



Pengaruh Pembelajaran Aplikasi *Sketchbook* Terhadap Pengetahuan dan Kreativitas Pembuatan Ilustrasi Desain Mode Busana Pesta Wanita

Azizah Putri Maghribi¹, Agus Ridwan Misbahuddin²

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

E-mail: aziza.putri2253@gmail.com¹, agus.ridwan@unipasby.ac.id²

Article Info

Article history:

Received August 09, 2025

Revised August 18, 2025

Accepted August 20, 2025

Keywords:

Sketchbook Application, Fashion Illustration, Creativity, Party Dress.

ABSTRACT

Azizah Putri Maghribi, 2025. *The Influence of Sketchbook Application-Based Learning Technology on Knowledge and Creativity in Creating Fashion Illustration Designs for Women's Party Dresses at UNIPA Surabaya. Undergraduate Thesis. Study Program of Vocational Education in Family Welfare, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Academic Supervisor: Agus Ridwan Misbahuddin, S.Pd., M.Pd. The use of digital learning media is crucial to improve students' competencies in the field of women's party dress fashion design. One of the media used is the Sketchbook application, which is considered capable of facilitating students in exploring their creativity and understanding the concept of fashion illustration more effectively. Based on this context, the research problems formulated are: 1) What is the effect of using the Sketchbook application on students' knowledge in creating fashion illustration designs for women's party dresses? and 2) What is the effect of using the Sketchbook application on students' creativity in creating fashion illustration designs for women's party dresses? This research employs a quantitative method involving 63 students from the Vocational Education in Family Welfare Study Program, Fashion Design concentration, from the 2021, 2022, and 2023 cohorts who have taken the Fashion Art Digital course. Data were analyzed using validity tests, reliability tests, normality tests, and multivariate regression analysis with the help of SPSS software. The results concluded that the use of the Sketchbook application is effective in improving students' knowledge of fashion illustration and in encouraging their creativity in designing women's party dresses. It is recommended that this application be further optimized as a learning medium in digital design courses.*

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received August 09, 2025

Revised August 18, 2025

Accepted August 20, 2025

Kata Kunci:

Aplikasi Sketchbook, Ilustrasi Desain, Kreativitas, Busana

ABSTRAK

Pentingnya penerapan media pembelajaran digital guna meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam bidang desain mode busana pesta wanita. Salah satu media yang digunakan adalah aplikasi Sketchbook yang dinilai dapat memfasilitasi mahasiswa dalam menggali kreativitas dan memahami konsep ilustrasi desain busana secara lebih efektif. Dengan Batasan diatas, maka rumusan masalah ini dapat diambil dari 1) Pengaruh penggunaan aplikasi Sketchbook terhadap pengetahuan mahasiswa dalam membuat ilustrasi desain mode busana pesta Wanita dan 2) Pengaruh penggunaan aplikasi Sketchbook terhadap kreativitas mahasiswa dalam membuat ilustrasi desain mode busana pesta wanita.



Pesta.

Penelitian ini menggunakan Metode kuantitatif dengan sampel 63 mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga konsentrasi Tata Busana angkatan 2021, 2022, dan 2023 yang telah memprogramkan mata kuliah Fashion Art Digital. Data dianalisis dengan uji validitas, reliabilitas, normalitas, serta analisis regresi multivariat menggunakan spss. Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Sketchbook efektif dalam meningkatkan pengetahuan ilustrasi desain sekaligus mendorong kreativitas mahasiswa dalam mendesain busana pesta wanita. Disarankan agar aplikasi ini lebih dioptimalkan sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah desain digital.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Azizah Putri Maghribi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

E-mail: aziza.putri2253@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendali diri kepribadian, kecerdasan ahklak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat. Pendidikan adalah suatu kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan seseorang termasuk peningkatan penguasaan teori dan keterampilan memutuskan terhadap persoalan-persoalan yang menyangkut kegiatan untuk mencapai tujuan (Ranupanjoyo dan Husnan, 1995). Memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi akan membantu memperbaiki cara belajar Anda. Selain itu, pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah proses belajar-mengajar dan mendukung pemahaman mahasiswa. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi peran penting dalam membantu mahasiswa memahami materi pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran menggambar yang menarik dan berisi materi yang mudah dipahami dapat membantu peserta didik dalam mengikuti proses belajar menggambar busana. Menurut (Arsyad, 2009) media pembelajaran merupakan media yang dimana membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Menurut (Rusman dkk., 2011) media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran, sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras. Media digital dalam pembelajaran merupakan media pembelajaran yang berbasis teknologi komputer dan internet.

