

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa globalisasi saat ini, peningkatan industri kreatif dan fashion telah berkembang sangat pesat baik itu dari dalam maupun luar negeri. Fenomena tersebut bisa ditinjau berdasarkan beragamnya produk-produk tekstil yang bermunculan dengan desain serta warna yang sangat banyak yang diperuntukkan untuk menarik minat konsumen. Pada proses pengelolaannya terdapat banyak teknik yang dapat digunakan untuk mengolah tekstil, salah satu ialah teknik pewarnaan dan pemberian motif atau pencelupan.

Pewarnaan dan pemberian motif mengalami perkembangan melalui berbagai kebudayaan di dunia seperti Jepang, Cina, Amerika Latin dan Afrika dengan nama yang berbeda-beda dan dipraktikkan sebagai salah satu seni khusus. Shibori merupakan salah satu teknik pewarnaan dan pemberian motif yang terkenal di Jepang.

Shibori sudah dikenal di Jepang sejak abad ke-8, shibori bersumber pada dua frasa Jepang yakni akar shiboru, yang berarti “untuk meremas, di remas ditekan.”

Dan arti yang hampir benar ialah “dibentuk-tahan celup”. Metode dasar shibori yakni membuat gambar di atas kain, serta pengikatan simpul menggunakan benang.

Setelahnya kain dicelupkan pada warna yang diinginkan beberapa kali sehingga terbentuk motif. Metode shibori memberi rupa tiga dimensi menggunakan metode meremas, melipat, menganyam, menjahit, ataupun memutar dan mencabut.

Pada awalnya metode pertama pembuatan shibori yang populer di Jepang menggunakan bahan pewarna yang alami di atas kain katun putih. Bahan alami yang

sering digunakan ialah indigofera tinctoria yang menghasilkan warna biru. Sering berjalannya waktu bahan untuk pewarnaan juga mengalami perkembangan dengan menggunakan sediaan alamiah yang lain agar dapat memberikan warna yang lain selain biru. Bahan alami yang digunakan seperti kayu secang untuk menghasilkan warna merah dan orange, kayu tangeran menciptakan warna kuning, kulit manggis menciptakan warna ungu, serta kayu mahoni yang menghasilkan warna merah kecoklatan.

Shibori telah menjadi suatu trend di masa sekarang, motif dan warna yang unik menjadikannya salah satu tren yang dapat masuk pada setiap kalangan kelompok usia, warna kulit, dan ras. Di Indonesia teknik ini banyak di gemari karena pembuatan dan pengerjaannya yang lebih sederhana dari pada membatik.

Teknik untuk mewarnai kain termasuk menjahit, melilit, mengikat, menjepit, dan membungkus, dan dikenal sebagai shibori. Teknik dasar yang diperlukan untuk membuat perasan ialah dengan menarik kain dan mengikat simpul dengan kuat pada kain dengan karet, benang, atau tali yang lain. Lalu rendam kain pada sebuah atau lebih warna. Akan diwarnai beberapa kali tergantung warna yang dipakai serta motif yang dituju.

Berdasarkan segi teknis dan cara penerapannya, teknik shibori ini bisa memberikan motif yang lebih banyak serta mempunyai peluang agar dapat diaplikasikan ke dalam tekstil. Di Indonesia, shibori biasa dikenal dengan mengikat ataupun jumputan, namun dengan cara teknis dilakukan menggunakan metode yang sederhana tergantung motif yang diminati. Diferensiasi antara tekstil dan perasan yang biasa terdapat di kios tekstil ialah bahwa pemerasan ialah unik untuk kain yang menghasilkan elemen warna serta motif yang tidak bisa dibayangkan dalam

saat mencelup dengan pewarna alami dan sintetis. Perkembangan kain celup melibatkan bahan, keindahan dan bahkan proses. Ada banyak ragam serat yang dipakai menjadi bahan dasar dalam perindustrian tekstil. Terdapat beberapa yang berasal dari alam, terdapat pula yang berjenis serat sintetis. Sifat-sifat serat yang dipakai berdampak pada proses pengolahan serta sifat-sifat sediaan serat jadi.

Pendidikan ialah proses belajar sepanjang hayat, terus menerus yang dilakukan secara sadar dan sistematis untuk pendidikan. Pendidikan bertujuan bukan hanya untuk meningkatkan aspek kognitif, namun juga agar dapat meningkatkan aspek emosional dan psikomotorik, yang menyebabkan prosedur edukasi melahirkan insan yang berakhlak mulia, cerdas, serta independen. Pendidikan pula ialah sebuah aspek yang menentukan kesuksesan sebuah pemerintahan. Pemerintahan telah menerapkan beragam usaha agar dapat menambahkan kualitas edukasi di Indonesia, termasuk pembangunan prasarana serta sarana yang dibutuhkan dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran.

LKP Mei Goom merupakan usaha yang bergerak dibidang jasa yang didirikan oleh Mei Jayanti, Spd. Sebagai pemilik usaha tahun 2017. LKP Mei Goom ialah usaha yang bergerak dibidang jasa belajar mengajar menjahit (kursus menjahit) dan juga ilmu tata busana mulai dari proses mendesain sampai ketahap pengerjaan. LKP Mei Goom didirikan pada tahun 2017 dengan tujuan usaha sebagai tempat menyalurkan ilmu terhadap masyarakat yang hobi dalam membuat busana.

