

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia adalah negara kepulauan yang tidak hanya kaya akan keindahan alam, tetapi juga memiliki kebudayaan yang beragam. Di antara kekayaan budaya tersebut adalah warisan wastra Nusantara (Djuniwati dkk., 2022). Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) wastra merupakan kain tradisional Indonesia yang sarat makna dan simbolik, tercermin melalui dimensi, material, serta warna yang digunakan, seperti pada kain tenun, songket, batik, dan ikat. Yusuf & Jaelani (2022) menyatakan bahwa wastra berasal dari bahasa Sanskerta yang merupakan kata serapan dan merujuk pada selembar kain yang diproduksi secara tradisional atau dibuat tangan (*handmade*) tanpa menggunakan mesin, serta mengandung nilai-nilai budaya khas Nusantara.

Wastra memiliki beragam jenis yang tersebar di berbagai wilayah Indonesia. Setiap daerah memiliki motif dan bentuk wastra yang unik, dengan masing-masing motif mengandung makna atau filosofi tersendiri. Beberapa bentuk wastra meliputi batik, jumputan, tenun, ulos, dan songket. Umumnya, wastra Indonesia dibuat dengan menggunakan teknik tradisional yang diwariskan secara turun-temurun (Narwastu & Purnomo, 2023). Tenun atau batik yang diproduksi dengan bantuan mesin tidak termasuk dalam kategori wastra, melainkan diklasifikasikan sebagai tekstil bermotif khas Indonesia yang dibuat menggunakan peralatan atau teknologi modern (Yusuf & Jaelani, 2022).

Saat ini batik merupakan wastra yang paling populer dan dikagumi dunia (Kurniawan & Sutapa, 2020). Pada mulanya, batik hanya dikenakan di lingkungan keraton, seperti oleh raja, keluarga kerajaan, dan para abdi dalem. Seiring berjalannya waktu, penggunaan batik meluas ke masyarakat umum, disertai dengan perkembangan ragam corak dan motifnya. Saat ini, batik telah diakui sebagai warisan budaya oleh UNESCO, yang kemudian diperkuat dengan penetapan Hari

Batik Nasional oleh Presiden pada 2 Oktober 2009 sebagai bentuk penghargaan terhadap batik sebagai warisan budaya asli Indonesia (Maulana Hakim, 2018).

Sayangnya, keberadaan Wastra Indonesia masih kurang mendapatkan perhatian, terutama di kalangan masyarakat urban. Banyak yang masih memandang wastra sebagai sesuatu yang tradisional, kuno, tidak mengikuti perkembangan zaman, serta dianggap kurang praktis. Penggunaan wastra pun umumnya masih terbatas pada acara-acara formal, seperti pernikahan, upacara kenegaraan, atau kegiatan adat (Narwastu & Purnomo, 2023). Kain-kain tradisional semakin kurang mendapat perhatian dan apresiasi, khususnya di kalangan generasi muda yang tinggal di kota-kota besar. Pengetahuan mereka mengenai makna, ragam, dan proses pembuatan wastra Nusantara masih terbatas. Kondisi ini turut dipengaruhi oleh dominasi budaya populer asing, seperti film dan musik, yang membentuk preferensi budaya mereka (Halim, 2020), contohnya seperti maraknya gaya fashion ala korea yang dipengaruhi oleh maraknya K-pop dan K-drama.

Generasi muda Indonesia saat ini masih sedikit yang mengenal berbagai jenis kain asli Nusantara yang kaya akan ragam dan makna budaya. Menurut perancang busana Samuel Wattimena hal ini disebabkan oleh minimnya promosi yang dilakukan untuk mengenalkan wastra Nusantara kepada khalayak muda (Sulistyo, 2019). Namun seiring berjalannya waktu dan perubahan tren, wastra nusantara mulai digemari khususnya oleh generasi Z atau yang lebih akrab disebut 'gen Z'. Keanekaragaman wastra berhasil menarik minat generasi Z, yang kemudian mulai bereksperimen dengan memadukan wastra dan busana modern. Upaya ini berpotensi menginspirasi masyarakat urban untuk lebih percaya diri dalam berkreasi menggunakan Wastra Indonesia (Narwastu & Purnomo, 2023).

