

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Kebutuhan manusia pada busana semakin meningkat sesuai dengan perkembangan zaman, tren, ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS). Tekstil sebagai material utama memegang peranan penting untuk terciptanya suatu busana yang akan dipakai. Berbagai macam jenis dan motif tekstil diciptakan guna memenuhi kebutuhan tersebut, salah satunya yaitu motif batik. Motif batik merupakan salah satu bagian dari budaya Indonesia yang kini sedang diupayakan kelestariannya. Salah satu upaya yang dilakukan untuk melestarikan batik yaitu menjadikan batik lebih diminati oleh masyarakat Indonesia maupun mancanegara dengan cara berkreasi dan berinovasi dalam mendesain motif batik. Berkreasi dan berinovasi dalam membuat desain batik dapat dilakukan dengan cara memodifikasi, menggabungkan atau mengembangkan motif batik tradisional. Beragam macam desain batik yang diciptakan tidak lepas dari hasil pemikiran seorang pengrajin batik maupun *textile designer* yang berkompetitif untuk menciptakan desain motif batik.

Upaya yang dilakukan *textile designer* untuk memenuhi kebutuhan konsumen terhadap motif batik yang lebih kreatif dan inovatif membutuhkan keahlian di bidang desain tekstil, pengetahuan tentang tekstil dan batik dengan mengikuti pembelajaran di lembaga pendidikan formal maupun non formal.

Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Indonesia Telkom (STISI TELKOM) merupakan lembaga pendidikan tinggi dibidang desain dan seni rupa yang menghasilkan lulusan tenaga ahli bidang seni rupa dan desain yang terampil, memiliki wawasan luas sesuai dengan kebutuhan industri dan berpotensi untuk berwirausaha, sejalan dengan tujuan STISI TELKOM yang tercantum dalam *website* www.stisitelkom.ac.id mengenai profil STISI TELKOM berikut ini “Meningkatkan kualitas (*Excellence*) pendidikan dan pengajaran yang kreatif dan inovatif sesuai kebutuhan dunia industri dan merealisasikan *Creativepreneurship*.”

STISI TELKOM memiliki beberapa program studi salah satunya adalah Program Studi Kriya Tekstil dan Mode yang mempelajari bidang tekstil baik teori maupun praktek dengan tujuan menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi untuk mampu bekerja secara *professional* di industri tekstil atau mampu bekerja sendiri dengan membuka industri kreatif untuk memperluas lapangan pekerjaan. Salah satu mata kuliah yang menunjang untuk menjadi *textile designer* yaitu mata kuliah Batik dan Ikat celup yang dipelajari pada semester tiga dengan bobot tiga satuan kredit semester. Mata kuliah batik dan ikat celup mempelajari secara komperhensif mengenai batik dan ikat celup, meliputi sejarah, teori, teknik, hingga pengaplikasiannya pada produk *fashion*. Kompetensi dasar mata kuliah Batik dan Ikat Celup sebagaimana tercantum dalam Satuan Acara Perkuliahan (SAP) adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari teori dasar batik dan ikat celup
2. Mengidentifikasi penggolongan motif batik dan ikat celup
3. Membuat pengembangan desain motif batik dan motif ikat celup
4. Melakukan proses pematikan dan proses ikat celup
5. Membuat produk *fashion* menggunakan kain bermotif batik atau kain bermotif ikat celup.

Mata kuliah batik dan ikat celup diselenggarakan dalam bentuk teori sebanyak 30% dan praktek sebanyak 70%. Teori yang disampaikan mengenai pengenalan batik dan ikat celup meliputi sejarah, perkembangan desain motif batik dan ikat celup, teknik serta proses pembuatan motif batik dan ikat celup. Praktek yang dilakukan yaitu pengembangan desain motif batik dan ikat celup, proses pematikan dan proses ikat celup, simulasi perancangan desain batik dan ikat celup untuk produk *fashion*, pembuatan produk *fashion*, serta pembuatan portopolio batik dan ikat celup. Adapun tujuan dari mata kuliah batik dan ikat celup yang terdapat dalam SAP, adalah:

Membekali mahasiswa dengan pengetahuan serta keterampilan dalam mendesain dan membuat motif batik dan ikat celup, serta pengaplikasiannya pada produk *fashion* yang memiliki peluang pasar, memenuhi kebutuhan konsumen dan sesuai dengan tren yang sedang berkembang.

