

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

#### **A. Simpulan.**

Pada bagian ini akan disampaikan mengenai hasil akhir dari penelitian, yang dikhususkan guna menjawab pertanyaan penelitian. Berikut adalah penjelasan mengenai jawaban dari pertanyaan penelitian.

1. Terbentuknya masyarakat gemar belajar pada pembatik tidak dipengaruhi secara langsung oleh karakteristik desain, namun karakteristik desain berpengaruh secara tidak langsung terhadap terbentuknya masyarakat gemar melalui pembentukan kinerja. Berdasarkan penelitian maka ditemukan bahwa, bagi pembatik kemampuan yang telah dimiliki harus mendapatkan pengakuan terlebih dahulu, sebelum pembatik tersebut mengembangkan dan menyebarkan pengetahuan dan keterampilan melakukan aktivitas desain batik kepada pembatik lainnya atau masyarakat yang tertarik berprofesi di bidang desain batik. Temuan lain dari penelitian adalah karakteristik desain berpengaruh secara tidak langsung, terhadap terbentuknya masyarakat gemar belajar melalui, proses pembelajaran, fenomena ini memperlihatkan bahwa bagi pembatik pemula membutuhkan masyarakat belajar sebagai tempat untuk menggali potensi pengetahuan dan keterampilan membatik.
2. Pada penelitian ini didapatkan bahwa karakteristik desain berpengaruh secara langsung terhadap karakteristik pembelajaran pembatik. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan temuan, bahwa bagi pembatik yang sudah ahli proses pembelajaran dibutuhkan guna mendapatkan pengakuan pekerjaan membatik sebagai profesi. Pembatik pemula memanfaatkan proses pembelajaran guna membentuk karakter melakukan desain, dari yang lebih ahli guna menghasilkan karakteristik desain batik yang unik.
3. Karakteristik desain berpengaruh secara langsung terhadap kinerja. Pada penelitian ini ditemukan bahwa, pembatik menyadari kepentingan

pengakuan profesi desain batik, sebagai perangkat guna melestarikan budaya desain batik dari pembajakan, serta melestarikan budaya sebagai perangkat untuk menghadapi persaingan global.

4. Karakter belajar pembatik tidak memiliki pengaruh terhadap terbentuknya masyarakat gemar belajar. Secara umum bagi pembatik belum disadari bahwa proses belajar melalui karakter belajar pembatik, untuk menciptakan belajar sepanjang hayat belum menjadi suatu acuan untuk menghadapi perubahan lingkungan sosial dan ekonomi yang akan membuat taraf kehidupan pembatik menjadi mundur. Fenomena ini memperlihatkan bahwa, bagi pembatik karakteristik belajar belum dimanfaatkan sebagai sarana untuk menggali potensi budaya guna menghasilkan pengetahuan dan keterampilan desain batik yang baru dan unik, dalam wadah masyarakat belajar, sehingga aspek *social cohesion* sebagai salah satu, pilar pembangun masyarakat gemar belajar tidak terpenuhi, dan akan mengakibatkan masyarakat menjadi lemah, dalam menghadapi perubahan lingkungan sosial dan ekonomi.
5. Pada masyarakat gemar belajar karakter belajar pembatik berpengaruh kepada kinerja pembatik. Pemilihan karakter belajar yang tepat, akan mendorong individu atau kelompok untuk mengembangkan lapangan pekerjaan atau meningkatkan kepercayaan diri seseorang untuk, mau mencari pekerjaan yang lebih baik, terdukung dalam penelitian ini. Pembatik lebih memandang karakter belajar pembatik merupakan suatu proses belajar terstruktur bukan suatu upaya untuk menemukan dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan baru, guna menambah khazanah desain batik, yang mampu mendorong pembatik untuk menghasilkan rancangan unik dan menciptakan lapangan kerja baru (*improve employment*), yang bisa dipakai untuk menjadi perangkat bersaing pada, lingkungan sosial dan ekonomi yang berubah.
6. Pada masyarakat gemar belajar, kinerja pembatik berpengaruh, terhadap terbentuknya masyarakat gemar belajar. Fenomena ini menunjukkan kecenderungan bahwa pembatik telah menyadari, pembentukan sebuah wadah untuk melestarikan budaya, menjadikan aktivitas membatik sebagai

sebuah profesi, serta mampu menjadikan kehidupan pembatik lebih baik. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan, bahwa pembatik memiliki motivasi berprestasi, serta memiliki kompetensi tinggi adalah pada saat bekerja sendiri, bukan berkelompok, sehingga apabila kinerja semakin tinggi, maka kecenderungan terbentuknya masyarakat gemar belajar masih rendah. Fenomena ini terjadi pada pembatik, dimana terdapat pemisahan antara pembatik golongan tua terhadap yang muda, sehingga kemungkinan menyebarkan pengetahuan dan keterampilan membatik, pada suatu komunitas yang bisa didorong menjadi masyarakat gemar belajar sulit untuk dibentuk.

## **B. Implikasi.**

Berdasarkan kepada hasil pengujian faktor yang mempengaruhi, terbentuknya masyarakat gemar belajar di bidang desain bagi pembatik, maka dijelaskan terdapat implikasi sebagai berikut:

### 1. Karakter Desain .

Karakter desain universal yang sangat berpengaruh pada pembatik, yang bisa dijadikan sebagai pembentuk karakter desain batik yang diakui oleh pasar global, serta memunculkan motivasi kinerja berkompetisi, yaitu :

#### *a) Supportive.*

Pembatik dalam dalam melaksanakan aktivitas desain lebih menitik beratkan pada faktor fungsi desain batik, yang menjadi bagian penting pada karakteristik desain *supportive*, digabungkan dengan aspek penampilan yang menjadikan desain batik memiliki komposisi dan rancangan yang bisa dimanfaatkan oleh konsumen dalam berbagai suasana .

