

ABSTRAK

Disertasi ini dibuat oleh Luthfi Nurwandi dibawah bimbingan Promotor Prof. DR. H. Ishak Abdul Hak, M.Pd, beserta Ko-Promotor Prof. DR. H. Endang Sumantri, M.Ed, dan DR. Jajat S Ardiwinata M.Pd.

Penelitian ini didasarkan kepada perkembangan masyarakat gemar belajar dalam menghadapi persaingan global, yang belum terbentuk pada kelompok pembatik yang terdapat di industri kecil dan menengah sektor batik di Indonesia. Pembentukan masyarakat gemar belajar penting dilakukan, supaya karya desain batik tidak mengalami pembajakan baik dari sisi desain maupun sumberdaya pembatik. Berkenaan dengan fenomena tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah, mendapatkan faktor-faktor determinan yang penting untuk membentuk masyarakat gemar belajar, yang menjadi wadah bagi pembatik untuk mendapatkan pengakuan kompetensi rancangan batik, maupun profesi sebagai pembatik.

Pendekatan penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah metode kuantitatif, dengan memanfaatkan teori masyarakat gemar belajar, proses pembelajaran orang dewasa, kinerja orang dewasa, dan teori desain universal. Terdapat tiga faktor yang mempengaruhi terbentuknya masyarakat gemar belajar pada pembatik yaitu proses pembelajaran orang dewasa pada era bersaing, kinerja orang dewasa pada era persaingan, dan desain universal. Pada penelitian ini pengaruh ketiga faktor yang mempengaruhi masyarakat gemar belajar, digambarkan dengan memanfaatkan struktur analisa jalur, serta diuji dengan menggunakan software SMART PLS Version 3.0. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan pada IKM batik di Kabupaten Garut, yang dilakukan dengan cara wawancara dan kuesioner kepada pemilik usaha batik dan pembatik.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan temuan, terdapat dua kelompok yang memperlihatkan kesadaran pembatik, untuk memanfaatkan masyarakat gemar belajar sebagai wadah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, guna menghasilkan desain batik yang mampu bersaing di pasar global dan pengakuan terhadap profesi membatik. Kelompok pertama yang memandang bahwa pengetahuan dan keterampilan desain digali melalui proses pembelajaran, sehingga menciptakan kesadaran kinerja menghasilkan batik, dan menjadikan aktivitas membatik sebagai profesi. Kelompok kedua memandang bahwa proses pembelajaran tidak perlu dilakukan secara formal, namun sejalan dengan dilakukannya aktivitas desain untuk membentuk kinerja menghasilkan desain batik, serta kesadaran menjadikan aktivitas desain batik sebagai profesi.

Kata Kunci : Masyarakat Gemar Belajar, Karakter Belajar Orang Dewasa, Karakter Desain Universal, Kinerja Orang Dewasa.

ABSTRACT

This dissertation was created by Lutfi Nurwandi under supervising by Prof. DR. H. Ishak Abdul Hak, M Ed, Prof. DR. H. Endang Sumantri, M. Ed, and DR. Jajat S Ardiwinata M.Pd.

This research was based on the development of the learning society in the face of global competition, which have not formed yet on a group of batik craftsmen in small and medium enterprises (SME's) in industrial sector of batik in Indonesia. Formation of the learning society was important to do, so that the important work of batik design experienced no piracy both from the design side as well as craftsmen. With regard to the phenomenon the purpose of the research is finding important the determinant factors in order to shaping the learning society , which becomes the container for batik craftesmento get recognition of batik designs, as well as the competence of the profession.

The research method used in this study was the quantitative methods, utilizing the theory of learning society, adult learning, adult performance, and theory universal design. There are three factors that affect the formation of the learning society for batik craftsmen, namely adult learning in an era of competition, the adults performance in the era of competition, and universal design. In this study the influence of these three factors that affect the learning society, constructed by utilizing path analysis, as well as tested by using SMART PLS Version 3.0 software. The collection of data on this research done on SME's batik in Garut regency, conducted by means of interviews and questionnaires to batik craftsmen and business owners.

Based on the results obtained by research findings, there are two groups that showed awareness of batik, to utilize the learning society as a container to increase knowledge and skills, in order to produce a batik designer able to compete in the global market and the recognition of the profession of making batik. The first group who looked at that design knowledge and skills through learning process was dug, thus creating awareness performance produce batik, batik and activity as a profession. The second group looked at that the learning process doesn't need to be done formally, but in line with the design activity is doing to shape the performance of generating design batik, as well as awareness of making batik design activity as a profession.

Keyword : Learning Society, Adults Learning Character, Universal Design Character, Adults performance.