Proses pembelajaran batik dan ikat celup yang dilakukan dengan sungguh-sungguh akan memberikan dampak yang positif dan berdampak pada perubahan-perubahan perilaku pada individu, sebagaimana yang dikemukakan oleh Nana Sudjana, (2011:20) bahwa “Hasil Belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.” Hasil belajar batik dan ikat celup dapat dilihat dari kemampuan mahasiswa dalam menguasai kompetensi dasar yang mencakup mempelajari konsep dasar batik dan ikat celup mengidentifikasi penggolongan motif batik dan ikat celup, membuat pengembangan desain motif batik dan motif ikat celup, melakukan proses pembatikan dan proses ikat celup, membuat produk fashion dengan kain bermotif batik atau kain bermotif ikat celup.

Hasil belajar batik dan ikat celup diharapkan dapat dirasakan manfaatnya bagi dirinya sendiri dan masyarakat. Manfaat untuk diri sendiri adalah mahasiswa siap bekerja di industri tekstil menjadi *textile designer*. Kesiapan menurut Slameto (2010:113), yaitu:

Kesiapan adalah keseluruhan kondisi seseorang yang membuatnya siap untuk memberikan respons atau jawaban di dalam cara tertentu terhadap suatu situasi tertentu yang mencakup kondisi fisik, mental, dan emosional, kebutuhan motif dan tujuan, serta keterampilan, pengetahuan lain yang telah di pelajari.

Textile designer adalah seseorang yang ahli dalam merancang motif tekstil. Seseorang yang siap bekerja sebagai *textile designer* di haruskan untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mendesain motif tekstil. Salah satu motif tekstil yaitu motif etnik seperti motif batik dan motif ikat celup. Seorang *textile designer* harus mampu menciptakan dan mengembangkan desain motif tekstil yang kreatif dan inovatif.

Uraian di atas dijadikan titik tolak bagi penulis untuk meneliti lebih jauh bagaimana Manfaat Hasil Belajar Batik dan Ikat Celup Sebagai Kesiapan Menjadi *Textile Designer* pada mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode angkatan 2009 dan 2010.

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Eko Dudiarto (2003:120) memandang suatu identifikasi masalah timbul dari insidensi berdasarkan catatan yang lalu dan merupakan hal yang penting untuk diatasi melalui suatu penelitian, sebagaimana dikemukakannya bahwa:

Identifikasi masalah dapat dilakukan dengan mengadakan penelaahan terhadap insidensi dan prevalensi berdasarkan catatan yang lalu untuk mengetahui secara jelas bahwa masalah yang sedang dihadapi merupakan masalah yang penting untuk diatasi melalui suatu penelitian.

Identifikasi masalah yang berkaitan dengan penelitian manfaat hasil belajar batik dan ikat celup sebagai kesiapan menjadi *textile designer* meliputi:

1. Hasil belajar batik dan ikat celup diharapkan dapat mempengaruhi perubahan tingkah laku mahasiswa, sehingga hasil belajar diharapkan dapat dijadikan bekal ilmu dan keterampilan yang bermanfaat bagi mahasiswa untuk siap menghadapi dunia usaha atau kerja.
2. Kesiapan adalah keseluruhan kondisi seseorang yang membuatnya siap untuk memberi respon atau jawaban di dalam cara tertentu terhadap suatu situasi yang mencakup aspek fisik, mental, dan emosional kebutuhan motif dan tujuan, serta keterampilan, pengetahuan lain yang telah di pelajari. Mahasiswa yang siap bekerja menjadi *textile designer* harus memiliki pengetahuan dan keterampilan yang baik dalam membuat desain motif tekstil khususnya motif batik.
3. *Textile designer* adalah seseorang yang ahli dalam mendesain motif tekstil. *Job description* seorang *textile designer* diantaranya adalah mengkonseptualisasi ide dan desain motif yang inovatif melalui pengamatan tren yang sedang berkembang, merancang desain motif tekstil, berdiskusi dengan *fashion designer* atau dengan *buyer*, membuat *sample* desain motif tekstil, dan mempresentasikan hasil *sample* kepada konsumen. Kriteria seorang *textile designer* diantaranya mengerti mengenai desain tekstil, memiliki rasa seni yang tinggi, memiliki kreatifitas dalam mengeksplorasi warna dan motif, memahami serta menguasai motif *trend* dan *color trend*, mampu merancang motif tekstil dengan baik.

