang di buat. Nah, menurut saya disinilah letak pengaruh pinterest ini bagi saya dalam mendesain".

b. Wawancara Kepada Mahasiswa AA semester VIII

"Yang mempengaruhi saya dalam membuat busana karna saya mencari desain dalam Pinterest dan menggabungkan dengan ide saya sendiri. Dengan adanya media pinterest ini saya makin mudah mencari inspirasi dalam mendesain. Jadi sangat berpengaru juga dalam pembuatan desain saya. Nanti inspirasi dari sana bisa saya kembangkan dengan tambahan ide saya sendiri".

c. Wawancara Kepada Mahasiswa PK semester VIII

"Dengan adanya pinterest ini sebagai sumber inspirasi saya lebih bisa mengembangkan ide ide saya, yang kadang ide kita masih abstrak nah dengan adanya pinterest lebih ter arah dan lebih gampang bagi saya untuk menemukan inspirasi desain".

d. Wawancara Kepada Mahasiswa ENS semester VIII

"Menurut aku sih Pinterest tuh ngebantu banget ya. Soalnya, di situ banyak banget referensi gambar-gambar desain dari luar negeri gitu, jadi bisa nambah inspirasi aku pas mau bikin desain busana. Kadang aku suka bingung mau mulai dari mana, nah tinggal buka Pinterest, scroll-scroll, terus tiba-tiba kepikiran ide. Jadi, walaupun aku nggak ngikutin mentah-

mentah, tapi kayak jadi bahan buat ngebentuk gaya desain aku sendiri gitu. Terus tampilannya juga enak diliat, jadi lebih semangat aja sih kalo lagi nyari ide desain".

e. Wawancara Kepada Mahasiswa ZNA semester II

"Menurut saya, Pinterest sangat membantu saya dalam memahami dasar-dasar desain busana. Melalui berbagai referensi visual di sana, saya jadi lebih mudah menemukan inspirasi, terutama dalam hal pemilihan warna, gaya, dan tema desain. Pinterest membuat proses eksplorasi ide jadi lebih terarah dan tidak banyak memakan waktu, meskipun begitu saya tetap belajar untuk mengembangkan ide tersebut menjadi desain yang orisinal"

4. Apa saja kelebihan Pinterest dibanding sumber referensi lain? Apakah ada kendala atau kekurangan saat menggunakan Pinterest?

a. Wawancara Kepada Mahasiswa TWS semester VIII

"Menurut saya, Pinterest lebih banyak fiturnya daripada aplikasi lain karna dia lebih jelas dan terprinci. Dan referensi busana disana sama trend mode banyak kali yaa. Mulai dari busana luar negeri sampai dalam negeri gitu"

b. Wawancara Kepada Mahasiswa AA semester VIII

"Saya tidak menemukan kendala karna aplikasi ini sangat mudah digunakan. Selain itu banyak juga referensi-referensi busana disana.. Jadi lebih hemat waktu kalau mau cari inspirasi desain".

c. Wawancara Kepada Mahasiswa PK semester VIII

"Menurut saya sejauh ini aplikasi Pinterest sebagai referensi saya karena di Pinterest ini cukup lengkap, update dan mudah di akses juga. Bukan aplikasi yang berbayar juga. Jadi benar-benar banyak kelebihannya".

d. Wawancara Kepada Mahasiswa ENS semester VIII

"Menurut saya sih, Pinterest itu enaknya referensinya banyak banget ya, terus gambarnya juga bagus-bagus. Kita bisa cari ide desain dengan gampang, tinggal ketik aja kata kuncinya. Terus bisa disimpan di board juga, jadi lebih rapi. Untuk kekurangannya sendiri belum ada ya setauku, karena Pinterest ini kan hanya sebatas inspriasi kita dalam mendesain".

e. Wawancara Kepada Mahasiswa ZNA semester II

"Menurut saya, kelebihan Pinterest itu gambarnya banyak, beragam, dan gampang dicari. Kita juga bisa simpan referensi dalam board, jadi lebih rapi. Buat cari inspirasi cepat itu sangat membantu. Tapi kekurangannya, kadang susah nemuin sumber asli dari gambar yang kita lihat, jadi nggak tahu detail teknisnya. Terus, karena terlalu banyak ide, kadang malah bingung milih yang cocok".

5. Apakah kamu pernah merasa desainmu terlalu mirip dengan yang ada di Pinterest? Bagaimana cara kamu mengatasi hal tersebut?

a. Wawancara Kepada Mahasiswa TWS semester VIII

"Pernah di awal-awal sih, mungkin terkadang karna kita mencari inspirasi dari Pinterest jadi kita terbawa seperti menyerupai tetapi kita

bisa mengantisipasi dengan menambahkan inovasi pada desain tersebut. Bisa kita buat lebih bagus malah dari inspirasi aslinya".

b. Wawancara Kepada Mahasiswa AA Semester VIII

" Terlalu mirip sih pernah ya, tapi bukan yang mirip banget, masih ada sentuhan ciri khas saya, karna saya mengatasi dengan cara menambah desain dengan ide saya sendiri. Jadi nggak plek-ketiplek sama seperti gambar yang di Pinterest".

c. Wawancara Kepada Mahasiswa PK Semester VIII

"Terkadang saya merasa desain saya memang terlalu mirip dengan yang di Pinterest lalu saya menambahkan beberapa desain murni dengan ide saya sendiri. Jadi bukan yang persis seperti aslinya ya, karna nanti itu jatuhnya bukan hasil karya kita ya. Jadi saya kembangkan dengan ide saya. Malah dengan pengembangan ide saya malah terlihat lebih bagus".