Salah satu materi dalam mata kuliah fashion art digital yang diperoleh mahasiswa prodi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga konsentrasi Tata Busana semester ganjil/ semester 4. Pada perkuliahan mahasiswa diberikan dua pengetahuan yaitu materi 30% dan praktek 70%. Materi Tata Busana fashion art digital, peserta didik dibagi dalam dua materi yaitu, materi pengetahuan dan praktik. Untuk materi pengetahuan peserta didik dijelaskan tentang fitur yang tersedia dalam aplikasi sketchbook dan menjelaskan tentang desain digital. Untuk materi praktik peserta didik dijelaskan bagaimana cara menggunakan aplikasi



sketchbook, bagaimana membuat desain proporsi tubuh, dan bagaimana desain busana wanita atau pria.

Berdasarkan observasi yang telah diamati dalam mata kuliah fashion art desain kepada mahasiswa Pendidikan Vokasi Kesejahteraan Keluarga konsentrasi Tata Busana pada mahasiswa semester ganjil/semester 4. Mahasiswa diajarkan materi dalam mendesain digital busana pesta wanita, dengan pembelajaran tersebut kreativitas dan variasi mahasiswa sangat diperlukan dalam membuat desain busana pesta wanita. Pada penelitian ini penyusun akan memprioritaskan materi mendesain digital busana pesta wanita pada pengetahuan dan kreativitas mahasiswa dalam mendesain busana pesta wanita dengan aplikasi sketchbook, dalam hal ini dosen dapat berperan sebagai fasilitator yang cukup baik bagi mahasiswa. Pembelajaran fashion art desain perlu dilakukan terus menerus, karena membuat desain digital merupakan salah satu hal penting dalam terwujudnya busana pesta wanita yang berpengaruh terhadap kualitas produk yang dihasilkan dan akan yang dinilai oleh masyarakat.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti melakukan penelitian “Pengaruh Pembelajaran Teknologi Aplikasi Sketchbook Terhadap Pengetahuan dan Kreativitas Pembuatan Ilustrasi Desain Mode Busana Pesta Wanita”. Adapun tujuan yang dapat diperoleh dari penelitian tentang pengaruh pembelajaran teknologi aplikasi sketchbook terhadap kreativitas pembuatan ilustrasi desain mode busana pesta Wanita, yaitu untuk mengetahui pengaruh pengetahuan penggunaan aplikasi sketchbook dalam pembelajaran terhadap pemahaman mahasiswa dalam membuat ilustrasi desain busana pesta wanita Selain itu juga untuk mengetahui efektivitas aplikasi ini dalam proses pembelajaran kreatif, apakah memungkinkan mahasiswa untuk lebih kreatif dan menghasilkan desain yang lebih kompleks, beragam, dengan aplikasi sketchbook

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasi, yang bertujuan untuk mengetahui hubungan dan pengaruh aplikasi Sketchbook terhadap pengetahuan ilustrasi desain dan kreativitas mahasiswa dalam pembuatan ilustrasi desain mode busana pesta. Metode kuantitatif dipilih karena sesuai dengan filsafat positivisme, memungkinkan pengumpulan data terstruktur melalui instrumen penelitian, serta analisis data bersifat statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2015; 2018).

Rancangan penelitian ini bersifat survei, dengan strategi sistematis untuk mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, dan menganalisis informasi guna mencapai tujuan penelitian (Sugiyono, 2022). Penelitian dilakukan di Universitas PGRI Adibuana Surabaya pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga konsentrasi Tata Busana angkatan 2021–2023, pada bulan Juni 2025.

Populasi penelitian terdiri dari 76 mahasiswa, dengan sampel sebanyak 64 mahasiswa yang ditentukan menggunakan rumus Slovin pada tingkat signifikansi 0,05 (Fathussyakir et al., 2022). Variabel penelitian mencakup dua variabel bebas, yaitu penggunaan aplikasi Sketchbook, dan satu variabel terikat, yakni pengetahuan ilustrasi desain serta kreativitas mahasiswa. Variabel-variabel ini dioperasionalisasikan melalui indikator spesifik yang dapat diamati dan diukur secara cermat.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner dengan skala Likert untuk mengukur pengetahuan dan kreativitas mahasiswa, serta dokumentasi berupa foto aktivitas pembelajaran dan catatan pendukung lainnya (Sugiyono, 1967; Arikunto, 2006). Validitas dan reliabilitas kuesioner diuji terlebih dahulu untuk memastikan instrumen dapat digunakan secara konsisten. Selain itu, uji prasyarat analisis seperti normalitas dan multikolinearitas dilakukan sebelum pengujian hipotesis.