LKP Mei Goom juga merupakan usaha yang menyediakan pelatihan shibori di sekolah-sekolah, kampus, organisasi, mau pun Lembaga. LKP Mei Goom juga mengikuti berbagai ajang fashion show di Medan diantaranya Medan Fashion Week, YAP Mode Fashion Festival 2019 dan LKP Mei Goom menghasilkan

berbagai jenis produk dari shibori baik kain, sepatu dan tas yang sudah banyak dipasarkan.

Berdasarkan observasi peneliti pada pemilik usaha LKP Mei Goom, peneliti mendapatkan informasi bahwa metode pelaksanaan pembelajaran pembuatan industri khususnya dalam pembuatan shibori selama ini masih menggunakan metode ceramah saat proses pembelajaran berlangsung. Warga belajar cenderung pasif dikarenakan hanya mendengar dan mencatat penjelasan instruktur saat proses pembelajaran. Media yang terdapat di LKP Mei Goom dan digunakan oleh instruktur berupa media cetak untuk pegangan instruktur. Oleh karena itu warga belajar tidak memiliki buku pegangan yang utuh untuk dibawa pulang kerumah, selama proses pembelajaran berlangsung warga belajar cenderung bingung dan kurang memahami karena instruktur menjelaskan sekali saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, instruktur juga mengungkapkan bahwa kesulitan yang dialami ialah warga belajar belum memahami langkah-langkah dalam proses pewarnaan shibori, sehingga instruktur tidak memungkinkan untuk menjelaskan setiap langkah-langkah karena keterbatasan waktu. Fenomena tersebut berakibatkan dalam hasil pembelajaran murid yang melakukannya tidak optimal.

Dari hasil observasi ini peneliti ingin mengembangkan modul shibori sehingga dapat bermanfaat bagi warga belajar dan mempelajari shibori dengan modul. Penggunaan modul di harapkan bisa menyelesaikan masalah pada prosedur kegiatan pembelajaran, sebab tersedianya modul agar siswa bisa meraih serta memahami modul belajarnya dengan melakukan pembelajaran secara independen, melalui modul siswa dapat melakukan kontrol pada keahliannya, intensitas pembelajaran serta bisa mempelajarinya di berbagai tempat. Kelebihan modul ialah

memiliki intruksi independen yang memberikan peluang pada siswa agar dapat melakukan pembelajaran secara independen memakai modul.

Pengembangan modul pembuatan shibori diharapkan dapat membantu warga belajar dalam memahami materi-materi pada pelajaran pembuatan shibori dan meningkatkan kemampuan warga belajar dalam mengerjakan tugas. Berdasarkan uraian diatas, hal ini ialah yang menjadi latar belakang pengkaji melaksanakan pengkajian untuk mengembangkan bahan pembelajaran berupa modul yang diharapkan bisa menolong siswa pada prosedur pembelajaran sehingga pengkaji berminat agar dapat melaksanakan observasi yang berjudul: **“Pengembangan Modul Pembelajaran Shibori di LKP Mei Goom”**

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan penjelasan latar belakang yang telah dijabarkan, sehingga yang dijadikan untuk mengidentifikasi permasalahan pada observasi tersebut ialah:

1. Penggunaan media di LKP Mei Goom masih terbatas pada buku panduan yang dimiliki oleh instruktur menjadikan warga belajar tetap kesusahan untuk melakukan pembelajaran secara independen.
2. Warga belajar kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
3. Warga belajar tetap tida memahami penbahasan yang diberikan oleh instruktur
4. Hasil pembelajaran warga belajar di LKP mei goom masih rendah
5. Belum adanya modul pembelajaran shibori sebagai bahan ajar pembuatan pengembangan shibori.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar dapat memberikan ruang lingkup yang teratur serta jelas dan mengingatkan keahlian pengkaji yang tidak luas pada urusan masa dan tenaga, sehingga harus dilaksanakan pembatasan permasalahan pada observasi tersebut:

1. Media belajar yang dikembangkan dalam bentuk Modul pembelajaran.
2. Materi pembelajaran meliputi materi shibori.
3. Subjek penelitian ialah siswa ialah warga belajar di LKP Mei goom.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan pengetahuan permasalahan di atas, masalah yang bisa diambil di antaranya ialah:

1. Bagaimanakah kelayakan modul pembelajaran shibori di LKP Mei goom?
2. Bagaimanakah efektifitas modul pembelajaran shibori di LKP Mei goom?

1.5 Tujuan penelitian

Berdasarkan pada perumusan permasalahan diatas, maksud dari dikembangkannya observasi ini ialah agar bisa memahami:

1. Kelayakan modul belajar shibori di LKP Mei goom.
2. Keefektivan modul pembelajaran shibori di LKP Mei goom.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil observasi tersebut dinantikan bisa bermakna untuk pengkaji, pemilik industry Mei goom, warga belajar di LKP Mei Goom sebagai berikut:

1. Bagi dosen pengembangan modul dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik mempermudah dosen pada peningkatan dorongan belajar peserta didik, mempermudah dosen pada pelaksanaan prosedur belajar, jika dosen mengalami hambatan untuk menghadiri prosedur pembelajaran tetap

belangsung serta sebagai bahan masukan bagi dosen bidang pembelajaran shibori untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien guna untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi warga belajar bisa menolong pelajar agar dapat mengetahui pembahasan melalui pengembangan modul shibori yang menarik, mudah di mengerti dan membuat warga belajar menyenangi proses pembelajaran shibori, mahasiswa dapat mengulang pembelajaran diluar kampus dan meningkatkan prestasi belajar.
3. Bagi pengkaji bisa menambahkan pengetahuan peneliti tentang wawasan serta pengalaman saat mengembangkan modul.

THE
Character Building
UNIVERSITY