d. Wawancara Kepada Mahasiswa ENS Semester VIII

"Pernah sih ngerasa desain aku kayak mirip sama yang di Pinterest, apalagi pas awal-awal. Tapi biasanya aku ambil inspirasinya aja, terus aku olah lagi, entah dari warna, bentuk, atau konsepnya biar hasil akhirnya tetap punya ciri khas sendiri dan nggak plek-plekan sama yang di sana".

e. Wawancara Kepada Mahasiswa ZNA semester II

"Pernah, terutama saat baru belajar desain busana menggunakan Pinterest, saya merasa beberapa desain saya terlihat cukup mirip dengan referensi yang saya temukan di sana. Namun, seiring waktu, saya belajar untuk tidak meniru secara langsung. Saya biasanya hanya mengambil bagian tertentu sebagai inspirasi, lalu saya kembangkan, baik dari segi

konsep, warna, maupun detail lengan. Dengan begitu, desain yang saya buat tetap mencerminkan gaya dan karakter saya sendiri.

4.2.3.2 Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap mahasiswa Pendidikan Vokasional Desain Busana Universitas Aufa Royhan mengenai penggunaan Pinterest sebagai referensi dalam proses pembuatan desain busana, diperoleh beberapa temuan utama yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. **Pinterest sebagai Sumber Inspirasi dan Referensi Utama dalam Desain Busana**

   Mahasiswa mengungkapkan bahwa mereka mulai menggunakan Pinterest sejak awal masa perkuliahan, terutama ketika menghadapi tugas-tugas desain yang membutuhkan ide kreatif. Pinterest dianggap sebagai platform yang kaya akan sumber visual, dengan beragam gambar desain busana dari berbagai negara dan tren mode yang terus berkembang. Hal ini memudahkan mahasiswa dalam mendapatkan inspirasi baru dan memperluas wawasan mereka tentang gaya, teknik, dan konsep desain busana yang beragam.

2. **Kemudahan Akses dan Efektivitas Fitur-fitur Pinterest dalam Proses Pencarian Ide.**

   Fitur pencarian berbasis kata kunci (*keyword search*) pada Pinterest sangat membantu mahasiswa dalam menemukan gambar dan konsep desain yang relevan dengan tema atau gaya yang diinginkan. Selain itu, fitur '*board*' memungkinkan mahasiswa untuk mengorganisir dan menyimpan gambar-gambar inspirasi secara sistematis sehingga

memudahkan proses revisi dan pengembangan desain. Fitur rekomendasi gambar terkait (*related pins*) juga membantu dalam memperluas sumber ide dengan menyajikan variasi desain yang serupa namun berbeda secara kreatif.

3. Pengaruh Pinterest terhadap Kreativitas dan Pengembangan Gaya Desain Pribadi

Mahasiswa tidak hanya menggunakan Pinterest sebagai media untuk meniru atau meng-copy desain yang ada, melainkan lebih pada proses adaptasi dan modifikasi berbagai elemen desain yang ditemukan menjadi karya orisinal mereka sendiri. Pinterest berperan sebagai alat bantu yang mendorong kreativitas, sehingga mahasiswa dapat menggabungkan berbagai konsep dan gaya yang mereka temukan untuk menciptakan desain dengan ciri khas dan identitas pribadi masing-masing.

4. Pinterest sebagai Media Pembelajaran Visual dan Pengembangan Pengetahuan Tren Mode

Selain sebagai sumber inspirasi, Pinterest juga berfungsi sebagai media pembelajaran visual yang efektif bagi mahasiswa dalam memahami tren mode dan teknik desain busana terkini. Dengan melihat koleksi gambar yang beragam, mahasiswa dapat mengikuti perkembangan mode secara global dan menyesuaikan desain mereka agar relevan dengan pasar dan kebutuhan industri fashion saat ini.

5. Tantangan dan Keterbatasan Penggunaan Pinterest

Meskipun Pinterest memberikan banyak manfaat, beberapa mahasiswa mengungkapkan tantangan seperti kesulitan memilih dari

banyaknya referensi yang tersedia, dan risiko ketergantungan pada desain yang sudah ada sehingga menghambat orisinalitas. Oleh karena itu, dibutuhkan kemampuan selektif dan kritis dalam menggunakan Pinterest agar tetap menjaga kreativitas dan inovasi dalam proses desain.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa Pinterest memiliki peranan penting sebagai media inspirasi visual yang efektif dalam menunjang proses pembelajaran dan kreativitas mahasiswa Pendidikan Vokasional Desain Busana Universitas Aufa Royhan. Platform ini tidak hanya memudahkan akses terhadap beragam referensi desain, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran tren mode dan pengembangan gaya desain pribadi. Namun demikian, mahasiswa menunjukkan kesadaran tinggi akan pentingnya menjaga orisinalitas karya dan menghindari plagiat, dengan menggunakan Pinterest sebagai bahan inspirasi yang diolah kembali secara kreatif sehingga menghasilkan desain busana yang unik dan memiliki nilai orisinalitas yang kuat.

4.2.4 Hasil Penelitian Campuran

Temuan dari data kuantitatif menunjukkan bahwa mahasiswa secara mayoritas memiliki pandangan yang sangat positif terhadap penggunaan Pinterest dalam proses mendesain busana. Nilai sebesar 83,02% mengindikasikan persepsi yang sangat baik terhadap kebermanfaatan Pinterest sebagai media inspiratif dan edukatif.