Analisis data menggunakan regresi multivariat, karena penelitian ini memiliki lebih dari satu variabel dependen yang saling berkorelasi. Regresi multivariat memungkinkan pengujian



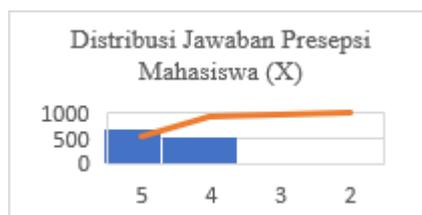
pengaruh simultan variabel independen terhadap variabel dependen dan mempertimbangkan hubungan antar variabel dependen, sehingga hasil analisis lebih akurat dan valid (Ghozali, 2016; Hair et al., 2010). Dengan rancangan dan prosedur tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran empiris yang valid mengenai pengaruh penggunaan aplikasi Sketchbook terhadap pengembangan pengetahuan dan kreativitas mahasiswa dalam desain ilustrasi mode busana.

Hasil Penelitian

Sebelum dianalisis data akan dikumpulkan melalui instrumen angket (kuesioner) dan dokumentasi, yang bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa. Data yang terkumpul berasal dari 63 responden yang seluruhnya telah mengisi kuesioner secara lengkap dan layak diolah. Setiap indikator-indikator yang dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, kemudian diberi skor dengan menggunakan skala likert sebagai standar penelitian yang telah ditetapkan dengan rentang skor 1-5. Seluruh skor masing-masing responden dijumlahkan untuk memperoleh skor total tiap variable. Berikut ini disajikan diagram rekapitulasi data skor dari seluruh variabel yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Data Skor Variabel X

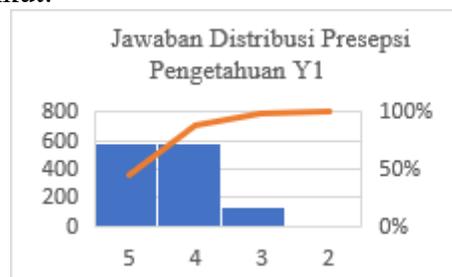
Variabel X dalam penelitian ini mengukur persepsi mahasiswa terhadap aplikasi sketchbook. Data skor total yang diperoleh dari masing-masing responden dapat dilihat pada diagram berikut



Gambar 1. Digram Skor Variabel X

2. Data Skor Variabel Y1

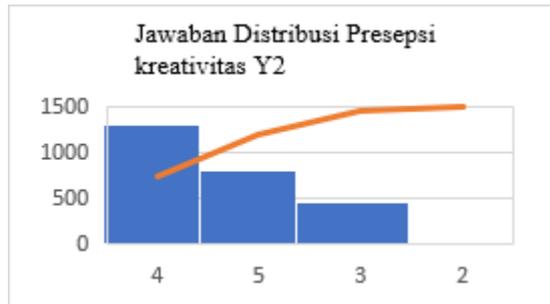
Variabel Y1 dalam penelitian ini mengukur persepsi mahasiswa terhadap keputusan pengetahuan. Data skor total yang diperoleh dari masing-masing responden dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1. Digram Skor Variabel Y1

3. Data Skor Variabel Y2

Variabel Y2 dalam penelitian ini mengukur persepsi mahasiswa terhadap keputusan Kreativitas. Data skor total yang diperoleh dari masing-masing responden dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 2. Digram Skor Variabel Y2

1. Hasil uji validitas

Berdasarkan hasil uji validitas melalui analisis korelasi Pearson antara masing-masing item dan total skor, seluruh item pada variabel X menunjukkan nilai korelasi di atas r tabel sebesar 0.248 dan signifikan pada taraf 5%. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh butir pertanyaan yang digunakan memiliki validitas yang baik. Berikut adalah hasil uji validitas yang diperoleh.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel X

Item	Nilai Korelasi Pearson	r Tabel (N=63)	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Item_1	0.780	0.248	0.000	Valid
Item_2	0.808	0.248	0.000	Valid
Item_3	0.859	0.248	0.000	Valid
Item_4	0.759	0.248	0.000	Valid
Item_5	0.817	0.248	0.000	Valid