Setelah cukup lama tersisih oleh dominasi kain modern dan kurang mendapat tempat di hati masyarakat, kini kain lurik mulai kembali diminati, terutama oleh kalangan muda. Tren ini juga didukung oleh berbagai program pemerintah yang mendorong pelestarian warisan budaya sebagai bagian dari kearifan lokal daerah. Kain lurik memiliki kekhasan tersendiri yang membedakannya dari kain tradisional lainnya. Secara visual, lurik ditandai dengan motif yang tersusun dari unsur garis dan bidang yang bervariasi. Unsur-unsur

tersebut tidak hanya menciptakan nilai estetika, tetapi juga menyimpan makna filosofis yang mendalam (Adji & Wahyuningsih, 2018).

Salah satu upaya pemerintah dalam melestarikan warisan budaya yaitu dengan mengimplementasikan nilai-nilai kebudayaan termasuk wastra pada sistem pendidikan. Pendidikan budaya bertujuan untuk menjaga kelestarian sekaligus meningkatkan perkembangan kebudayaan itu sendiri. Melalui proses pendidikan, nilai-nilai budaya dapat diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Rusdiansyah, 2020). Selain itu, pengenalan budaya dalam dunia pendidikan menjadi penting mengingat Indonesia adalah negara dengan beragam suku dan budaya. Oleh karena itu, pendidikan di Indonesia sepatutnya turut andil dalam melestarikan kebudayaan sebagai bagian dari pembentukan identitas dan karakter bangsa. Dengan demikian, pendidikan diharapkan mampu menumbuhkan rasa cinta tanah air beserta kekayaan budayanya (Fahira dkk., 2023). Hal ini turut dilakukan oleh Universitas Negeri Jakarta sebagai salahsatu instansi pendidikan di Indonesia.

Pada Program Studi Desain Mode Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta terdapat mata kuliah Desain Produk 4, dimana pada mata kuliah ini membahas kain wastra Indonesia baik secara teori serta penerapannya pada desain busana. Hal ini didasarkan pada Buku Panduan Akademik FT UNJ Tahun 2024 yang menyatakan bahwa Program Studi Desain Mode memiliki tujuan menghasilkan lulusan di bidang desain mode yang unggul berbasis kearifan lokal, dimana salah satu capaian pembelajaran lulusannya yaitu menguasai konsep merancang dan membuat produk busana dengan wastra Indonesia.

Dalam pembelajaran mata kuliah Desain Produk 4 masih terdapat beberapa permasalahan, seperti yang diungkapkan dalam wawancara dengan Ibu Sri Listiani, S.Pd., M.Ds. selaku dosen pengampu mata kuliah Desain Produk 4 pada bulan Oktober 2023, bahwa mahasiswa belum terlalu familiar dengan macam-macam wastra nusantara dan belum mengetahui karakteristik berbagai wastra secara mendalam dikarenakan wastra di Indonesia yang sangat banyak. Dalam merancang busana mahasiswa sangat antusias dan aktif namun sebagian dari mahasiswa belum paham mengenai penempatan motif yang tepat. Hal ini penting karena terdapat filosofi dan makna pada setiap detail dan motif pada kain wastra.

Selain itu sebagian mahasiswa juga masih kurang tepat dalam memilih bahan wastra karena belum memahami perbedaan antara kain wastra dengan kain bermotif wastra.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa mahasiswa memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda-beda. Tingkat pengetahuan atau taksonomi dalam pendidikan diperkenalkan oleh Benjamin S. Bloom yang disebut dengan istilah Taksonomi Bloom. Bloom dkk. mengidentifikasi tiga ranah kegiatan pendidikan atau pembelajaran: Pertama, ranah kognitif mencakup kemampuan mengingat dan mengenali fakta, prosedur, serta konsep yang mendukung perkembangan kapasitas intelektual. Kedua, ranah afektif berhubungan dengan pembentukan perasaan, sikap, nilai, dan emosi. Ketiga, ranah psikomotor menyangkut aktivitas yang melibatkan keterampilan motorik atau manipulatif. Penguasaan keterampilan dalam ranah ini membutuhkan latihan, dan dievaluasi berdasarkan kecepatan, ketepatan, jarak, prosedur, atau teknik pelaksanaannya (Lafendry, 2023).

