

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Fashion* kerap dipersepsikan sebatas pada pakaian, padahal secara makna *fashion* mencakup segala hal yang berkaitan dengan busana, perhiasan, serta gaya (Amelia & Falah, 2022). *Fashion* juga dapat diartikan sebagai seni dan desain yang berhubungan dengan pakaian (Kaiser, 2020). *Fashion* bersifat dinamis, berfluktuasi, terus mengalami perubahan, perkembangan, serta penyesuaian mengikuti tren yang berubah dari waktu ke waktu (Wening et al., 2021). Selain itu, tren *fashion* cenderung mengalami perubahan dari waktu ke waktu yang dipengaruhi oleh perkembangan dunia mode, kemajuan teknologi, serta dinamika sosial (Apriliyani, 2025).

*Fashion designer* atau desainer pakaian adalah profesional kreatif yang merancang dan menciptakan pakaian. Dalam proses menghasilkan sebuah busana, *fashion designer* terlebih dahulu menyusun desain busana sebagai langkah awal. Tahap perancangan ini memegang peranan penting karena desain busana menjadi dasar atau acuan utama dalam proses pembuatan hingga terbentuknya produk akhir (Lee, 2020). Desain busana turut dipengaruhi oleh tren global serta berbagai inovasi yang terus mengalami perkembangan. Oleh karena itu, desainer dituntut untuk senantiasa mengikuti pembaruan dalam dunia *fashion*, baik dari segi gaya maupun pemanfaatan teknologi (Asmayanti, 2020).

*Fashion designer* atau perancang busana dalam menciptakan karya-karya yang inovatif memerlukan inspirasi, ide atau gagasan sebagai titik tolak penciptaan berkarya. Inspirasi adalah sesuatu yang bisa memicu semangat dan memberi dorongan kuat untuk bertindak atau menciptakan sesuatu. Inspirasi sebagai langkah desainer untuk memotivasi diri dalam menciptakan karya (Ernawati, 2020). Dikutip dari (Merdeka, 2023) inspirasi adalah sumber dari ide-ide kreatif yang muncul dengan sendirinya atau dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal. Dalam pembelajaran pada Program Studi Tata Busana Mata Kuliah Desain Busana 2 memiliki capaian

mahasiswa memiliki pemahaman tentang proses mencipta busana mulai dari pembuatan konsep desain sampai pembuatan ilustrasi desain busana dengan berbagai sumber inspirasi. Singkatnya, mahasiswa dituntut aktif dalam pencarian inspirasi dari berbagai sumber.

Sumber inspirasi dapat diambil dari berbagai hal, baik dari aspek kehidupan, maupun terinspirasi oleh peristiwa-peristiwa penting yang tengah terjadi seperti benda mati antara lain arsitektur, dan benda hidup antara lain flora dan fauna (Wijayakusuma, 2023). Dikutip dari (Greatnusa, 2023), cara mencari inspirasi dengan efektif antara lain mengamati lingkungan sekitar, mengamati lingkungan sekitar bisa menjadi sumber inspirasi yang baik, terutama jika diamati dengan seksama dan detail. Selain itu bisa dengan membaca buku, mengeksplorasi ide-ide baru, dan menjelajah teknologi.

Pada era Society 5.0, berbagai inovasi teknologi terus dikembangkan untuk mempermudah aktivitas manusia di berbagai aspek kehidupan. Salah satu bentuk kemajuan teknologi yang paling menonjol adalah kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI). AI hadir sebagai solusi praktis dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan dan industri kreatif seperti tata busana (Frannita et al., 2023). AI terbagi ke dalam beberapa jenis berdasarkan cara kerjanya dan bagaimana ia diterapkan untuk memecahkan masalah. Salah satunya yaitu *Natural Language Processing* (NLP), AI tersebut antara lain Gemini, Perplexity, dan ChatGPT (Fujiyama, 2025). (Sari, et al., 2024) menyatakan bahwa ChatGPT tetap populer karena fleksibilitas dan kemudahan penggunaannya. Gemini AI mampu memproses berbagai format informasi sehingga menghasilkan jawaban yang lebih komprehensif dan mendukung kegiatan penelitian serta analisis. Sementara itu, Perplexity AI unggul dalam penyediaan jawaban berbasis sumber rujukan, sehingga sesuai untuk kebutuhan akademik dan profesional, meskipun masih terbatas dalam memahami konteks yang kompleks. Hal ini menunjukkan ChatGPT merupakan AI yang paling cocok digunakan oleh *fashion designer* terutama mahasiswa yang merupakan Generasi Z.