Berdasarkan nilai korelasi yang melebihi r tabel dan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0.05, maka seluruh item pada variabel X dinyatakan valid dan layak digunakan dalam analisis selanjutnya. Kemudian, berdasarkan hasil uji validitas menggunakan korelasi Pearson antara setiap item dengan total skor, seluruh butir pada variabel Y1 memiliki nilai korelasi yang lebih besar dari r tabel sebesar 0.248, dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) berada di bawah 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa semua item dinyatakan valid. Berikut disajikan tabel ringkasan hasil uji validitas:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Variabel Y1

Item	Nilai Korelasi Pearson	r Tabel (N=63)	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Item_6	0.813	0.248	0.000	Valid
Item_7	0.789	0.248	0.000	Valid
Item_8	0.840	0.248	0.000	Valid
Item_9	0.845	0.248	0.000	Valid
Item_10	0.870	0.248	0.000	Valid

Berdasarkan tabel di atas, seluruh item pada variabel Y1 (Pengetahuan Ilustrasi Desain) memenuhi kriteria validitas instrumen, sehingga dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut. Sementara itu berdasarkan hasil uji validitas menggunakan korelasi Pearson antara setiap item dengan total skor, seluruh butir pernyataan pada variabel Y2 memiliki nilai korelasi yang lebih besar dari r tabel (0.248). Nilai signifikansi juga berada di bawah 0.05, sehingga semua item dapat dinyatakan valid. Berikut ringkasan hasil uji validitas:

**Tabel 3.** Hasil Uji Validitas Y2

Item	Nilai Korelasi Pearson	r Tabel (N=63)	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Item_11	0.718	0.248	0.000	Valid
Item_12	0.749	0.248	0.000	Valid
Item_13	0.799	0.248	0.000	Valid
Item_14	0.794	0.248	0.000	Valid
Item_15	0.709	0.248	0.000	Valid
Item_16	0.858	0.248	0.000	Valid
Item_17	0.751	0.248	0.000	Valid
Item_18	0.777	0.248	0.000	Valid
Item_19	0.741	0.248	0.000	Valid
Item_20	0.669	0.248	0.000	Valid

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan pada variabel Y2 (Kreativitas) memenuhi syarat validitas dan dapat digunakan dalam penelitian.

2. Hasil Uji Data Realibitas

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan terhadap butir-butir pernyataan dalam kuesioner untuk masing-masing variabel. Pengujian dilakukan dengan bantuan komputer melalui program SPSS for Windows versi 22.0, menggunakan teknik analisis Cronbach's Alpha. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,60$. Kriteria ini digunakan untuk menilai konsistensi internal dari setiap butir pernyataan dalam satu konstruk variabel.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi internal dari setiap butir pernyataan dalam instrumen variabel X (Aplikasi Sketchbook). Pengujian dilakukan menggunakan bantuan komputer melalui program SPSS for Windows versi 22.0, dengan teknik analisis Cronbach's Alpha. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,60$. Berikut ini adalah hasil uji reliabilitas variabel Y2:

Tabel 4. Hasil Uji Data Realibitas X

Item	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item_1	5.479	0.640	0.846
Item_2	5.594	0.699	0.831
Item_3	5.274	0.768	0.813
Item_4	5.676	0.618	0.850
Item_5	5.323	0.695	0.831
Cronbach's Alpha (Keseluruhan)			0.8623

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada Tabel 4.10, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.863, yang lebih besar dari kriteria minimum 0.60. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan pada variabel X (Aplikasi Sketchbook) memiliki tingkat konsistensi internal yang tinggi. Selain itu, nilai Corrected Item-Total Correlation pada semua item berada di atas 0.60, yang mengindikasikan bahwa masing-masing butir memiliki kontribusi yang baik terhadap total skor variabel.