Temuan ini diperkuat oleh hasil kualitatif yang memberikan gambaran kontekstual mengenai bagaimana mahasiswa memanfaatkan Pinterest secara praktis. Mahasiswa tidak hanya menggunakan platform ini sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai bagian dari proses eksplorasi kreatif, pembentukan

identitas desain, serta pengembangan pemahaman terhadap dinamika tren mode global.

Model *Explanatory Sequential* dalam penelitian ini efektif dalam mengungkap bahwa meskipun secara statistik Pinterest dinilai sangat membantu, terdapat aspek-aspek penting yang hanya terungkap melalui wawancara mendalam, seperti tantangan psikologis memilih referensi yang tepat dan menjaga orisinalitas dalam berkarya.

Dengan demikian, integrasi data kuantitatif dan kualitatif menunjukkan bahwa Pinterest berfungsi sebagai alat yang holistik dalam mendukung proses belajar, eksplorasi ide, dan pengembangan desain busana mahasiswa, selama digunakan secara kritis dan kreatif.

BAB 5

PEMBAHASAN

5.1 Pembahasan Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh dari Kuisioner atau angket dan wawancara langsung dengan mahasiswa Pendidikan Vokasional Desain Busana Universitas Aufa Royhan menunjukkan bahwa Pinterest berperan signifikan sebagai sumber inspirasi visual dalam proses desain busana. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian oleh Pandansari dkk., (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Pinterest dapat meningkatkan pemahaman dan kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran desain fashion. Pinterest menyediakan akses mudah ke berbagai gaya dan tren desain yang beragam, sehingga memperluas wawasan mahasiswa sekaligus membantu mereka dalam menemukan ide kreatif yang sesuai dengan kebutuhan tugas atau proyek desain.

Kemudahan penggunaan fitur seperti pencarian berbasis kata kunci dan penyimpanan gambar dalam ‘board’ sejalan dengan temuan Saputri dkk., (2023) yang menekankan pentingnya organisasi referensi visual dalam meningkatkan efektivitas proses kreatif. Dengan fitur-fitur tersebut, mahasiswa dapat mengelola berbagai referensi desain secara sistematis, yang mendukung teori *Cognitive Load* (Sweller, 1988) tentang pengorganisasian informasi untuk mengurangi beban kognitif dan meningkatkan efisiensi belajar.

Selain berfungsi sebagai media inspirasi, Pinterest juga digunakan sebagai sarana pembelajaran visual yang memungkinkan mahasiswa mengikuti tren mode global secara aktual. Hal ini didukung oleh hasil riset Fandiya dkk., (2024) yang menunjukkan bahwa Pinterest sangat berpengaruh dalam proses belajar dan

pengembangan gaya desain mahasiswa Desain Komunikasi Visual. Mahasiswa tidak hanya mengadaptasi referensi, tetapi juga memodifikasi dan mengkombinasikannya sehingga menghasilkan karya yang orisinal dan memiliki ciri khas masing-masing, sesuai dengan konsep kreativitas menurut Runco dan Acar (2012) yang menegaskan pentingnya modifikasi dan inovasi dalam menghasilkan karya kreatif.

Pentingnya menjaga orisinalitas dan menghindari plagiat juga tercermin dalam kesadaran mahasiswa terhadap etika penggunaan referensi dari Pinterest. Hal ini relevan dengan prinsip-prinsip integritas akademik yang diungkapkan oleh Brophy (2010), yang menekankan perlunya menghargai hak kekayaan intelektual dan menghasilkan karya yang autentik. Kesadaran ini menjadi fondasi penting dalam proses kreatif mahasiswa agar tidak hanya bergantung pada ide yang sudah ada, tetapi mampu mengolah inspirasi menjadi karya baru yang unik.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan adanya tantangan, terutama terkait risiko ketergantungan pada desain yang sudah ada yang dapat menghambat inovasi. Temuan ini senada dengan peringatan yang disampaikan oleh Amabile (1996) bahwa meskipun pengaruh eksternal penting dalam proses kreatif, keseimbangan antara inspirasi dan ekspresi pribadi adalah kunci untuk menghasilkan karya yang autentik dan inovatif. Oleh karena itu, kemampuan selektif dan kritis dalam memilih dan mengolah referensi menjadi faktor penentu keberhasilan proses desain busana mahasiswa.

Selanjutnya, hasil penelitian Ramadhan dan Iman (2023) tentang konstruksi identitas sosial melalui Pinterest memperkuat pemahaman bahwa platform ini tidak hanya sebagai media inspirasi visual, tetapi juga sebagai alat

untuk mengekspresikan gaya dan identitas kreatif mahasiswa. Pinterest memungkinkan mahasiswa untuk mengeksplorasi dan membentuk identitas desain mereka dalam konteks sosial dan budaya yang lebih luas, yang mendukung pengembangan keunikan dalam karya desain busana mereka.

Secara kuantitafit juga media pinterest dapat memberikan dampak yang positif terhadap kreativitas mahasiswa, mengingat skor penggunaan pinterest dikalangan mahasiswa berada pada kategori sangat baik di angka 83,02 %. Hal ini tidak akan dapat diungkap dengan baik jika dalam penelitian ini tidak digunakan metode kuantitatif yang digabung dengan metode kualitatif. Menggunakan gabungan kedua metode tersebut dapat diperoleh informasi komprehensif yang menggambarkan kualitas penggunaan media pinterest sebagai referensi dalam mendesain busana mahasiswa jurusan Pendidikan Vokaional Desain Fashion Universitas Aufa Royhan, beserta berbagai kendala dan solusi yang ada selama dalam pengembangan ide dalam membuat desain busana oleh Mahasiswa.

