

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki kekayaan warisan budaya yang beragam, dengan mencerminkan identitas, nilai, serta sejarah yang hidup dan berkembang dalam masyarakat (Mega Widyawati and Surya Patria 2021). Salah satu wujud warisan kebudayaan Indonesia adalah kain wastra Nusantara yang mencakup berbagai jenis kain tradisional seperti tenun, batik, ulos, songket, yang telah banyak diwariskan turun temurun serta berkembang seiring berjalannya waktu (Satya, Maulid, and Kristiana 2023). Setiap jenis kain wastra mencerminkan ragam teknik pembuatan dan motif yang berbeda dari tiap daerah. Contohnya, batik dikenal dengan teknik pewarnaan menggunakan malam dan motif-motif yang menggambarkan filosofi kehidupan masyarakat Jawa.

Dalam melestarikan kain wastra Nusantara tidak hanya tugas masyarakat umum saja, tetapi sebagai lembaga pendidikan turut serta dalam melestarikannya seperti pada mata kuliah desain produk 3 yang salah satu materi pembelajarannya dalam pembuatan produk menggunakan kain wastra, dengan ini mata kuliah desain produk 3 turut ikut berkontribusi dalam melestarikan kain wastra Nusantara. Desain produk 3 merupakan mata kuliah wajib dengan total bobot 4 sks yang berada di Program Studi D4 Desain Mode Universitas Negeri Jakarta. Menurut Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep perancangan dan keterampilan dalam mencipta produk berupa busana yang menggunakan beberapa kain wastra Nusantara seperti lurik, batik, songket, tenun, ulos dan lain sebagainya. Serta membahas konsep dasar mendesain dengan menerapkan kain wastra Nusantara.

Pada saat produksi busana di mata kuliah desain produk 3, Kain batik menjadi salah satu kain yang digunakan dalam praktik pembelajaran, karena memiliki nilai filosofi kebudayaan Indonesia. Setiap ragam batik mengandung makna dan filosofi yang mendalam seperti pada ragam hias

klasik (tradisional). Dimana setiap motifnya mencerminkan harmoni dengan unsur-unsur seni, tradisi, nilai-nilai budaya, kepercayaan, filosofi hidup, serta karakter dari para perajin batik yang menciptakannya (Roykhan, Sariyatun, dan Kurniawan 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah desain produk 3, permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran praktik pembuatan produk busana di mata kuliah desain produk 3 yaitu dalam penggunaan kain batik terdapat motif yang memiliki filosofi dan pakem sehingga tidak boleh sembarang dalam peletakan maupun pengguntingan motifnya. Hal ini dijumpai permasalahan pada saat praktik, yaitu beberapa mahasiswa masih kesulitan dan salah dalam peletakan maupun pengguntingan kain motif batik pada produk busana, terutama motif tradisional (klasik) yang memiliki makna atau filosofi. Hal tersebut diperkuat dengan hasil kuesioner observasi penelitian bersama mahasiswa D4 Desain Mode, bahwa dalam praktik beberapa mahasiswa masih sulit dalam peletakkan motif batik yang sesuai dengan makna filosofi.

Dalam mengatasi hal ini, dosen pengampu sudah melakukan berbagai upaya untuk mengatasi kendala tersebut seperti dengan memberikan saran, revisi pada saat praktik pembuatan produk menggunakan kain wastra maupun konsultasi di luar jam mata kuliah. Selain itu dosen pengampu juga menyediakan materi berupa *hand out PDF* dan video tutorial. Namun mahasiswa belum menjadikannya sebagai referensi pegangan dalam mempelajari ataupun mengulang pembelajaran di rumah, sehingga upaya tersebut masih belum maksimal untuk mengatasi hambatan tersebut.

Selain itu hasil observasi peneliti terkait buku batik yang telah ada, bahwa beberapa buku batik yang telah ada hanya berisi teori secara umum mengenai batik, sejarah, proses membatik, contoh-contoh gambar batik, namun tidak menjelaskan cara penerapan motif batik pada busana maupun desain busana. Sementara pada mata kuliah desain produk 3 ini, dari permasalahan yang ada memerlukan informasi terkait cara penerapan motif batik, terutama pada motif batik klasik.