#### *b) Adaptable.*

Pembatik telah memiliki kesadaran untuk, memperhatikan pemilihan teknologi dalam menunjang, aktivitas desain batik, serta memanfaatkan alat bantu yang bisa membantu mempercepat dalam menghasilkan komposisi dan rancangan batik yang, mampu dimanfaatkan oleh konsumen disesuaikan dengan waktu pemakaian rancangan yang *relative up to date* dalam waktu yang lama.

c) *Accessible*.

Pembatik telah memiliki kesadaran memperhatikan, kondisi pada saat konsumen memakai rancangan batik yang didasarkan kepada kebutuhan, sehingga rancangan batik mampu memberikan ketenangan dan kenyamanan, bagi lintas generasi dan usia.

d) *Safe*.

Pembatik telah memiliki kesadaran untuk membuat rancangan dan komposisi desain batik, yang memiliki keamanan bagi konsumen. Pada penelitian ini temuan yang didapatkan adalah pembatik telah memperhatikan aspek kenyamanan desain batik bagi konsumen, sebagai karakteristik desain *safe*.

## 2. Karakter Belajar Pembatik.

Beberapa faktor proses pembelajaran orang dewasa yang telah dimiliki oleh pembatik, yang penting diperhatikan dalam upaya membangun masyarakat belajar bidang desain adalah:

a) *Explorer*.

Pembatik dalam proses pembelajaran telah memperhatikan, interaksi dengan lingkungan belajar, sebagai obyek pengetahuan dan keterampilan.

b) *Reflexive*.

Pembatik berfokus pada kebutuhan desain yang selanjutnya dijadikan sebagai alternatif kebutuhan desain.

c) *Self Actualizing Agent*.

Pembatik berfokus pada upaya untuk menggali potensi diri, dalam upaya menciptakan suatu karakteristik hasil belajar.

d) *Integrator*.

Pembatik berupaya menggabungkan seluruh informasi yang didapat dari lingkungan kerja dan konsumen dalam proses merancang.

## 3. Kinerja Pembatik.

a) Kompetensi.

Pembatik telah mengutamakan aspek perencanaan terutama dalam menata tempat kerja, alat, dan mengembangkan rancangan batik. Aspek organisasi

yang diperhatikan oleh pembatik adalah komposisi warna dan bentuk, sementara aspek pengendalian lebih berfokus pada penyempurnaan motif batik, pola, serta menyimpan hasil dan peralatan kerja.

b) Motivasi Berprestasi.

Pembatik masih berfokus pada peningkatan taraf hidup, selain paten bagi karya batik dan pengakuan profesi sebagai pembatik.

4. Masyarakat Gemar Belajar.

Pada pembentukan masyarakat belajar pembatik menyadari pentingnya membangun kesadaran belajar, guna membentuk profesi desainer batik dan menciptakan desain batik yang berkarakter, yang menjadikan masyarakat gemar belajar batik menjadi acuan untuk membelajarkan batik yang memiliki daya saing serta memiliki standar yang diakui.

### C. Rekomendasi.

Terbentuknya masyarakat gemar belajar di bidang desain bagi pembatik, berkenaan dengan determinan faktor, terbagi atas dua hal yaitu rekomendasi penerapan hasil penelitian, dan rekomendasi penelitian lanjutan.

#### 1. Rekomendasi Penerapan Hasil Penelitian.

Rekomendasi penerapan hasil penelitian terbagi atas tiga yaitu bagi pemilik industri pembatik, dan pemerintah yang dijelaskan sebagai berikut:

- a) Pemilik industri kecil penting untuk melakukan upaya, guna meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pengrajin dalam bidang desain, serta mendorong pengrajin untuk membangun masyarakat gemar belajar, melalui penciptaan desain batik yang berkarakter dari masing-masing individu.
- b) Pembatik penting untuk menjadikan perilaku dan pengetahuan desain, sebagai objek belajar berkesinambungan, yang secara langsung atau tidak langsung mampu, memberikan motivasi untuk menjadikan dirinya sebagai pembatik yang berkinerja profesional.
- c) Pemerintah penting untuk menyokong masyarakat gemar belajar di IKM batik sebagai bentuk untuk pusat kegiatan belajar masyarakat

secara mandiri, guna menghasilkan pembatik yang memiliki kualifikasi desain berkarakter kearifan lokal.

## **2. Rekomendasi Penelitian lanjutan.**

Penelitian ini membahas kondisi pengrajin, yang perlu di bangun kesadarannya mengenai profesi pengrajin batik dirubah dari sekadar melestarikan budaya atau memenuhi kebutuhan hidup menjadi sebuah profesi, pada level operasi pembuatan produk, atau menghasilkan kain batik, atau berada pada level mikro. Berkenaan dengan hal tersebut perlu dikembangkan penelitian sebagai berikut:

- a) Membangun masyarakat bidang desain bagi pemilik industri kecil dan menengah (meso) , atau level distribusi di mana terjadi hubungan IKM batik dengan IKM lainnya sebagai pendukung dihasilkannya desain batik (makro).
- b) Membuat tipologi, atau membuat posisi IKM dari batik, guna memudahkan pengembangan IKM, baik dari sisi usaha IKM yang bergerak pada batik, atau kondisi pengetahuan dan keterampilan pengrajin batik, sehingga bisa diketahui kondisi industri tersebut, berada pada fase pengenalan (introduction), tumbuh (growth), mapan (mature, atau tidak berkembang (recycle).