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur konsistensi internal dari setiap butir pernyataan dalam instrumen variabel Y1 (Pengetahuan Ilustrasi Desain). Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan program SPSS for Windows versi 22.0, dengan teknik



analisis Cronbach's Alpha. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,60$.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y1

Item	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item_6	6.351	0.703	0.870
Item_7	6.489	0.670	0.877
Item_8	6.074	0.734	0.863
Item_9	6.279	0.753	0.859
Item_10	6.025	0.785	0.851
Cronbach's Alpha (Keseluruhan)			0.888

Berdasarkan Tabel diatas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.882, yang jauh melebihi batas minimum sebesar 0.60. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel Y1 memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik. Nilai Corrected Item-Total Correlation pada semua butir berada di atas 0.60, yang berarti setiap item memiliki korelasi yang kuat terhadap total skor variabel dan memberikan kontribusi signifikan terhadap keseluruhan pengukuran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel Y1 dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi atau keajegan instrumen dalam mengukur variabel Y2 (Kreativitas). Uji ini dianalisis menggunakan SPSS for Windows versi 22.0 dengan teknik Cronbach's Alpha. Berdasarkan kriteria keputusan, suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,60$. Berikut hasilnya:

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y2

Item	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item_11	26.898	0.642	0.904
Item_12	27.381	0.691	0.902
Item_13	26.507	0.745	0.898
Item_14	26.544	0.738	0.898
Item_15	27.156	0.634	0.904
Item_16	26.214	0.820	0.894
Item_17	27.795	0.698	0.902
Item_18	25.988	0.709	0.900
Item_19	26.663	0.669	0.902
Item_20	25.802	0.548	0.915
Cronbach's Alpha (Total)			0.911

Dengan demikian, instrumen variabel Y2 dinyatakan reliabel dan layak digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

3. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data residual dari model regresi berganda terdistribusi secara normal. Uji ini menggunakan metode *One-Sample* Kolmogorov-Smirnov Test dengan bantuan SPSS for Windows versi 22.0. Berdasarkan hasil uji, diperoleh



nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,081, yang lebih besar dari batas kritis 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data residual berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan telah memenuhi asumsi normalitas, yang merupakan salah satu syarat dalam analisis regresi linier berganda.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Komponen	Nilai	Keterangan
N	63	Jumlah data (responden)
Mean Residual	0.000	Rata-rata residual = nol (ideal)
Std. Deviation	8.615	Sebaran residual data
Test Statistic (K-S)	0.132	Nilai statistik Kolmogorov-Smirnov
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.081	> 0,05, maka data berdistribusi normal

Berdasarkan data pada tabel di atas, terlihat bahwa nilai Mean Residual sebesar 0,000 menunjukkan bahwa rata-rata dari sisa prediksi (residual) mendekati nol, yang merupakan kondisi ideal. Nilai Standar Deviasi sebesar 8,615 menggambarkan tingkat penyebaran residual.

Nilai Test Statistic sebesar 0,132 adalah hasil perhitungan dari Kolmogorov-Smirnov, dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,081 berada di atas ambang batas 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data residual berdistribusi normal, sehingga asumsi normalitas terpenuhi dan analisis regresi berganda dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

4. Hasil Uji Multikolinearitas

Multikolinearitas adalah hubungan linier antar variabel bebas. (Ghozali, 2016) menyatakan bahwa uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terdapat korelasi yang tinggi atau sempurna antar variabel independen. Oleh karena itu uji multikolinearitas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linear yang kuat antar variabel bebas dalam model regresi, yang dapat mengganggu kestabilan estimasi parameter. Salah satu metode yang digunakan adalah analisis *Collinearity Diagnostics* dengan memperhatikan nilai Eigenvalue, Condition Index, dan Variance Proportions. Berdasarkan output SPSS pada tabel *Collinearity Diagnostics*, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Multikolinearitas

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions
1	1	2.985	1.000	(Constant): 0.00Y1: 0.00Y2: 0.00
	2	0.012	15.669	(Constant): 0.96Y1: 0.13Y2: 0.05
	3	0.003	29.982	(Constant): 0.04Y1: 0.87Y2: 0.95

Berdasarkan hasil *Collinearity Diagnostics*, dapat disimpulkan bahwa terdapat gejala multikolinearitas yang serius antara variabel bebas Variabel_Y1 dan Variabel_Y2 dalam memprediksi Variabel X, ditunjukkan oleh nilai Condition Index sebesar 29.982 dan proporsi varians yang tinggi pada dimensi yang sama. Kondisi ini dapat mempengaruhi stabilitas



koefisien regresi dalam model yang dibangun, sehingga perlu dipertimbangkan strategi penanganan seperti mengeliminasi salah satu variabel, menggabungkan variabel, atau menggunakan metode regresi alternatif seperti ridge regression atau principal component regression.