Melihat dari permasalahan yang sudah disebutkan di atas, diperlukannya media pembelajaran berbentuk digital (*e-book*) yang

menjadi buku pegangan dalam pembelajaran mandiri sehingga dapat dengan mudah digunakan kapan pun dan di mana pun (Mardhiya 2020). *E-book* sebagai media pembelajaran bentuk digital memberikan kemudahan akses untuk pembelajaran mandiri yaitu dengan memanfaatkan *internet* jaringan yang digunakan dalam *e-learning* (Sesnawati, Arrsyi, and Adelia 2024). Pembuatan e-book pada penelitian ini dirancang sebagai salah satu upaya peneliti untuk memberikan pemahaman dan informasi mengenai penerapan batik klasik meliputi pengetahuan umum, karakteristik batik serta penerapannya pada produk berupa busana maupun desain busana.

Agar e-book materi penerapan motif batik klasik pada busana, yang dikembangkan dapat dikatakan layak menjadi buku yang baik untuk pembelajaran, menurut BSNP buku dapat dinilai berdasarkan aspek yang terdiri dari aspek materi, aspek bahasa, aspek penyajian dan aspek kegrafikan. Menurut Munir (2012), media berupa buku juga dapat dinilai berdasarkan elemen multimedia yang terdiri dari teks, gambar dan interaktivitas.

*E-book* ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif sumber belajar yang memungkinkan penyampaian materi batik klasik secara lebih mendalam (prosedural), serta dilengkapi dengan elemen visual seperti gambar ilustrasi, foto, dan berbagai media lainnya untuk memperkaya pengalaman dan pemahaman belajar. Sehingga dapat diakses kapan pun dan di mana pun secara mandiri untuk memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Belum tersedianya *e-book* (*electronic book*) yang dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat diakses kapan saja di mana saja sebagai sumber belajar mandiri.
2. Diperlukan sebuah media pembelajaran berbentuk *e-book* pada mata kuliah desain produk 3 yang sesuai kelayakan buku teks dan elemen multimedia.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang disebutkan di atas, maka pembatasan dalam penelitian ini akan dibatasi pada:

1. Media pembelajaran materi batik yang akan dibuat berbentuk media digital yaitu *e-book*.
2. Lingkup pembahasan dalam *e-book* materi batik :
  - a. Pengetahuan Umum Batik (sejarah, pengertian, komponen, teknik, alat dan bahan, alur pembuatan dan jenis batik)
  - b. Karakteristik Batik (batik klasik : keraton dan pesisir)
  - c. Penggunaan Batik (Kegunaan, Penerapan batik pada busana dan desain busana)
3. Kelayakan *e-book* materi batik akan dinilai berdasarkan aspek kelayakan buku teks: (1) aspek materi, (2) aspek bahasa, (3) aspek penyajian, dan (4) aspek kegrafikan.
4. Kelayakan *e-book* materi batik akan dinilai berdasarkan elemen multimedia: (1) teks, (2) gambar, dan (3) Interaktivitas.

### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana penilaian *e-book* penerapan motif batik klasik pada busana berdasarkan kelayakan buku teks (BSNP) dan elemen multimedia (Munir, 2012).

