

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pasar *fashion* di Indonesia mencerminkan representasi status sosial dan kondisi ekonomi yang berlaku secara umum. Seiring dengan laju pertumbuhannya yang konsisten, industri *fashion* kini menjadi salah satu sektor yang sangat menjanjikan secara finansial di Indonesia. Berdasarkan informasi yang dipublikasikan oleh CNBC Indonesia pada tahun 2019, sektor *fashion* memberikan kontribusi signifikan terhadap perekonomian, yakni sekitar 18,59% atau setara dengan 116 triliun rupiah. Sebagai bentuk dukungan terhadap pertumbuhan ini, Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) terus berupaya memperkuat ekosistem industri kreatif dan mendorong kemajuan subsektor *fashion*. Data juga menunjukkan bahwa minat masyarakat Indonesia terhadap *fashion* sangat tinggi dan terus meningkat.

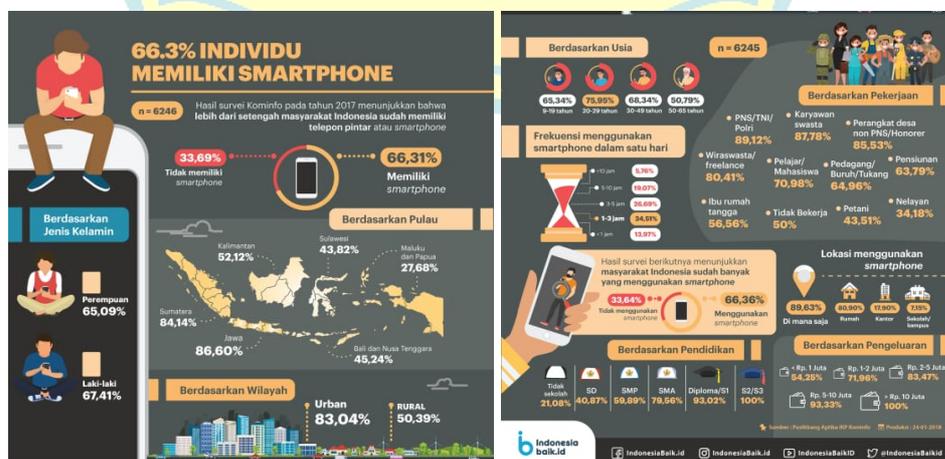
Seiring dengan besarnya antusiasme masyarakat Indonesia terhadap *fashion*, para siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan Tata Busana menunjukkan kapasitas pengetahuan dan kreativitas yang cukup baik dalam bidang desain dan produksi pakaian. Meski demikian, terdapat sejumlah siswa yang masih mengalami kendala dalam hal kepercayaan diri. Padahal, tingkat kepercayaan diri yang tinggi sangat dibutuhkan agar mereka mampu tampil lebih berani serta bersedia mengambil risiko dalam meniti karier. Percaya diri yang kuat akan berkontribusi positif terhadap kemampuan mereka dalam menciptakan karya desain busana yang inovatif dan berkualitas (Andy, 2013).

Namun demikian, kualitas siswa dalam jurusan tata busana kerap kali belum optimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor utama, seperti kurikulum yang tidak sepenuhnya mengikuti perkembangan terbaru industri *fashion*, keterbatasan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan praktik pembelajaran, serta kurangnya penguasaan terhadap teknologi modern yang digunakan dalam proses perancangan busana. Selain itu, semangat belajar yang rendah dan minimnya kesempatan untuk mengikuti program magang di dunia industri *fashion* turut menjadi hambatan. Faktor-faktor ini menyebabkan kualitas lulusan yang belum mampu bersaing secara maksimal di pasar kerja yang kompetitif. Maka dari itu, peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan melalui penyesuaian kurikulum

yang lebih adaptif, penyediaan fasilitas yang memadai, pemberian akses terhadap teknologi terkini, serta pembinaan motivasi siswa melalui pengalaman langsung di industri *fashion* (Kusumaningrum, D., & Sukesi, T. 2019).