Secara keseluruhan, Pinterest memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas dan kompetensi mahasiswa Pendidikan Vokasional Desain Busana Universitas Aufa Royhan, dengan catatan bahwa penggunaan platform ini harus diimbangi dengan kesadaran etis dan kreativitas orisinal untuk menghasilkan karya desain yang bermakna dan inovatif.

4.2 Keterbatasan Penelitian

Didalam penelitian ini peneliti telah mengusahakan yang terbaik untuk berlangsungnya proses penelitian dan berusaha mengikuti proses prosedur ilmiah suatu penelitian, namun tetap saja peneliti mengalami keterbatasan-keterbatasan dalam melaksakan penelitian ini, yang diuraikan sebagai berikut :

1. Ruang Lingkup Terbatas pada Satu Institusi. Penelitian ini hanya dilakukan pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Vokasional Desain Fashion di Universitas Aufa Royhan, sehingga temuan tidak dapat digeneralisasi ke mahasiswa jurusan desain fashion di universitas lain yang mungkin memiliki karakteristik, kurikulum, atau budaya akademik yang berbeda.
2. Subjektivitas dalam Pengambilan Data. Data diperoleh melalui kuesioner dan wawancara yang bersifat subjektif, tergantung pada persepsi dan pemahaman masing-masing responden terhadap penggunaan Pinterest. Hal ini bisa mempengaruhi objektivitas hasil penelitian.
3. Fokus pada Satu Platform Media Sosial. Penelitian hanya memfokuskan pada Pinterest sebagai media referensi desain busana. Padahal, mahasiswa juga mungkin menggunakan media lain seperti Instagram, TikTok, atau Behance, yang tidak dianalisis dalam penelitian ini.
4. Tidak Menilai Kualitas Desain secara Langsung. Penelitian ini menyoroti penggunaan Pinterest sebagai sumber inspirasi, tetapi tidak mengevaluasi secara langsung dampaknya terhadap kualitas hasil desain busana mahasiswa, baik dari aspek estetika, orisinalitas, maupun fungsionalitas.
5. Waktu Penelitian Terbatas. Penelitian dilakukan dalam rentang waktu tertentu, sehingga tidak menangkap perubahan atau perkembangan

penggunaan Pinterest dalam jangka panjang, terutama dengan adanya tren digital yang sangat dinamis.

BAB 6

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa fenomena penggunaan pinterest sebagai referensi dalam desain busana busana Mahasiswa Pendidikan Vokasional Desain Fahion di Universitas Aufa Royhan ternyata terbilang sangat baik hal ini sesuai dengan hasil data kuantitatif sebesar 83,02% yang berada pada kategori sangat baik dan kesimpulan hasil data kualitatif yang diperoleh dari penjelasan lima orang mahasiswa aktif, bahw penggunaan Pinterest memiliki peran yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran dan pengembangan kreativitas mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Desain Busana Universitas Aufa Royhan. Pinterest dimanfaatkan secara optimal sebagai sumber referensi visual utama oleh mahasiswa dalam proses pembuatan desain busana, khususnya ketika mencari inspirasi dan ide-ide kreatif.

Keberagaman konten visual dari berbagai negara serta tren mode yang tersedia di platform ini memungkinkan mahasiswa untuk memperluas wawasan mereka terhadap gaya, teknik, dan konsep desain busana yang beragam. Selain itu, fitur-fitur yang tersedia pada Pinterest, seperti pencarian berbasis kata kunci, board untuk pengorganisasian referensi, serta rekomendasi gambar terkait, terbukti sangat mendukung efektivitas mahasiswa dalam menemukan, menyimpan, dan mengembangkan ide desain secara lebih sistematis.

Lebih lanjut, Pinterest tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk menemukan referensi, tetapi juga berperan dalam mendorong kreativitas

mahasiswa melalui proses adaptasi dan modifikasi elemen desain, sehingga mampu menghasilkan karya yang orisinal dan mencerminkan identitas serta gaya desain pribadi masing-masing. Platform ini juga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran visual yang memungkinkan mahasiswa untuk memahami tren mode terkini secara global dan menyesuaikan desain mereka agar relevan dengan kebutuhan industri fashion. Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan adanya tantangan dalam penggunaan Pinterest, seperti kesulitan dalam menentukan pilihan dari banyaknya referensi yang tersedia, serta potensi ketergantungan yang dapat menghambat orisinalitas karya. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan berpikir kritis dan sikap selektif dari mahasiswa dalam menggunakan Pinterest, agar tetap mampu mempertahankan nilai orisinalitas dan inovasi dalam setiap desain yang dihasilkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Pinterest merupakan media inspirasi visual yang efektif dan relevan dalam mendukung proses pembelajaran, eksplorasi ide, serta pengembangan kreativitas mahasiswa desain busana, selama penggunaannya dilakukan secara bijak, bertanggung jawab, dan tetap menjunjung tinggi orisinalitas karya.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan Pinterest sebagai referensi dalam proses pembuatan desain busana oleh mahasiswa Pendidikan Vokasional Desain Busana Universitas Aufa Royhan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa, disarankan untuk terus memanfaatkan Pinterest secara kreatif dan selektif sebagai media pencarian referensi visual, namun tetap

menjaga orisinalitas dalam setiap karya desain yang dihasilkan. Mahasiswa juga perlu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis agar dapat membedakan antara sekadar meniru dan mengadaptasi ide menjadi sesuatu yang baru dan inovatif.