5. Hasil Uji Hipotesis

Hasil uji multivariat menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara simultan dari variabel Variabel_X terhadap kedua variabel dependen, yaitu Variabel_Y1 dan Variabel_Y2. Hal ini ditunjukkan dari keempat statistik uji multivariat (Wilks' Lambda, Pillai's Trace, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root) yang semuanya memiliki nilai signifikansi 0.000 ($p < 0.05$).

Secara khusus, nilai Wilks' Lambda = 0.225 dan nilai F = 5.653 menunjukkan bahwa sekitar 77.5% dari varians gabungan Variabel_Y1 dan Y2 dapat dijelaskan oleh Variabel_X. Nilai Pillai's Trace yang tinggi (0.928) juga memperkuat bukti bahwa kontribusi Variabel_X sangat besar terhadap kombinasi dua variabel dependen. Maka hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari keempat statistik uji multivariat (Wilks' Lambda, Pillai's Trace, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root) semuanya berada pada tingkat signifikansi 0.000 ($p < 0.05$).

Hal ini menandakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari Variabel X terhadap kedua variabel dependen secara simultan, termasuk kreativitas. (H1) dinyatakan diterima dan (H0) di tolak. Artinya dapat disimpulkan Pembelajaran teknologi aplikasi Sketchbook berpengaruh signifikan terhadap kreativitas dalam pembuatan ilustrasi desain mode busana pesta wanita. Pengaruh ini menunjukkan bahwa semakin baik pembelajaran aplikasi Sketchbook yang diterima oleh siswa, maka semakin tinggi pula kreativitas yang ditunjukkan dalam proses pembuatan desain busana pesta wanita. Berdasarkan hasil analisis regresi multivariat, disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh signifikan dari Variabel_X terhadap Variabel_Y1 dan Variabel_Y2 secara simultan diterima.

Pembahasan

Penelitian ini dengan judul Pengaruh Pembelajaran Teknologi Aplikasi Sketchbook Terhadap Pengetahuan dan Kreativitas Pembuatan Ilustrasi Desain Mode Busana Pesta Wanita. Bertujuan untuk mengkaji tentang pengaruh penggunaan aplikasi sketcbok terhadap pengetahuan dan kreativitas mahasiswa dalam membuat desain ilustrasi mode busana pesta wanita. Hal ini penting untuk memastikan bahwa aplikasi sketcbok berpengaruh tidak pada kalangan mahasiswa dalam membuat desain. Penelitian ini terhadap hasil jadi desain dilakukan menggunakan instrumen berupa angket tertutup berbasis skala Likert yang disusun oleh peneliti dan divalidasi oleh ahli bidang pendidikan tata busana.

Penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran kontekstual yang dikemukakan oleh Fathurrohman (2021), bahwa pembelajaran yang berlangsung dalam situasi nyata dan melibatkan aktivitas langsung akan meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi Sketchbook secara signifikan dapat meningkatkan pengetahuan mahasiswa dalam menggambar ilustrasi desain sekaligus mendorong kreativitas mereka. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi Sketchbook memberikan kontribusi positif terhadap pengetahuan siswa dalam pembuatan ilustrasi desain. Hal ini terlihat dari hasil validitas dan reliabilitas instrumen yang kuat, serta hasil analisis multivariat yang signifikan. Aplikasi Sketchbook sebagai media digital mampu membantu mahasiswa memahami konsep, garis, proporsi, dan detail dalam ilustrasi busana secara lebih visual dan interaktif. Hal ini sesuai dengan penelitian.

Lestari & Ramadhan (2020) "Pemanfaatan aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan desain grafis" yang menyatakan bahwa aplikasi berbasis desain grafis seperti



Sketchbook dapat meningkatkan keterampilan ilustrasi siswa karena memudahkan proses visualisasi ide. b) Tri Anisa & Triyanto (2022) “Pengembangan Media Pembelajaran Dasar Desain Busana Berbasis Android di SMKN 3 Purworejo”. Hasil uji kelayakan menunjukkan media berbasis aplikasi Android layak untuk pemahaman dasar desain busana, c) Agustina (2023) “Pengembangan Media Simulasi Desain Berbasis Aplikasi Sketchbok” Penelitian R&D di SMK menemukan media simulasi sangat layak dan mendapat respons positif, meski lebih tentang kepuasan siswa dari aplikasi Sketchbook. d) Pratama (2023) “Penggunaan aplikasi sketcbook pada smarhphone dalam pembelajaran seni rupa kelas XII MIPA 3 di Sma Negeri susut” tesis ini mendukung bahwa penggunaan Sketchbook meningkatkan akses materi dan pemahaman seni rupa, diikuti peningkatan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Chairani (2024) "Pemanfaatan Aplikasi Autodesk Sketchbook untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Seni Rupa Materi Menggambar Model di Kelas VIII B SMP Negeri 3 Jatiroto (SATAP) Tahun Ajaran 2022/2023" menunjukkan motivasi siswa meningkat, yang berdampak pada peningkatan nilai karya menggambar model—cerminan peningkatan pemahaman dan pengetahuan seni rupa. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam menambah wawasan dan pemahaman ilustrasi mode pada mahasiswa Program pendidikan vokasional kesejahteraan keluarga konsentrasi Tata Busana.