Rendahnya mutu siswa tata busana ini bisa berdampak negatif terhadap prospek industri *fashion* Indonesia di masa mendatang. Kurangnya penguasaan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang busana akan menghasilkan produk yang kurang unggul dari segi kualitas dan inovasi. Hal ini tentunya akan mempengaruhi daya saing industri *fashion* Indonesia di kancah internasional. Tidak hanya itu, lemahnya sumber daya manusia juga berisiko memperlambat perkembangan industri *fashion* secara keseluruhan, mengurangi kemampuan dalam menciptakan tren *fashion* terbaru, menurunkan minat pasar, dan melemahkan kontribusi sektor ini terhadap pertumbuhan ekonomi nasional. Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan di bidang tata busana merupakan langkah penting agar industri *fashion* nasional tetap adaptif, berkembang, dan memiliki daya saing global (Widodo, A., & Santoso, P. 2020).

Pada masa kini, dunia sedang memasuki *era society 5.0* yang berdampak luas pada seluruh aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Perkembangan *society 5.0* membawa kemajuan teknologi yang sangat pesat dan integratif ke dalam berbagai sektor, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi dalam era ini memungkinkan pembelajaran berbasis digital menjadi hal yang umum dilakukan. Menurut Freud Pervical & Henry Ellington (1988) sebagaimana dikutip dalam Syamsuar & Reflianto (2016), pemanfaatan teknologi informasi yang berkembang di *era society 5.0* dapat mendorong terjadinya inovasi dalam metode pembelajaran serta meningkatkan kualitas proses pendidikan secara keseluruhan.



Gambar 1. Data Pengguna Smartphone di Indonesia

(Sumber: <http://indonesiabaik.id/infografis/663-masyarakat-indonesia-memiliki-smartphone-8>)

Seiring dengan kemajuan teknologi yang pesat, tingkat penggunaan *smartphone* di kalangan masyarakat Indonesia mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Data menunjukkan bahwa sebesar 65,34% individu berusia antara 9 hingga 19 tahun telah menggunakan *smartphone*, dan sekitar 70,98% dari kalangan pelajar serta mahasiswa telah memiliki perangkat tersebut. Melihat tingginya penetrasi *smartphone* di kalangan pelajar, maka potensi ini sebaiknya dimanfaatkan secara optimal dengan cara mengembangkan sarana pembelajaran berbasis Android mobile. Tujuannya adalah untuk memberikan kemudahan dalam proses belajar-mengajar melalui platform yang sudah akrab digunakan oleh pelajar.

Tren penggunaan teknologi *Virtual Reality* (VR) dalam proses pembelajaran telah menjadi fenomena yang berkembang pesat dalam dunia pendidikan modern (Lin, T. J., & Lan, Y. J. 2019). Teknologi VR memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih imersif dan interaktif, di mana mereka dapat melakukan eksplorasi serta berinteraksi dengan lingkungan virtual yang menyerupai kondisi nyata, misalnya seperti dalam proses perancangan produk fashion (Akçayır, M., & Akçayır, G. 2017). Melalui pemanfaatan teknologi ini, pendidik mampu merancang pembelajaran yang lebih menarik, mendorong partisipasi aktif dari siswa, serta mempercepat pemahaman materi pelajaran yang diajarkan (Wut, T. M., Huang, Y. M., & et al. 2020). Popularitas penggunaan VR dalam dunia pendidikan juga menunjukkan bahwa para pelaku pendidikan mulai menyadari pentingnya mengintegrasikan inovasi teknologi guna meningkatkan mutu pembelajaran di era digital saat ini (Kizilcec, R. F., Papadopoulos, K., et al. 2014).

Dengan menghadirkan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis *Virtual Reality*, kegiatan belajar dapat dilakukan secara lebih fleksibel, baik di dalam lingkungan kelas maupun di luar kelas. Aplikasi tersebut dapat dirancang secara interaktif dengan menggabungkan beragam elemen multimedia untuk mendukung pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Berdasarkan latar belakang inilah, penulis berinisiatif untuk mengembangkan inovasi pembelajaran

