

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan industri kreatif bidang tekstil di Indonesia saat ini cenderung menampilkan karya tekstil dalam bentuk rekalatar (*surface design*) yang menarik, unik dan kreatif salah satunya adalah teknik *shibori* atau biasa disebut dengan teknik jumputan/*tie dye*. Teknik *shibori* berasal dari Negara Jepang, dalam pembuatan teknik *shibori* alat-alat yang digunakan beragam seperti benang nilon, jarum tangan, pipa/tiang, cetakan beragam bentuk berbahan kayu atau akrilik serta penahan besi yang menghasilkan motif hias dua dimensi yang unik pada permukaan kain. Teknik *shibori* atau jumputan ditampilkan dalam pagelaran busana yang diadakan di JFW (Jakarta *Fashion Week*) oleh desainer Purana pada tahun 2019 yang bertemakan Humbang *Shibori* dengan warna hijau, abu-abu, coklat dan biru sebagai *color pallete* sehingga teknik *shibori* tidak hanya sebagai hiasan rekalatar pada kain namun pada produk *fashion*.

Teknik *shibori* adalah teknik pencelupan dengan menahan pewarna yang meresap pada ikatan (*kanoko shibori* dan *kumo shibori*), jahitan (*ori-nui shibori*), hasil menjepit (*itajime shibori*) dan menggulung (*arashi shibori*) sehingga terbentuk kain dua dimensi yang indah dan bernilai seni tinggi (Singer M, 2007, hlm 29). Warna yang dihasilkan beragam mulai dari warna terang (*soft*) hingga gelap atau tua. Desain motif hias (*ornament*) yang dibuat pada teknik *shibori* dapat berbentuk geometris, stilasi atau gabungan (geometris-stilasi), agar motif hias teknik *shibori* dapat dipahami oleh pengamat maka desain motif hias harus perpedoman pada konsep ide dan pola hias.

Teknik *shibori* dapat diimplementasikan pada berbagai produk *fashion* seperti busana beserta aksesoris dan milinerisnya. *T-shirt* merupakan salah satu produk *fashion* berbentuk busana yang dapat dihias rekalatar menggunakan teknik *shibori* dengan motif yang variatif karena bidang atau latar yang cukup luas. Pencelupan dengan teknik *shibori* memerlukan kreativitas dan ketelitian yang cukup tinggi, dimulai dari mendesain motif hias, pemilihan alat dan bahan yang tepat, teknik pembuatan *shibori* yang tepat dan teknik pewarnaan dengan takaran

yang tepat menggunakan zat warna naphtol, agar dapat mempermudah memahami cara pembuatan teknik *shibori* pada kain maka dibuat multimedia video tutorial yaitu media pembelajaran berbasis teknologi *digital* yang dapat memberikan penjelasan yang terperinci, jelas dan terarah dalam proses pembuatan dan pencelupan teknik *shibori*.

Multimedia merupakan suatu media yang menggabungkan berbagai macam elemen, meliputi teks, audio, animasi, video dan gambar yang dibuat interaktif (Oka, G 2017, hlm 9) dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) *Microsoft Power Point*. Video tutorial teknik *shibori* menampilkan susunan gambar dan video secara nyata (*real*) mengenai proses pencelupan dengan teknik *shibori*, bertahap mulai dari proses awal sampai akhir. Video tutorial teknik *shibori* yang dalam penyampaian materi dapat diulang kembali atau dihentikan (*pause*), dibuat dengan sedemikian rupa menjadi lebih jelas dan menarik, sehingga mahasiswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan serta dapat meningkatkan motivasi belajar bagi mahasiswa.

Berdasarkan studi pendahuluan kepada mahasiswa Konsentrasi Kriya Tekstil angkatan 2015 dengan jumlah responden 9 mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Departemen PKK FPTK UPI yang telah menempuh dan lulus mata kuliah Batik dan Jumputan, diperoleh bahwa media yang digunakan untuk menjelaskan materi kuliah khususnya Jumputan berupa media *Power Point* 40%, *jobsheet* 40% dan *fragment* 10% yang belum difasilitasi media interaktif seperti multimedia video tutorial. Mahasiswa masih memiliki keterbatasan untuk memahami materi Jumputan, untuk lebih memperjelas materi perkuliahan, maka peneliti membuat pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori*. Pengembangan multimedia video tutorial dapat membantu mahasiswa untuk belajar lebih kreatif dan mandiri serta memberikan gambaran dengan tahapan yang mudah dimengerti oleh mahasiswa, sehingga menciptakan pembelajaran yang relevan, efisien dan efektif. Atas dasar pemikiran di atas maka penulis merumuskan multimedia pembelajaran teknik *shibori* dalam judul “Pengembangan Multimedia Video Tutorial Teknik *Shibori*”.