Generasi Z yang tumbuh sebagai *digital natives* di tengah pesatnya perkembangan teknologi berada pada posisi terdepan dalam perubahan tersebut, sehingga dinilai lebih siap menghadapi perkembangan serta memanfaatkan AI dalam kehidupan mereka. Mereka mengakui memiliki minat dalam teknologi, kecepatan, dan efisiensi dari teknologi AI tersebut (Tobing, et al., 2025). Generasi Z menggunakan AI setiap hari atau beberapa kali dalam seminggu, platform yang sering digunakan adalah ChatGPT, diikuti oleh Google Assistant, Canva, dan Capcut. AI sudah menjadi bagian dari aktivitas digital yang umum di kalangan Generasi Z dan mahasiswa karena merasa terbantu dengan keberadaan AI, khususnya karena kemudahan dan kecepatan dalam memperoleh informasi. Namun, penggunaan AI berpotensi menimbulkan ketergantungan. AI dipandang sebagai sarana pendukung yang memberikan kemudahan, namun penggunaannya tetap perlu disikapi secara bijak. Dengan pemahaman serta kebiasaan penggunaan yang bertanggung jawab, AI dapat dimanfaatkan secara positif tanpa menimbulkan dampak negatif dalam kehidupan sehari-hari (Rahmadani, et al., 2025).

Berdasarkan hasil survei dengan 30 mahasiswa Tata Busana Universitas Negeri Jakarta, sebagian besar mengatakan bahwa masih merasa kesulitan mencari dan menerapkan inspirasi dalam pembuatan tugas desain busana mereka jika hanya dengan melihat lingkungan sekitar, membaca buku, maupun mendengarkan musik. Mahasiswa sudah menggunakan internet sebagai sumber inspirasi dan mengetahui adanya teknologi AI yaitu ChatGPT namun belum pernah menggunakannya dalam perkuliahan, terutama dalam pencarian inspirasi atau ide dari desain busana mereka. Dalam hal ini, penting untuk memahami bagaimana minat mahasiswa dalam memanfaatkan ChatGPT sebagai media alternatif untuk menggali sumber inspirasi.

Minat adalah kecenderungan hati yang kuat terhadap sesuatu, disertai gairah dan keinginan. Minat menggunakan adalah keinginan untuk melakukan sesuatu. Dalam penelitian ini minat yang diukur merupakan minat mahasiswa. Dalam penelitian ini, akan difokuskan pada mahasiswa

Program Studi Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta yang dididik dan diharapkan menjadi calon desainer yang memiliki kekayaan intelektual.

Untuk mengukur minat mahasiswa, digunakan indikator minat menurut Slameto dalam (Mahdalina, 2022) yaitu perhatian dan ketertarikan, serta indikator minat menurut Jogiyanto dalam (Oktaviana et al., 2023) yaitu keinginan untuk menggunakan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. *Fashion* yang terus berkembang mengikuti tren.
2. *Fashion designer* dituntut untuk selalu mengikuti tren.
3. *Fashion designer* perlu mencari inspirasi dari berbagai media, salah satunya teknologi.
4. Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) terutama ChatGPT saat ini marak dan dapat digunakan oleh para perancang busana dan mahasiswa.
5. Generasi Z termasuk mahasiswa yang sering menggunakan ChatGPT karena kemudahan dan efisiensi.
6. Mahasiswa Tata Busana Universitas Negeri Jakarta belum menggunakan ChatGPT.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pernyataan latar belakang diatas, peneliti perlu menentukan batas ruang lingkup agar berfokus pada permasalahan yang akan dilakukan yaitu :

1. Responden adalah : Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2023 yang sedang mengikuti mata kuliah Desain Busana 2.
2. Minat mahasiswa, meliputi indikator : 1) Perhatian, 2) Ketertarikan, dan 3) Keinginan menggunakan.

## 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka permasalahan yang di angkat dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana minat mahasiswa menggunakan ChatGPT sebagai media alternatif untuk menggali sumber inspirasi?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maksud serta tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana minat mahasiswa menggunakan ChatGPT sebagai media alternatif untuk menggali sumber inspirasi?

### 1.6 Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini ialah diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan dapat dijadikan bahan masukan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya yang berkaitan dengan sumber inspirasi mahasiswa.

#### 2. Manfaat Praktis

Dapat memberikan informasi tentang minat mahasiswa menggunakan ChatGPT sehingga dapat dijadikan sebagai masukan pengajar agar lebih memperhatikan sumber inspirasi mahasiswa. Dapat memberikan informasi tentang sumber inspirasi mahasiswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

*Intelligentia - Dignitas*