digital melalui pembuatan sebuah aplikasi edukatif berjudul “**Study Fashion: Digitalisasi Media Pembelajaran Rancang Busana Berbasis *Virtual Reality* Untuk SMK Tata Busana**”. Diharapkan, aplikasi ini tidak hanya dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, tetapi juga mampu mendorong peningkatan mutu desain serta hasil produksi busana oleh siswa SMK tata busana.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Belum adanya integrasi antara pertumbuhan pesat industri *fashion* dengan pengembangan sumber daya manusia yang relevan.
2. Siswa SMK Tata Busana memiliki potensi kreatif namun masih terkendala oleh rendahnya kepercayaan diri dalam mengembangkan karier.
3. Kurikulum dan fasilitas pembelajaran di SMK Tata Busana belum mampu mendukung penguasaan keterampilan yang sesuai dengan tuntutan industri *fashion*.
4. Rendahnya kualitas lulusan SMK Tata Busana dapat menghambat daya saing dan pertumbuhan industri *fashion* nasional.
5. Transformasi pendidikan menuju era digital belum sepenuhnya mengadopsi teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran.
6. Tingginya penggunaan *smartphone* di kalangan pelajar belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran berbasis Android.
7. Teknologi *Virtual Reality* yang potensial belum banyak dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran interaktif dan kontekstual di bidang tata busana.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Aplikasi rancang busana berbasis *Virtual Reality* untuk siswa SMK Tata Busana Fase E.

2. Materi yang diambil dibatasi pada materi, Menggambar Mode, Desain Busana, Konstruksi Pola Busana, Aksesoris, Teknik Menjahit, *Visual Merchandiser*, dan Pengelolaan Usaha Busana.
3. Aplikasi dinilai berdasarkan pada aspek kelayakan Media pembelajaran oleh (Sugiyono, 2015) meliputi aspek tampilan, navigasi, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan aplikasi dan Heinich, Molenda, Russel & Smaldino (2005) Digunakan untuk menilai substansi isi aplikasi, seperti akurasi materi, kedalaman, relevansi dengan tujuan pembelajaran.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah ditentukan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana penilaian pengembangan media pembelajaran rancang busana berbasis *Virtual Reality* melalui aplikasi Study Fashion untuk siswa SMK Tata Busana berdasarkan pada aspek kelayakan Media pembelajaran oleh (Sugiyono, 2015) dan substansi isi aplikasi Heinich, Molenda, Russel & Smaldino (2005)?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berikut adalah uraian Tujuan dibuatnya Aplikasi Study Fashion :

1. Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa dengan teknologi *Virtual Reality*, hal ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep rancang busana dan meningkatkan keterampilan siswa dalam menerapkan prinsip-prinsip desain melalui metode pembelajaran *problem based learning*.
2. Memfasilitasi Eksperimen dan Inovasi dengan lingkungan virtual yang memungkinkan untuk menciptakan berbagai variasi rancang busana, hal ini mendorong kreativitas siswa dan memungkinkan mereka untuk mengembangkan solusi-solusi inovatif dalam rancang busana.
3. Menyiapkan siswa untuk Industri *Fashion* yang terus berkembang, dengan pengalaman praktis dalam lingkungan virtual yang mendekati keadaan nyata, siswa dapat memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang relevan dengan tuntutan industri saat ini. Ini termasuk pemahaman tentang

teknologi terkini yang digunakan dalam industri fashion, seperti desain 3D dan simulasi virtual, yang menjadi semakin penting dalam praktik desain modern.

4. Menghasilkan alternatif bahan ajar berupa aplikasi rencang busana berbasis *Virtual Reality* untuk siswa SMK Tata Busana Fase E.

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut adalah uraian Manfaat dibuatnya Aplikasi Study Fashion :

1. Manfaat Teoritis

- 1) Memberikan sumbangsih pandangan terkait Desain dan Produksi Busana yang berupa inovasi media pembelajaran kepada siswa tata busana melalui Aplikasi Study Fashion berbasis *Virtual Reality*
- 2) Sebagai pijakan dan referensi bagi siswa tata busana mengenai kualitas desain busana, serta sebagai bahan untuk kajian pada tahap lanjutan

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi pemerintah, dapat membantu pemerataan informasi edukasi berupa pemberian tutor yang mendampingi pembuatan desain dan produksi Busana guna meningkatkan kualitas siswa tata busana
- 2) Bagi peneliti, dapat memudahkan desainer pemula seperti siswa baru untuk mendapatkan pendampingan dan edukasi saat kegiatan belajar desain dan produksi busana berlangsung