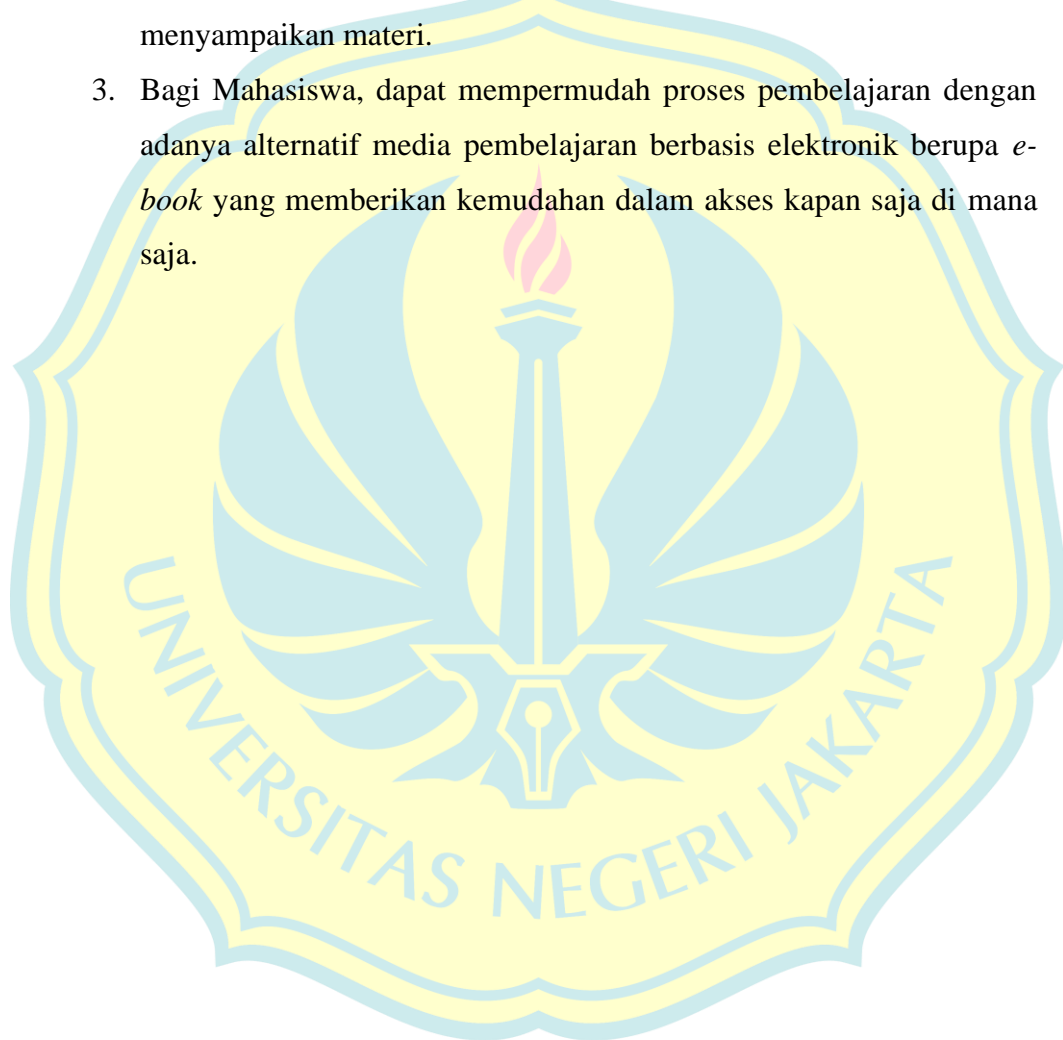
### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Membuat media pembelajaran berbasis elektronik berupa *e-book* materi penerapan motif batik klasik pada busana yang interaktif serta mudah pada setiap waktu dan lokasi.
2. Memperoleh penilaian kelayakan *e-book* batik berdasarkan aspek kelayakan buku teks dan elemen multimedia.

## 1.6 Kegunaan Penelitian

1. Bagi Peneliti, memperoleh pengetahuan dan pengalaman langsung untuk meneliti kelayakan *e-book* materi penerapan motif batik klasik pada busana.
2. Bagi Dosen Program Studi Desain Mode dapat menjadi alternatif baru dalam media pembelajaran dan referensi tambahan dalam menyampaikan materi.
3. Bagi Mahasiswa, dapat mempermudah proses pembelajaran dengan adanya alternatif media pembelajaran berbasis elektronik berupa *e-book* yang memberikan kemudahan dalam akses kapan saja di mana saja.



*Intelligentia - Dignitas*