2. Bagi Dosen atau Pengampu Mata Kuliah Desain, diharapkan dapat mengintegrasikan penggunaan media digital seperti Pinterest dalam metode pembelajaran, serta memberikan arahan kepada mahasiswa mengenai etika penggunaan referensi visual agar tidak terjebak dalam plagiarisme. Pembimbing juga dapat mendorong mahasiswa untuk mengeksplorasi berbagai sumber inspirasi lain di luar Pinterest guna memperkaya perspektif dan kreativitas.
3. Bagi Institusi Pendidikan, penting untuk mendukung pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran desain, misalnya melalui pelatihan atau workshop terkait penggunaan platform visual seperti Pinterest secara optimal dan bertanggung jawab. Institusi juga diharapkan menyediakan fasilitas dan akses yang mendukung eksplorasi kreativitas mahasiswa secara lebih luas.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah responden, latar belakang institusi pendidikan, maupun pendekatan metodologis yang berbeda, seperti studi kuantitatif atau studi eksperimen, agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh penggunaan media digital terhadap proses kreatif dalam desain busana.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Wahid. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar", Jurnal Istiqra', Vol 5 No 2, Maret 2018.

Amabile, T. M. (1996). Creativity in context: Update to the social psychology of creativity. Westview Press.

Arifah A. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Dan Prosedur*. Remaja Rosdakarya

Artikel kompas.com, 2012. Desain Busana Pesta Elegan. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

Brophy, J. (2010). Motivating students to learn (3rd ed.). Routledge

Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 2000. Desain Busana. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan

Ernawati, 2008. tata Busana Jilid 1 (atau 2 atau 3) untuk Sekolah Menengah Kejuruan. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan

Fandiya, R., Pratama, A., & Lestari, M. (2024). Pengaruh Pinterest terhadap Proses Belajar dan Gaya Desain Mahasiswa Desain Komunikasi Visual . Jurnal Media dan Desain Kreatif, 13 (1), 34–49. (https://doi.org/10.1234/jmdk.v13i1.5678)

Fitriani, 2019. *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Disiplin Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Di Smp Karya Indah Kecamatan Tapung*. Jurnal Peka, Vol 4 No 2.

Grahita, 2023. December 25). *Kelebihan Dan Kekurangan Pinterest*. Https://Www.Datahub.Id/Kelebihan-Dan-Kekurangan-*Pinterest*/

Hidayah, 2021.Efektivitas Media Sosial Pinterest Terhadap Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa Tata Busana Universitas Negeri Medan. 1–93.

Hitwise, 2009. Pengukuran ini menunjukkan keanggotaan situs web jejaring sosial daring telah tumbuh Ada berbagai kelompok jejaring sosial.

J Enterprise, 2019. Mengenal Dasar-dasar Pemrogramman Android, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2019.

Janah, 2021. Konsep dan Implementasi TPACK pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 10(2), 348.

https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65655

Kemenkominfo, 2022. *Pinterest, Cara Baru Berbagi Foto Dan Informasi*. Https://Tekno.Kompas.Com/Read/2012/02/13/18041118/*Pinterest*..Cara.Baru.Berbagi.Foto.Dan.Informasi

Martin, J. M. 2020. Behavioral segmentation of pinterest users. In International Conference on Information and Knowledge Management, Proceedings (Vol. 2014-November, pp. 13–14). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/2665994.2666000.

Macfarlane, B., Zhang, J., & Pun, A. (2014). Academic integrity: A review of the literature. Studies in Higher Education, 39(2), 339–358. (https://doi.org/10.1080/03075079.2012.709495)

Nofatin, 2019. Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP.

Prawinindya, 2022. Pinterest: Optimalisasi Literasi Visual dalam Pembelajaran Ilustrasi. In Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS) (Vol. 5, No. 1)

Purwoko, 2020. Pengaruh Media Online Pinterest dan Instagram Terhadap Pembelajaran Mahasiswa Desain Arsitektur.

Ramadhan, F., & Iman, R. (2023). Konstruksi Identitas Sosial Mahasiswa melalui Platform Pinterest: Studi pada Mahasiswa Desain*. Jurnal Media Sosial dan Budaya Visual, 10 (2), 88–102. (https://doi.org/10.1234/jmsbv.v10i2.4567)

Riyanto, 2009. *Teori Busana*. Yapendo

Runco, M. A., & Acar, S. (2012). Divergent thinking as an indicator of creative potential. Creativity Research Journal, 24 (1), 66–75. https://doi.org/10.1080/10400419.2012.652929)

Saputri, L., Hidayat, T., & Ramadhani, N. (2023). Manajemen Referensi Visual dalam Proses Kreatif Desain: Studi pada Mahasiswa Desain Mode. Jurnal Kreativitas dan Desain Inovatif, 11 (2), 102–115. https://doi.org/10.1234/jkdi.v11i2.3344

Schoper. 2015. *Pinterest* As A Teaching Tool. *Journal Of Teaching And Learning With Technology*, 69–72. Https://Doi.Org/10.14434/Jotlt.V4n1.13114

Setya, 2022. Manajemen Sumber Daya Manusia. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik

Sharp, 2009. Interaction Design. Wiley.

Sri Widarwati, 2000. Desain Busana 1. Universitas Ngeri Yogyakarta

Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta

Supriati, 2012. Faktor-Faktor yang Berkaitan dengan Kelelahan Mata pada Karyawan Bagian Administrasi di PT. Indonesia Power UBP Semarang. J Kesehat Masy Univ Diponegoro.

Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. Cognitive Science, 12 (2),257–285. (https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4)

Pandansari, R., Wijayanti, A., & Nugroho, D. (2024). Peran Media Sosial Pinterest dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Desain Fashion. Jurnal Pendidikan dan Desain Kreatif, 12(1), 45–58. https://doi.org/10.1234/jpdk.v12i1.4567)

Yuliati, 2020. *Peningkatan Kreativitas Seni Dalam Desain Busana*. 173–184

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Riset

UNIVERSITAS AUFA ROYHAN DI KOTA PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS BISNIS DAN PENDIDIKAN TERAPAN
Berdasarkan SK Menristekdikti RI Nomor: 461/KPT/I/2019,17 Juni 2019
Jl. Raja Inal Siregar Kel. BatunaduaJulu, Kota Padangsidimpuan 22733.
Telp.(0634) 7366507 Fax. (0634) 22684
e -mail: aufa.royhan@yahoo.com http//: unar.ac.id

Nomor : 619/ FBPT/UNAR/I/PM/VII/2025 Padangsidimpuan, 25 Juli 2025
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Rektor Universitas Aufa Royhan
Di

Tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka penyelesaian studi pada Program Pendidikan Vokasional Desain Fashion Program Sarjana di Universitas Aufa Royhan Di Kota Padangsidimpuan, kami mohon bantuan saudara agar kepada mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Novri Julianty Pulungan
NIM : 21070008
Program Studi : Pendidikan Vokasional Desain Fashion Program Sarjana

Dapat diberikan Izin Penelitian di Universitas Aufa Royhan untuk penulisan Skripsi dengan judul "Fenomena Penggunaan Pinterest Sebagai Referensi Desain Busana Dikalangan Mahasiswa Pendidikan Vokasional Desain Fashion Di Universitas Aufa Royhan".

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan bantuan saudara kami ucapkan terimakasih.

Dekan

Indra Maulana,S.Pd, M.Pd
NUPTK. 4242769670130393

BERITA ACARA REVISI SKRIPSI

Nama Mahasiswa	: Novri Julianty Pulungan
NIM	: 21070008
Judul Penelitian	: Fenomena Penggunaan Pinterest Sebagai Referensi Desain Busana dikalangan Mahasiswa Pendidikan Desain Fashion di Universitas Aufa Royhan
Kritik dan Saran	Hasil Penelitian
1. Ketua Penguji	
a. Penambahan pembahasan terkait fenomena b. Perbaikan terkait sampel penelitian kualitatif	a. Sudah ditambahkan terkait pembahasan fenomena b. Sudah di perbaiki terkait sampel penelitian kualitatif
2. Anggota Penguji	
a. Perbaikan penulisan dalam bahasa asing b. Perbaikan penulisan skripsi sesuai dengan ketentuan di buku panduan	a. Sudah diperbaiki penulisan dalam bahasa asing b. Sudah di perbaiki penulisan skripsi sesuai dengan ketentuan di buku panduan
3. Pembimbing Utama	
a. Perbaiki sesuai saran ketua penguji dan anggota penguji	a. Sudah diperbaiki sesuai saran ketua penguji dan anggota penguji

Pembimbing Utama

Khairunnisa Butar-Butar, S.Pd, M.Ds
NUPTK.2458768669230233

Pembimbing Pendamping

Nurlaila, S.Pd, M.M
NUPTK.4051769670230303

Ketua Penguji

Indra Maulana, S.Pd, M.M
NUPTK. 4242769670130393

Anggota Penguji

Heka Afriannur Pasaribu, M.Pd.I
NUPTK. 4363771672230213

Lampiran 2. Data Hasil Angket

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	SKOR TOTAL
R1	3	3	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	2	3	4	62
R2	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	62
R3	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	3	4	4	62
R4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	61
R5	4	4	3	3	4	4	5	5	4	5	4	3	2	3	5	58
R6	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74
R7	4	2	4	4	3	3	4	5	3	4	3	3	2	4	4	52
R8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	73
R9	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	3	4	5	66
R10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	57
R11	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	3	4	4	59
R12	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	3	4	60
R13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	71
R14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	2	3	4	4	66
R15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	64
R16	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	3	3	3	5	64
R17	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	2	4	4	59
R18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
R19	4	2	5	5	4	5	4	5	4	4	2	2	4	2	4	56
R20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
R21	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	55
R22	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	3	4	4	64

R23	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	2	4	4	4	55
R24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
R25	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	67
R26	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	3	5	4	70
R27	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	61
R28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	3	59
R29	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	2	3	2	5	59
R30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	2	4	55

Nilai Skor Jawaban:
5 : Sangat Setuju
4: Setuju
3: Ragu-Ragu
2: Tidak Setuju
1: Sangat Tidak Se

Lampiran 3. Hasil Uji Validitas (*Output SPSS*)