## B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah di bawah ini akan diawali dengan pemaparan tentang identifikasi masalah. Identifikasi masalah diperlukan untuk memudahkan dan mengetahui sejauh mana masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Teknik *shibori* adalah teknik pencelupan dengan menahan pewarna yang meresap pada ikatan (*kanoko shibori* dan *kumo shibori*), jahitan (*ori-nui shibori*), hasil menjepit (*itajime shibori*) dan menggulung (*arashi shibori*) sehingga terbentuk kain yang indah dan bernilai seni tinggi. Motif hias (*ornament*) yang dapat dibuat pada teknik *shibori* dapat berbentuk geometris, stilasi atau gabungan (geometris-stilasi) dengan memperhatikan pola hias pada kain. Teknik *shibori* dapat diimplementasikan pada produk *fashion* salah satunya pada busana berupa *t-shirt* sehingga dapat meningkatkan kualitas produk menjadi lebih menarik.
2. Pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori* merupakan suatu media yang menggabungkan berbagai macam elemen, meliputi teks, audio, animasi, video dan gambar yang dibuat interaktif dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) *Microsoft Power Point*, dibuat jelas dan menarik untuk membantu mahasiswa memahami suatu proses atau langkah kerja pencelupan dengan teknik *shibori* serta memotivasi mahasiswa untuk belajar lebih kreatif.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : “Bagaimana Pengembangan Multimedia Video Tutorial Teknik *Shibori*?”

## C. Tujuan Penelitian

Penelitian secara umum bertujuan untuk mempermudah pembelajaran dengan dibuatnya media yang inovatif dan kreatif yang dapat mempermudah dalam penyampaian materi teknik *shibori*. Secara khusus tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Melakukan studi pendahuluan kepada mahasiswa Konsentrasi Kriya Tekstil angkatan 2015 yang telah menempuh dan lulus mata kuliah Batik dan Jumputan mengenai media pembelajaran yang digunakan dan pemahaman materi mengenai teknik jumputan.
2. Mendesain dan membuat pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori* yang sesuai dengan standar dan kriteria kelayakan media pembelajaran.
3. Melakukan uji validasi dan verifikasi kepada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kualitas pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori*.
4. Melakukan uji coba terbatas kepada mahasiswa yang telah menempuh dan lulus mata kuliah Batik dan Jumputan untuk mengetahui kualitas pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori*.
5. Melakukan verifikasi dan analisis data hasil validasi untuk mengetahui kelayakan penggunaan pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori* dalam proses pembelajaran.

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Dari hasil penelitian “Pengembangan Multimedia Video Tutorial Teknik *Shibori*”, diharapkan adanya manfaat baik dari aspek teoritis maupun praktis. Manfaat yang diperoleh antara lain:

##### **1. Aspek Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan menambah pengetahuan yang lebih luas mengenai pencelupan dengan teknik *shibori* serta mendapatkan pengalaman membuat pengembangan multimedia video tutorial teknik *shibori*.

##### **2. Aspek Praktis**

Multimedia video tutorial teknik *shibori* yang dihasilkan diharapkan dapat di implementasikan di dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar.

## **E. Struktur Organisasi Penelitian**

Struktur organisasi dalam penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Video Tutorial Teknik *Shibori*” secara sistematis dapat diuraikan menjadi 5 bab, yaitu Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian. Bab II Kajian Pustaka, berisi mengenai konsep teknik *shibori*, desain motif hias teknik *shibori*, pencelupan teknik *shibori* dan konsep multimedia video tutorial teknik *shibori*. Bab III Metode Penelitian, berisi mengenai desain penelitian, partisipasi dan lokasi penelitian, subjek penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta analisis data. Bab IV Temuan dan pembahasan, berisi mengenai temuan penelitian tersebut Bab V Simpulan dan rekomendasi, berisi mengenai penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.