Dalam taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Lorin W. Anderson dan David R. Karthwohl terdapat enam tingkat proses kognitif, mulai dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks yakni: C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasikan), C4 (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi), dan C6 (Mencipta) (Lafendry, 2023). Mata kuliah Desain Produk 4 merupakan mata kuliah praktek yang juga menerapkan teori-teori mengenai wastra nusantara, oleh karenanya mahasiswa dituntut untuk memiliki tingkat pengetahuan yang memadai mengenai jenis dan karakteristik wastra nusantara. Maka dari itu mata kuliah ini mempunyai target capaian pembelajaran tingkat pengetahuan dari level C1 (mengingat) hingga level C4 (menganalisis).

Penelitian yang dilakukan oleh Halim (2020) terhadap mahasiswa Program Studi Fashion Desain STD LaSalle Jakarta mengungkapkan bahwa pengetahuan dan minat mereka terhadap budaya etnik sendiri tergolong sangat minim. Fenomena ini cukup umum ditemukan di masyarakat modern, meskipun berbagai upaya pelestarian budaya nasional telah mulai digalakkan oleh sejumlah pihak, baik dari kalangan pemerintah maupun swasta. Hasil penelitian ini menarik perhatian saya

dan mendorong saya untuk melakukan penelitian untuk mengetahui tingkat pengetahuan mahasiswa Program Studi Desain Mode Fakultas Teknik UNJ terhadap wastra Nusantara yang akan dapat digunakan sebagai masukan untuk program studi dan pengajar mata kuliah Desain Produk 4 sehingga dapat ditingkatkan untuk pembelajaran berikutnya.

1.2. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan dalam latar belakang adalah sebagai berikut :

1. Tingkat pengetahuan mahasiswa Program Studi Desain Mode Fakultas Teknik UNJ terhadap wastra nusantara masih kurang
2. Jenis dan macam wastra yang terdapat di Indonesia sangat beragam sehingga mahasiswa masih belum memahami berbagai macam wastra nusantara serta penerapan yang tepat pada desain busana
3. Ketika mengerjakan tugas praktek sebagian mahasiswa masih kurang tepat dalam memilih kain wastra, yaitu memilih tekstil motif wastra karena belum dapat membedakan tekstil motif wastra dengan kain wastra

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas, penulis membatasi permasalahan yang ada, maka fokus yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah :

1. Wastra Nusantara dibatasi pada Batik, Lurik, Songket, Tenun, dan Sasirangan
2. Pengetahuan wastra dibatasi berdasarkan sub-materi pada mata kuliah Desain Produk 4 yaitu konsep kain wastra, macam-macam kain wastra, ciri-ciri kain wastra, dan pemanfaatan kain wastra, dengan tingkatan pengetahuan dibatasi dari level C1 (Mengingat) sampai level C4 (Analisis) berdasarkan teori taksonomi Bloom revisi versi Krathwohl (2001)

3. Responden dibatasi pada mahasiswa Program Studi Desain Mode Fakultas Teknik UNJ angkatan tahun 2023 dan 2024 yang belum mengikuti mata kuliah Desain Produk 4

1.4. Rumusan masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah diidentifikasi dan dibatasi maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

“Bagaimana tingkat pengetahuan mahasiswa Program Studi Desain Mode Fakultas Teknik UNJ terhadap wastra nusantara?”

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan mahasiswa Program Studi Desain Mode Fakultas Teknik UNJ terhadap wastra nusantara.

1.6. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian dapat disimpulkan bahwa kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti mendapatkan pengalaman serta pengetahuan yang lebih mengenai wastra Nusantara
2. Bagi Program Studi sebagai sumber informasi dalam mengetahui tingkat pengetahuan mahasiswa tentang bahan wastra Nusantara
3. Bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian terkait pengembangan bahan ajar Desain Produk 4