

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan sumber daya manusia merupakan faktor yang sangat penting dalam mendukung pelaksanaan dan pencapaian tujuan Pembangunan Nasional di era globalisasi. Pendidikan merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam proses peningkatan sumber daya manusia tersebut. Sebagaimana tercantum dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Bab III, pasal 3) sebagai berikut :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab”.

Perguruan tinggi yang merupakan lembaga pendidikan tertinggi, dituntut untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas. Belajar diperguruan tinggi memberikan kesempatan kepada individu untuk berprestasi dalam berbagai kemampuan dan kecakapan, berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan untuk mengembangkan diri. Dengan prestasi dalam berbagai kemampuan dan kecakapan tersebut, diharapkan dapat melahirkan individu yang mampu berperan dalam menyumbangkan tenaga dan pikiran yang maksimal untuk kepentingan diri, keluarga dan masyarakat.

Institut Teknologi Bandung (ITB) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang mengemban tugas untuk memberikan pelayanan

pendidikan, serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang mandiri dan profesional. Salah satu fakultas yang ada di ITB yaitu Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD). Jurusan Kria berada dibawah naungan FSRD. Jurusan Kria memiliki 2 Program Studi yaitu Program Studi Kria Keramik dan Program Studi Kria Tekstil. Kurikulum yang dikembangkan di Jurusan Kria Tekstil diperangkati dengan berbagai Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKKB). Batik adalah salah satu MKKB yang wajib diikuti oleh Mahasiswa Program Studi Kria Tekstil. Mata kuliah batik diselenggarakan pada semester V dengan bobot studi 3 Sistem Kredit Semester (SKS). Mata kuliah ini mempunyai tujuan yang tercantum pada Dokumen Final Draft Deskripsi Kurikulum Jurusan Kria FSRD ITB (2003:67), yaitu:

“Pada kuliah ini akan diberikan teknik produksi tekstil dengan proses batik secara terinci dan empirik. Pemahaman yang baik secara empirik atas proses batik menjadi hal yang penting, mengingat bahwa *output* tekstil harus didesain dengan baik pula sebagai indikatornya. Terutama pada tahap pembatikan dasar antara lain dengan teknik cap dan tulis. Namun tidak menutup kemungkinan dengan menggunakan *mix media*”.

Ruang lingkup mata kuliah batik yaitu: pengertian batik, tinjauan sejarah batik, jenis-jenis batik, ragam hias batik, pengetahuan alat dan bahan untuk membatik dan proses mendesain batik.

Hasil belajar mahasiswa dapat ditinjau dari penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Ungkapan ini mengacu pada pendapat Nasution (2002:75) bahwa “Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan melalui proses tertentu sebagai hasil pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya”.

Hasil belajar batik diperoleh dari pengalaman mahasiswa setelah mengikuti mata kuliah batik dengan penguasaan berupa: Kemampuan kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi tentang pengertian batik, tinjauan sejarah batik, jenis-jenis batik, ragam hias batik, pengetahuan alat dan bahan untuk membatik, dan proses mendesain batik. Kemampuan afektif meliputi kemauan, disiplin, kerja keras, kreatif, teliti, tekun, terampil dan cermat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran batik. Kemampuan psikomotorik meliputi penguasaan mahasiswa terhadap keterampilan mendesain batik yang sesuai dengan proses pembatikan, serta pembuatan ragam hias batik yang sesuai dengan motif batik.

Mahasiswa yang telah lulus mata kuliah batik dituntut memiliki kemampuan tersebut di atas, agar dapat menerapkan dan mengembangkan pengetahuan yang diperolehnya. Kemampuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan mahasiswa untuk menerapkan hasil belajar batik dengan tepat, pada pengembangan penguasaan kemampuan yang lebih dalam dan luas dalam bidang seni batik, sehingga dapat menumbuhkan minat untuk menjadi desainer batik.

Profesi sebagai desainer batik bergerak di bidang seni, salah satunya dalam pembuatan motif batik. Modal utama seorang desainer adalah ketekunan yang dilandasi oleh sikap optimis, kreatif dalam melakukan usaha secara mandiri, disertai keberanian menanggung resiko berdasarkan perhitungan dan perencanaan yang tepat. Profesi sebagai desainer batik sangat potensial ditekuni oleh mahasiswa Program Studi Kria Tekstil, karena batik merupakan warisan budaya

Indonesia yang tak lekang oleh zaman, sebagaimana yang diungkapkan oleh Hasanudin (2001:9) sebagai berikut:

“Batik merupakan salah satu produk budaya bangsa Indonesia. Dalam perkembangannya, batik mengalami perkembangan corak, teknik, proses dan fungsi akibat perjalanan masa dan sentuhan berbagai budaya lain. Batik dibangun dengan pandangan dasar artistik yang berkembang sesuai dengan tuntutan zaman”.