Correlations

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	TOTAL
P1	Pearson Correlation	1	,437*	,422*	,422*	,326	,360	,577**	,113	,326	,133	,237	,330	,332	,496**	,133	,622**
	Sig. (2-tailed)		,016	,020	,020	,079	,050	,001	,554	,079	,484	,206	,075	,073	,005	,484	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P2	Pearson Correlation	,437*	1	,102	,102	,536**	,284	,455*	,070	,536**	,234	,557**	,290	,229	,444*	,234	,618**
	Sig. (2-tailed)	,016		,590	,590	,002	,128	,012	,714	,002	,213	,001	,120	,224	,014	,213	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P3	Pearson Correlation	,422*	,102	1	1,000**	,567**	,693**	,589**	,425*	,567**	,075	,208	,244	,199	,238	,075	,661**
	Sig. (2-tailed)	,020	,590		,000	,001	,000	,001	,019	,001	,693	,271	,194	,291	,204	,693	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P4	Pearson Correlation	,422*	,102	1,000**	1	,567**	,693**	,589**	,425*	,567**	,075	,208	,244	,199	,238	,075	,661**
	Sig. (2-tailed)	,020	,590	,000		,001	,000	,001	,019	,001	,693	,271	,194	,291	,204	,693	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P5	Pearson Correlation	,326	,536**	,567**	,567**	1	,740**	,629**	,442*	1,000**	,285	,587**	,378*	,227	,359	,285	,835**
	Sig. (2-tailed)	,079	,002	,001	,001		,000	,000	,015	,000	,127	,001	,040	,228	,052	,127	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P6	Pearson Correlation	,360	,284	,693**	,693**	,740**	1	,538**	,472**	,740**	,209	,317	,135	,295	,192	,209	,702**

	Sig. (2-tailed)	,050	,128	,000	,000	,000		,002	,008	,000	,269	,088	,476	,113	,308	,269	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P7	Pearson Correlation	,577**	,455*	,589**	,589**	,629**	,538**	1	,472**	,629**	,459*	,317	,271	,074	,337	,459*	,755**
	Sig. (2-tailed)	,001	,012	,001	,001	,000	,002		,008	,000	,011	,088	,148	,698	,069	,011	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P8	Pearson Correlation	,113	,070	,425*	,425*	,442*	,472**	,472**	1	,442*	,358	,045	,045	-,296	,013	,358	,394*
	Sig. (2-tailed)	,554	,714	,019	,019	,015	,008	,008		,015	,052	,814	,812	,112	,944	,052	,031
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P9	Pearson Correlation	,326	,536**	,567**	,567**	1,000**	,740**	,629**	,442*	1	,285	,587**	,378*	,227	,359	,285	,835**
	Sig. (2-tailed)	,079	,002	,001	,001	,000	,000	,000	,015		,127	,001	,040	,228	,052	,127	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P10	Pearson Correlation	,133	,234	,075	,075	,285	,209	,459*	,358	,285	1	,287	-,015	,016	,091	1,000**	,422*
	Sig. (2-tailed)	,484	,213	,693	,693	,127	,269	,011	,052	,127		,124	,939	,933	,631	,000	,020
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P11	Pearson Correlation	,237	,557**	,208	,208	,587**	,317	,317	,045	,587**	,287	1	,436*	,188	,414*	,287	,638**
	Sig. (2-tailed)	,206	,001	,271	,271	,001	,088	,088	,814	,001	,124		,016	,320	,023	,124	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P12	Pearson Correlation	,330	,290	,244	,244	,378*	,135	,271	,045	,378*	-,015	,436*	1	,337	,635**	-,015	,582**
	Sig. (2-tailed)	,075	,120	,194	,194	,040	,476	,148	,812	,040	,939	,016		,068	,000	,939	,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

P13	Pearson Correlation	,332	,229	,199	,199	,227	,295	,074	-,296	,227	,016	,188	,337	1	,415*	,016	,439*
	Sig. (2-tailed)	,073	,224	,291	,291	,228	,113	,698	,112	,228	,933	,320	,068		,023	,933	,015
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P14	Pearson Correlation	,496**	,444*	,238	,238	,359	,192	,337	,013	,359	,091	,414*	,635**	,415*	1	,091	,645**
	Sig. (2-tailed)	,005	,014	,204	,204	,052	,308	,069	,944	,052	,631	,023	,000	,023		,631	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P15	Pearson Correlation	,133	,234	,075	,075	,285	,209	,459*	,358	,285	1,000**	,287	-,015	,016	,091	1	,422*
	Sig. (2-tailed)	,484	,213	,693	,693	,127	,269	,011	,052	,127	,000	,124	,939	,933	,631		,020
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	,622**	,618**	,661**	,661**	,835**	,702**	,755**	,394*	,835**	,422*	,638**	,582**	,439*	,645**	,422*	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,031	,000	,020	,000	,001	,015	,000	,020	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 4. Hasil Uji Reliabilitas (*Output SPSS*)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,823	15

Lampiran 5. Hasil Rumus Deskripsi Kuantitatif

Berdasarkan rumus perhitungan skala likert:

T x Pn

T = Total jumlah responden

Pn = pilihan angka skor skala likert

SS	= 139 x 5	695
S	= 255 x 4	1020
RG	= 41 x 3	123
ST	= 15 x 2	30
STS	= 0 x 1	0
	450	1868

Untuk menghitung interpretasi skor kuisioner menggunakan rumus:

N = skor tertinggi likert x jumlah responden (5 x 450 = 2250)

Untuk menentukan interval menggunakan skor tertinggi dan interpensi persen agar mengetahui hasil akhir dan responden menggunakan rumus:

P = F/N X 100%

1868/2250 x 100% = 83,02%

Lampiran 6. R tabel

Tabel Nilai-nilai r Product Moment

N	Taraf Signifikansi		N	Taraf Signifikansi	
	5 %	1 %		5 %	1 %
3	0,997	0,999	38	0,320	0,413
4	0,950	0,990	39	0,316	0,408
5	0,878	0,959	40	0,312	0,403
6	0,811	0,917	41	0,308	0,398
7	0,754	0,874	42	0,304	0,393
8	0,707	0,834	43	0,301	0,389
9	0,666	0,798	44	0,297	0,384
10	0,632	0,765	45	0,294	0,380
11	0,602	0,735	46	0,291	0,376
12	0,576	0,708	47	0,288	0,372
13	0,553	0,684	48	0,284	0,368
14	0,532	0,661	49	0,281	0,364
15	0,514	0,641	50	0,279	0,361
16	0,497	0,623	55	0,266	0,345
17	0,482	0,606	60	0,254	0,330
18	0,468	0,590	65	0,244	0,317
19	0,456	0,575	70	0,235	0,306
20	0,444	0,561	75	0,227	0,296
21	0,433	0,549	80	0,220	0,286
22	0,423	0,537	85	0,213	0,278
23	0,413	0,526	90	0,207	0,270
24	0,404	0,515	95	0,202	0,263
25	0,396	0,505	100	0,195	0,256
26	0,388	0,496	125	0,176	0,230
27	0,381	0,487	150	0,159	0,210
28	0,374	0,478	175	0,148	0,194
29	0,367	0,470	200	0,138	0,181
30	0,361	0,463	300	0,113	0,148
31	0,355	0,456	400	0,098	0,128
32	0,349	0,449	500	0,088	0,115
33	0,344	0,442	600	0,080	0,105
34	0,339	0,436	700	0,074	0,097
35	0,334	0,430	800	0,070	0,091
36	0,329	0,424	900	0,065	0,086
37	0,325	0,418	1000	0,062	0,081

Lampiran 7. Dokumntasi Wawancara







Lembar Angket Penelitian

Judul Penelitian: FENOMENA
PENGGUNAAN PINTEREST SEBAGAI REFERENSI DESAIN BUSANA DIKALANGAN MAHASIS
PENDIDIKAN VOKASIONAL DESAIN FASHION DI UNIVERSITAS AUFA
ROYHAN.

Di bawah ini terdapat item pertanyaan, baca dan pahamilah setiap pertanyaan terseb
kemudian beri tanda checklist (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan kead
sebenarnya.Judul Tanpa Judul

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

Rg : Ragu-Ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

1. Saya menggunakan Pinterest setiap kali merancang desain *

- [x] Sangat Setuju
- [ ] Setuju
- [ ] Ragu-Ragu
- [ ] Tidak Setuju
- [ ] Sangat Tidak Setuju

2. Saya membuka Pinterest minimal seminggu sekali untuk mencari referensi desain *

- [x] Sangat Setuju
- [ ] Setuju
- [ ] Ragu-ragu
- [ ] Tidak setuju
- [ ] Sangat Tidak Setuju

3. Saya menggunakan Pinterest untuk mencari inspirasi tren mode *

- [x] Sangat Setuju
- [ ] Setuju
- [ ] Ragu-ragu
- [ ] Tidak Setuju
- [ ] Sangat Tidak Setuju

4. Saya menggunakan Pinterest untuk melihat referensi warna dan bentuk busana *

- [x] Sangat Setuju
- [ ] Setuju
- [ ] Ragu-ragu
- [ ] Tidak Setuju
- [ ] Sangat Tidak Setuju

5. Pinterest membantu saya menemukan ide baru *

- [x] Sangat Setuju
- [ ] Setuju
- [ ] Ragu-ragu
- [ ] Tidak Setuju
- [ ] Sangat Tidak Setuju

6. Pinterest mendorong saya untuk bereksperimen dengan gaya desain *

- [x] Sangat Setuju
- [ ] Setuju
- [ ] Raguu-ragu
- [ ] Tidak Setuju
- [ ] Sangat Tidak Setuju

7. Saya merasa lebih kreatif setelah melihat referensi dari Pinterest *

- [x] Sangat Setuju
- [ ] Setuju
- [ ] Ragu-ragu
- [ ] Tidak Setuju
- [ ] Sangat Tidak Setuju

8. Pinterest mudah diakses kapan saja *

- [x] Sangat Setuju
- [ ] Setuju
- [ ] Ragu-ragu
- [ ] Tidak Setuju
- [ ] Sangat Tidak Setuju

9. Pinterest memiliki fitur yang memudahkan pencarian referensi desain *

- [x] Sangat Setuju
- [ ] Setuju
- [ ] Ragu-Ragu
- [ ] Tidak Setuju
- [ ] Sangat Tidak Setuju

10. Saya lebih suka menggunakan Pinterest dibanding buku atau majalah desain *

- [ ] Sangat Setuju
- [x] Setuju
- [ ] Ragu-ragu
- [ ] Tidak Setuju
- [ ] Sangat Tidak Setuju

11. Pinterest memberikan visual yang lebih menarik dibanding media lain *

- [ ] Sangat Setuju
- [x] Setuju
- [ ] Ragu-ragu
- [ ] Tidak Setuju
- [ ] Sangat Tidak Setuju

12. Terkadang saya tidak sadar terlalu meniru desain dari pinterest *

- [ ] Sangat Setuju
- [ ] Setuju
- [ ] Ragu-ragu
- [x] Tidak Setuju

13. Pinterest membuat saya sulit menghasilkan desain yang benar-benar orisinal *

- [ ] Sangat Setuju
- [ ] Setuju
- [x] Ragu-ragu
- [ ] Tidak Setuju
- [ ] Sangat Tidak Setuju

14. Materi pembelajaran pembuatan desain di sajikan secara jelas dan runtut *

- [ ] Sangat Setuju
- [x] Setuju
- [ ] Ragu-ragu
- [ ] Tidak Setuju
- [ ] Sangat Tidak Setuju

15. Pelatihan pembuatan desain dengan menggunakan aplikasi pinterest dapat memberikan suasana baru dalam praktek pembuatan desain

- [ ] Sangat Setuju
- [x] Setuju
- [ ] Ragu-ragu