Perumusan masalah sebagai langkah awal untuk memperjelas ruang lingkup penelitian dan bagian pokok dari kegiatan penelitian. Rumusan masalah menurut

Sugiyono (2010:35) “Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data.” Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana manfaat hasil belajar batik dan ikat celup sebagai kesiapan menjadi *textile designer*?” Pada mahasiswa program studi Kriya Tekstil dan Mode STISI TELKOM angkatan 2009 dan 2010.

Luasnya permasalahan yang akan diteliti maka penulis batasi agar tidak terlalu luas dan tidak menyimpang dari maksud penelitian. Oleh karena itu permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada kompetensi dasar yang mencakup mempelajari konsep dasar batik, mengidentifikasi penggolongan motif batik dan membuat pengembangan desain motif batik.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data mengenai manfaat hasil belajar batik dan ikat celup sebagai kesiapan menjadi *textile designer* pada mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode angkatan 2009 dan 2010, yaitu:

1. Untuk mengetahui manfaat hasil belajar batik dan ikat celup ditinjau dari kompetensi dasar mempelajari teori dasar batik meliputi perkembangan desain motif batik sebagai kesiapan menjadi *textile designer*.
2. Untuk mengetahui manfaat hasil belajar batik dan ikat celup ditinjau dari kompetensi dasar mengidentifikasi penggolongan motif batik meliputi penggolongan desain motif batik tradisional sebagai kesiapan menjadi *textile designer*.
3. Untuk mengetahui manfaat hasil belajar batik dan ikat celup ditinjau dari kompetensi dasar membuat pengembangan desain motif batik meliputi pengembangan bentuk motif batik dengan teknik stilasi, pembuatan rapor motif batik, pengulangan rapor motif batik, penyusunan *layout* motif batik, dan penyelesaian desain motif batik sebagai kesiapan menjadi *textile designer*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian menurut W. Gulo (2000:21) "...mengandung dua manfaat penelitian yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis", sejalan dengan pernyataan tersebut maka hasil penelitian manfaat hasil belajar batik dan ikat celup sebagai kesiapan menjadi *textile designer*, secara teoritis dan praktis diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi mahasiswa program studi Kriya Tekstil dan Mode untuk mengembangkan ilmu dan memperkaya kepustakaan mengenai batik dan ikat celup. Menambah pengetahuan mengenai desain motif batik serta pengalaman penulis dalam melakukan penelitian dan penulisan karya ilmiah khususnya mengenai manfaat hasil belajar batik dan ikat celup sebagai kesiapan menjadi *textile designer*.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan informasi bahwa manfaat hasil belajar batik dan ikat celup dapat dijadikan bekal dan dapat menumbuhkan kesiapan bagi mahasiswa program studi Kriya Tekstil dan Mode STISI TELKOM untuk menjadi *textile designer*.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan dalam penelitian mengenai manfaat hasil belajar batik dan ikat celup sebagai kesiapan menjadi *tekstil designer*, secara sistematis dapat diuraikan menjadi beberapa bagian. BAB I pendahuluan, berisi mengenai latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. BAB II kajian pustaka berisi mengenai konsep pengembangan desain motif batik, konsep hasil belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, dan konsep kesiapan menjadi *textile designer*. BAB III metode penelitian berisi mengenai, lokasi, populasi dan sampel penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan pengolahan data. BAB IV hasil penelitian dan pembahasan berisi mengenai pengolahan atau analisis data dan pembahasan atau analisis temuan. BAB V kesimpulan dan saran berisi mengenai penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.