Untuk menjadi desainer batik selain ditunjang oleh hasil belajar batik juga ditunjang oleh minat. Minat merupakan faktor yang sangat penting untuk menjadi desainer batik, karena tanpa adanya minat sebuah cita-cita tidak akan tercapai walaupun faktor-faktor yang lain telah dikuasai. Sesuai dengan pengertian minat yang dikemukakan oleh Slameto (2003:180) bahwa: “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh”. Minat untuk menjadi desainer batik pada mahasiswa Program Studi Kria Tekstil diharapkan dapat tumbuh setelah mengikuti mata kuliah batik, sebagai inspirasi yang ingin dikembangkan menjadi sebuah profesi.

Uraian latar belakang ini dijadikan dasar pemikiran penulis untuk meneliti mengenai Kontribusi Hasil Belajar Batik Terhadap Minat Menjadi Desainer Batik pada Mahasiswa Program Studi Kria Tekstil FSRD ITB Angkatan 2005. Masalah ini erat kaitannya dengan Program Studi Pendidikan Tata Busana yang sedang ditempuh oleh penulis.

B. Perumusan Masalah

Perumusan masalah menurut Muhammad Ali (1995:36) yaitu: “Rumusan masalah pada hakekatnya merupakan generalisasi deskripsi ruang lingkup

masalah penelitian dalam pembatasan dimensi dan variabel yang tercakup di dalamnya”.

Ruang lingkup batik secara garis besar mengkaji tentang: tinjauan sejarah batik, jenis-jenis batik berdasarkan proses pembuatannya, ragam hias batik di berbagai daerah, klasifikasi ragam hias kain batik, makna dan pemaknaan motif batik, pengetahuan alat dan bahan untuk membatik serta proses mendesain batik. Ruang lingkup batik tersebut mengarah pada kegiatan membatik yang berorientasi pada 5 aspek sebagaimana yang diungkapkan oleh Hasanudin (2001:16) yaitu:

“Dalam sejarah pembatikan, ragam hias batik telah mengalami pertumbuhan dengan berbagai aspeknya. *Pertama*, batik sebagai kegiatan sambilan wong cilik. *Kedua*, batik sebagai mata dagangan. *Ketiga*, batik sebagai kegiatan tradisi dari kalangan bangsawan. *Keempat*, batik sebagai usaha dagang sebagian orang Cina dan Belanda-Indo, yang ragam hias dan fungsinya semula ditujukan untuk kalangan terbatas. *Kelima*, sebagai kebutuhan seni atau desain dengan konstelasi konsep kontemporer.

Uraian materi tentang batik yang diungkapkan oleh Hasanudin menggambarkan luasnya ruang lingkup yang dapat dikaji atau diteliti seperti: bagaimana masyarakat kecil mengelola kegiatan membatik, bagaimana batik menjadi suatu usaha, bagaimana batik tradisional yang berkembang pada kalangan bangsawan, bagaimana ragam hias batik yang berkaitan dengan fungsinya, yang biasanya hanya digunakan oleh kalangan elit dan yang terakhir bagaimana batik menjadi motifasi dan inspirasi para desainer batik dalam konstelasi konsep kontemporer. Oleh sebab itu pembatasan masalah diperlukan supaya memudahkan dan menghindari terlalu luasnya masalah yang akan dibahas, seperti yang dikemukakan oleh Winarmo Surakhmad (1998:3) bahwa:

“Pembatasan masalah diperlukan untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah bagi penyelidik tetapi juga untuk menerapkan

lebih dahulu segala sesuatu yang diperlukan untuk pemecahannya, tenaga, waktu dan lain-lain yang timbul dari rencana tertentu”.