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi Sketchbook secara signifikan dapat meningkatkan pengetahuan mahasiswa dalam menggambar ilustrasi desain sekaligus mendorong kreativitas mereka. Penelitian ini sejalan dengan teori kreativitas visual yang menyatakan bahwa teknologi digital dapat menjadi sarana efektif untuk memfasilitasi proses eksplorasi ide, mempercepat visualisasi, serta meningkatkan keunikan desain. Hasil penelitian ini juga konsisten dengan teori kreativitas dalam desain yang menyebutkan bahwa teknologi digital dapat menjadi fasilitator utama dalam proses ideasi visual, memperluas kemungkinan eksplorasi dan meningkatkan efisiensi waktu (Amabile, 1996).

Meningkatkan pengetahuan, penggunaan aplikasi Sketchbook juga terbukti mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa. Hal ini ditunjukkan dari nilai reliabilitas variabel Y2 sebesar 0.911, yang menunjukkan konsistensi tinggi dalam respons terhadap pernyataan kreativitas. Hal ini sesuai dengan penelitian a) Putri (2021) “media digital memberi ruang lebih luas bagi siswa untuk bereksplorasi secara kreatif” yang menyebutkan bahwa media digital memberi ruang lebih luas bagi siswa untuk bereksplorasi secara kreatif.

Putu Angga Tangkas Pratama (2023) “Penggunaan Aplikasi Sketchbook pada Smartphone untuk Membuat Variasi Pengalaman Kreatif Berkarya Seni pada Pembelajaran Bidang Studi Seni Rupa” Penelitian kualitatif ini menunjukkan bahwa penggunaan Sketchbook pada smartphone mampu meningkatkan antusiasme, interaksi aktif, serta variasi kreativitas siswa SMA dalam seni rupa. Nurhasanah & Wijaya (2025) “upaya mengembangkan kreatifitas dan keterampilan dalam menunjang karir siswa sma di slb g daya ananda” menjelaskan bahwa kreativitas visual siswa meningkat secara signifikan ketika metode pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis teknologi, karena siswa dapat mencoba berbagai warna, bentuk, dan tekstur secara langsung. Dharma Prasetya Irawan et al. (2025) “Pelatihan Ilustrasi Digital Sketchbook Berbasis Smartphone untuk Startup” Studi ini mengaplikasikan pelatihan ilustrasi digital dengan Sketchbook untuk siswa SMK, dan menemukan bahwa penggunaan aplikasi ini efektif dalam meningkatkan kemampuan dan kreativitas digital siswa. e) Shalwa Rizkya Salsabila (2025)

“Analisis Keterampilan Menggambar Digital Menggunakan Sketchbook pada Materi Unsur Rupa Kelas V SDN Cangkuang 03” Penelitian kualitatif pada siswa SD menunjukkan bahwa penggunaan Sketchbook membantu penerapan unsur seni rupa dan penguasaan fitur aplikasi secara signifikan Studi ini mengaplikasikan pelatihan ilustrasi digital dengan Sketchbook untuk siswa SMK, dan menemukan bahwa penggunaan aplikasi ini efektif dalam



meningkatkan kemampuan dan kreativitas digital siswa. Melalui aplikasi ini, mahasiswa memiliki fleksibilitas dalam menuangkan gagasan visual tanpa batasan media fisik, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam menghasilkan karya ilustrasi yang inovatif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan aplikasi Sketchbook terhadap pengetahuan ilustrasi desain dan kreativitas mahasiswa, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi Sketchbook sebagai media pembelajaran terbukti memberikan pengaruh yang positif terhadap proses pembelajaran mahasiswa dalam mata kuliah Fashion Art Digital. Aplikasi ini mampu membantu mahasiswa dalam memahami konsep ilustrasi desain busana secara lebih visual, interaktif, dan praktis.

1. Pengetahuan mahasiswa dalam membuat ilustrasi desain busana pesta wanita meningkat setelah menggunakan aplikasi Sketchbook. Hal ini ditunjukkan dari kemampuan mahasiswa dalam memahami fitur-fitur dasar aplikasi, mengaplikasikan proporsi tubuh, serta mengembangkan desain yang sesuai dengan unsur-unsur desain mode. Aplikasi Sketchbook membantu mahasiswa menyerap materi lebih mudah karena tampilan antarmukanya yang intuitif dan alat-alat menggambar yang lengkap.
2. Kreativitas mahasiswa dalam mendesain busana juga mengalami peningkatan. Mahasiswa mampu menciptakan desain yang lebih variatif, inovatif, dan menarik. Penggunaan aplikasi digital seperti Sketchbook memungkinkan mereka untuk lebih eksploratif dalam menuangkan ide-ide, memilih warna, bentuk, serta menciptakan komposisi desain yang estetis dan fungsional.

Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis teknologi digital seperti Sketchbook sangat relevan digunakan dalam era modern saat ini, khususnya dalam bidang desain mode. Penggunaan aplikasi ini tidak hanya meningkatkan aspek pengetahuan teoritis, tetapi juga menumbuhkan keterampilan praktis dan imajinatif mahasiswa yang sangat dibutuhkan di dunia industri kreatif. Dengan demikian, aplikasi Sketchbook layak dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran utama dalam mata kuliah desain busana karena terbukti mampu menunjang pemahaman materi sekaligus meningkatkan potensi kreatif mahasiswa dalam menciptakan karya desain digital yang berkualitas.

Daftar Pustaka

- Agustina. (2023). *Pengembangan media simulasi desain berbasis aplikasi Sketchbook: Penelitian R&D di SMK*.
- Ali, M. (2015). *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context: Update to the social psychology of creativity*. Boulder, CO: Westview Press.
- Arikunto, S. (1998). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2006). *Manajemen penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2009). *Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran desain*. Yogyakarta: UNY Press.
- Chairani. (2024). *Pemanfaatan aplikasi Autodesk Sketchbook untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa materi menggambar model di SMP Negeri 3 Jatiroto*.



- Dharma Prasetya Irawan, et al. (2025). *Pelatihan ilustrasi digital Sketchbook berbasis smartphone untuk startup*.
- Fathurrohman, M. (2021). *Pembelajaran kontekstual dalam pendidikan tinggi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fathussyakir, F., et al. (2022). *Statistika terapan untuk penelitian sosial*. Surabaya: Universitas Airlangga Press.
- Ghozali, I. (2019). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25 (10th ed.)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate data analysis (7th ed.)*. Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Lestari, R., & Ramadhan, A. (2020). *Pemanfaatan aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan desain grafis*.
- Munandar, U. (1999). *Psikologi kreativitas: Teori dan aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurdin, et al. (2019). *Definisi operasional variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Nurhasanah, & Wijaya, A. (2025). *Upaya mengembangkan kreativitas dan keterampilan dalam menunjang karir siswa SMA di SLB G Daya Ananda*.
- Pratama, P. A. T. (2023). *Penggunaan aplikasi Sketchbook pada smartphone dalam pembelajaran seni rupa kelas XII MIPA 3 di SMA Negeri Susut*.
- Putri, N. (2021). *Media digital memberi ruang lebih luas bagi siswa untuk bereksplorasi secara kreatif*.
- Ruci, A., & Angge, A. (2021). *Penggunaan aplikasi Sketchbook dalam desain mode*. Surabaya: Universitas PGRI Adibuana.
- Shalwa Rizky Salsabila. (2025). *Analisis keterampilan menggambar digital menggunakan Sketchbook pada materi unsur rupa kelas V SDN Cangkuang 03*.
- Sugiyono. (2022). *Rancangan penelitian dan strategi pengumpulan data*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, T. (2013). *Manajemen waktu penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tampubolon, R. (2023). *Uji normalitas dan prasyarat analisis data*. Jakarta: PT Gramedia.
- Tri Anisa, & Triyanto. (2022). *Pengembangan media pembelajaran dasar desain busana berbasis Android di SMKN 3 Purworejo*.
- Wardhono, A. (2005). *Operasionalisasi variabel penelitian*. Surabaya: Universitas Airlangga Press.