Masalah penelitian ini penulis batasi pada:

a. Hasil belajar batik ditinjau dari:

- 1) Kemampuan kognitif meliputi: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, kreasi dan evaluasi tentang pengertian batik, tinjauan sejarah batik, jenis-jenis batik, ragam hias batik, pengetahuan alat dan bahan untuk membatik, dan proses mendesain batik.
- 2) Kemampuan afektif meliputi: kemauan, disiplin, kerja keras, kreatif, teliti, tekun, terampil dan cermat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran batik.
- 3) Kemampuan psikomotorik meliputi: penguasaan mahasiswa terhadap keterampilan mendesain batik yang sesuai dengan proses pembatikan, serta pembuatan ragam hias yang sesuai dengan motif batik.

b. Minat menjadi desainer batik dengan melihat adanya sikap menyenangkan dan adanya ketertarikan untuk menjadi desainer batik.

c. Kontribusi hasil belajar batik terhadap minat menjadi desainer batik pada mahasiswa Program Studi Kria Tekstil FSRD ITB Angkatan 2005.

C. Definisi Operasional

Definisi Operasional yang dimaksud yaitu suatu upaya menghindari kemungkinan adanya kesalah fahaman dalam menafsirkan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Oleh karena itu, penulis perlu menjelaskan istilah-istilah yang tercantum dalam judul tersebut yaitu:

1. Kontribusi

“Kontribusi diartikan sebagai sumbangan suatu variabel terhadap variabel yang lain.” (Suprian A.S, 1996:4)

Pengertian kontribusi dalam penelitian ini mengacu pada pendapat di atas yaitu sumbangan hasil belajar batik sebagai variabel X terhadap minat menjadi desainer batik sebagai variabel Y.

2. Hasil Belajar Batik

a. Hasil belajar

Hasil belajar diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang mencakup ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan melalui proses tertentu sebagai hasil pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

(Nasution, 2002:75)

b. Batik

Batik adalah teknik rintang warna, zat perintangnya adalah malam. Malam dituangkan ke dalam canting dan dipergunakan untuk melukiskan ragam hias di atas kain putih. (Hasanudin, 2001:68)

Pengertian hasil belajar batik yang dimaksud dalam penelitian ini mengacu pada pendapat yang telah dikemukakan di atas yaitu adanya perubahan tingkah laku mahasiswa yang meliputi aspek kognitif berupa bertambahnya informasi dan pengetahuan tentang batik, kemampuan afektif mencakup ketertarikan mahasiswa melalui kemauan, ketekunan, ketelitian, apresiasi, dan motivasi dalam mempelajari ilmu tentang desain batik serta kemampuan psikomotorik yang berkaitan dengan penguasaan dalam mendesain batik.

3. Minat Menjadi Desainer Batik

- a. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. (Slameto, 2003:180)
- b. Desainer batik

Desainer dapat diartikan sebagai orang yang membuat kreasi baru pada produk tekstil, busana dan asesoris. (Joanne E. Blair, 1992:5)

Motif batik adalah desain yang terdiri dari bentuk berbagai ragam hias berupa garis, titik atau elemen-elemen yang dipengaruhi oleh bentuk-bentuk stilasi benda dari alam dengan gaya tersendiri. (Bambang Utoro dan Kuwat, BA, 1979:88)

Pengertian minat menjadi desainer batik yang dikemukakan di atas, dijadikan pedoman dalam merumuskan definisi operasional minat menjadi desainer batik yaitu ketertarikan atau adanya suatu rasa lebih menyukai suatu kegiatan untuk membuat suatu kreasi baru pada produk tekstil dengan berbagai ragam hias berupa garis, titik atau elemen-elemen yang dipengaruhi oleh bentuk-bentuk stilasi benda dari alam dengan gaya tersendiri, dengan menggunakan malam yang dituangkan ke dalam canting dan dipergunakan untuk melukiskan ragam hias di atas kain putih.

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk memperoleh data mengenai kontribusi hasil belajar batik terhadap minat menjadi desainer batik pada mahasiswa Program Studi Kria Tekstil FSRD ITB angkatan 2005.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk memperoleh data tentang:

- a. Hasil belajar batik mencakup:
 - 1) Kemampuan kognitif meliputi: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi tentang pengertian batik, tinjauan sejarah batik, jenis-jenis batik, ragam hias batik, pengetahuan alat dan bahan untuk membatik, serta proses mendesain batik.
 - 2) Kemampuan afektif meliputi: kemauan, disiplin, kerja keras, kreatif, teliti, tekun, terampil dan cermat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran batik.
 - 3) Kemampuan psikomotorik meliputi: penguasaan mahasiswa terhadap keterampilan mendesain batik yang sesuai dengan proses pembatikan serta pembuatan ragam hias batik yang sesuai dengan motif batik.
- b. Minat menjadi desainer batik pada mahasiswa Program Studi Kria Tekstil FSRD ITB angkatan 2005 diukur dengan melihat adanya sikap menyenangkan dan adanya ketertarikan untuk menjadi desainer batik.
- c. Besarnya kontribusi hasil belajar batik terhadap minat untuk menjadi desainer batik pada mahasiswa Program Studi Kria Tekstil FSRD ITB angkatan 2005.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman kepada penulis untuk mempersiapkan diri sebagai calon tenaga pendidik yang

turut ambil bagian dalam peningkatan pendidikan di bidang PKK, khususnya bidang busana dan lebih terfokusnya tentang batik.

2. Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bekal berupa informasi tentang hasil mata kuliah batik yang dapat dijadikan inspirasi untuk menjadi desainer batik.

3. Dosen Mata Kuliah Batik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas pembelajaran mata kuliah batik dan kontribusinya dalam menumbuhkan minat mahasiswa untuk menjadi desainer batik.

4. Program Studi Kria Tekstil FSRD ITB

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk pengembangan kurikulum serta memberikan gambaran mengenai keterkaitan antara mata kuliah batik dalam memenuhi kebutuhan dunia kerja yang sesuai dengan kebutuhan lapangan pekerjaan, serta untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran khususnya mata kuliah batik dimasa yang akan datang.

F. Asumsi

Asumsi atau anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti dan dijadikan sebagai bahan pijakan dalam melakukan penelitian, seperti yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2002:22), “Anggapan dasar adalah suatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi

sebagai hal-hal yang dipilih untuk tempat berpijak bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian”.

Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar batik merupakan gambaran penguasaan ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan oleh mahasiswa setelah belajar batik. Asumsi ini mengacu pada pendapat Nasution (2002:75), yang menyebutkan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap melalui proses tertentu sebagai hasil pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya”.
2. Minat sebagai salah satu komponen pembentuk kepribadian dapat terbentuk dan berkembang karena adanya faktor bawaan dan faktor pengalaman. Minat untuk menjadi desainer batik dapat timbul pada mahasiswa setelah mengikuti proses belajar batik yaitu adanya rasa suka, senang, dan ketertarikan pada suatu aktivitas yang timbul dalam dirinya. Anggapan ini sesuai dengan pendapat Slameto (2003:180) yang menyatakan “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”.
3. Menjadi desainer batik harus memiliki bakat, keahlian dan keterampilan dalam menuangkan ide sebuah desain batik serta mempunyai pengetahuan yang luas tentang busana, di antaranya pengetahuan tentang tekstil, jenis-jenis tekstil, sejarah dan perkembangan mode. Anggapan dasar ini sesuai dengan pendapat Henry Passage (Dina Purnama, 2003:14), yaitu:

“Seorang desainer dalam menjalankan profesinya sebaiknya menguasai atau setidaknya mengetahui dan belajar dengan baik, bidang-bidang tata

busana, tekstil, teknik-teknik menjahit, sejarah mode... terampil menggambar ide-idenya di atas kertas”.

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang harus dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Suharsimi Arikunto (2002:64) mengemukakan bahwa “Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.

Pendapat tersebut menjadi acuan bagi penulis untuk menetapkan hipotesis dalam penelitian ini yaitu “Terdapat kontribusi yang positif dan signifikan dari hasil belajar batik (variabel X) terhadap minat menjadi desainer batik (variabel Y) pada mahasiswa Program Studi Kria Tekstil FSRD ITB angkatan 2005”.

H. Lokasi dan Sampel Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat melakukan kegiatan penelitian guna memperoleh data yang berasal dari responden, bertempat di Institut Teknologi Bandung, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Jl. Ganesa No.10 Bandung.

Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Kria Tekstil ITB yang mengikuti mata kuliah batik angkatan 2005.

Pemilihan mahasiswa Program Studi Kria Tekstil FSRD ITB yang cukup representatif untuk dijadikan sampel penelitian, diharapkan dapat menjadi tolak ukur penilaian sejauhmana tingkat keberhasilan pembelajaran mata kuliah batik, khususnya kontribusi hasil belajar batik terhadap minat menjadi desainer batik.