

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Generasi Z merupakan kelompok usia produktif yang memiliki peran penting dalam pembangunan sumber daya manusia di Indonesia. Berdasarkan Badan Pusat Statistik, jumlah Generasi Z mencapai 75,49 juta jiwa atau sekitar 27,94% dari total penduduk Indonesia (Kemenko PMK, 2022). Besarnya jumlah tersebut menunjukkan pentingnya upaya mempersiapkan Generasi Z agar memiliki kompetensi yang tidak hanya bersifat akademik, tetapi juga keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan adalah *life skill*. UNESCO (2022) menjelaskan bahwa *life skills* merupakan bagian dari *skills for work and life* yang membantu individu beradaptasi terhadap perubahan, menyelesaikan permasalahan, serta menjalani kehidupan secara mandiri. Sejalan dengan hal tersebut, *Future of Jobs Report 2025* yang diterbitkan oleh World Economic Forum (2025) menyebutkan bahwa pembelajaran *lifelong learning*, kemampuan beradaptasi, dan penguasaan keterampilan praktis menjadi kompetensi yang semakin penting untuk menghadapi perkembangan teknologi dan perubahan kebutuhan masyarakat. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan *life skills* menjadi bagian penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan di masa depan.

Salah satu bentuk *life skills* yang termasuk dalam keterampilan vokasional dasar adalah keterampilan menjahit tangan. Keterampilan ini dapat diterapkan dalam berbagai aktivitas sehari-hari, seperti memperbaiki pakaian yang rusak, memasang kembali kancing yang terlepas, melakukan penyesuaian sederhana pada busana, hingga membuat produk tekstil sederhana. Selain mendukung kemandirian individu dalam merawat barang yang dimiliki, keterampilan menjahit tangan juga menjadi dasar sebelum mempelajari teknik

menjahit yang lebih kompleks. Penelitian oleh Putri dan Widodo (2019) menunjukkan bahwa pelatihan menjahit mampu meningkatkan keterampilan teknis sekaligus kreativitas peserta dalam menghasilkan produk tekstil sederhana. Meskipun keterampilan menjahit tangan memiliki berbagai manfaat dalam kehidupan sehari-hari, tidak semua individu memiliki pengalaman mempelajarinya sejak dini. Oleh karena itu, pemula yang belum pernah belajar menjahit memerlukan media pembelajaran yang mampu memberikan panduan secara sistematis dan mudah dipahami.

Media pembelajaran menjahit yang tersedia saat ini masih didominasi oleh buku teks dan modul cetak dengan penyajian materi berupa teks dan visual statis yang dapat menyulitkan pembaca memahami materi serta mengurangi ketertarikan dalam proses belajar (Putra, 2023). Kondisi ini menjadi tantangan bagi Generasi Z yang belum pernah mempelajari keterampilan menjahit tangan karena mereka memerlukan media yang mampu menjelaskan tahapan pembelajaran secara bertahap, mulai dari pengenalan alat, teknik dasar, hingga latihan praktik. Pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif (Swasti, 2022).

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan solusi perancangan media yang mampu mendukung proses belajar Generasi Z yang belum memiliki pengalaman menjahit tangan melalui penyampaian materi yang bertahap, mudah dipahami, dan mendorong keterlibatan aktif pembaca. Buku interaktif berbasis *Active Learning* menunjukkan tingkat kelayakan dan efektivitas yang sangat baik, dengan rata-rata penilaian ahli media mencapai 89,2% membuktikan bahwa buku interaktif merupakan format media yang *valid* dan relevan untuk pembelajaran keterampilan (Wirawan, 2022). Oleh karena itu, perancangan buku interaktif pembelajaran menjahit tangan dilakukan sebagai alternatif media pembelajaran bagi Generasi Z pemula untuk mendukung pengembangan *life skill* melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diteliti, berikut masalah yang bisa ditemukan oleh penulis, yakni:

1. Minimnya penguasaan *life skill* vokasional di kalangan Generasi Z khususnya keterampilan menjahit tangan dasar.
2. Media pembelajaran menjahit yang tersedia saat ini masih berupa buku teks dan modul cetak dengan penyajian teks padat dan ilustrasi statis yang monoton, sehingga tidak mampu mendorong keterlibatan aktif pembaca dari kalangan Generasi Z.

Oleh karena itu, terbentuklah rumusan masalah seperti berikut: Bagaimana perancangan buku interaktif pembelajaran menjahit dasar dengan pendekatan visual yang kuat dan mudah dipahami, serta elemen aktivitas dan latihan yang mendorong praktik langsung sesuai dengan karakteristik belajar Generasi Z?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian dan perancangan agar lebih terarah, maka perancangan buku interaktif pembelajaran keterampilan menjahit ini dibatasi pada beberapa aspek berikut.

Untuk *target audience*, penelitian ini ditujukan pada Generasi Z (15-25 tahun), SES B, di Indonesia yang mayoritas berdomisili di Jabodetabek, yang belum memiliki pengalaman atau berminat untuk belajar menjahit. Perancangan ini dibatasi pada buku interaktif pembelajaran menjahit dasar yang mencakup materi ilustrasi pengenalan alat jahit, teknik dasar menjahit tangan, *step-by-step* dan lembar proyek sederhana sebagai aktivitas atau latihan praktik yang dapat dikerjakan langsung di dalam buku. Media yang dihasilkan berupa buku cetak dengan mempertimbangkan aspek ukuran, tata letak, tipografi, ilustrasi, dan sistem warna yang sesuai dengan karakteristik visual Generasi Z.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditunjukkan, tujuan dari tugas akhir yang ingin disampaikan oleh penulis adalah untuk merancang media pembelajaran berupa buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan menjahit yang lebih efektif dan dapat memberikan kontribusi untuk membantu meningkatkan *life skill* para generasi muda.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Penulis mengharapkan agar tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat dari aspek teoretis maupun praktis yang diterapkan dalam perancangan media informasi untuk meningkatkan keterampilan menjahit bagi generasi muda, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi ilmu bagi program studi Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi terkait dengan perancangan buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan menjahit. Penulis berharap penelitian ini dapat memberi kontribusi pada literatur tentang pengembangan media informasi berbasis pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menjahit tangan. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu meningkatkan *life skill* khususnya menjahit tangan bagi generasi muda untuk manfaat kebutuhan hidup.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber ilmu bagi Program Studi Desain Komunikasi Visual, khususnya sebagai media referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang ingin melanjutkan penelitian dalam pengembangan media informasi berbasis pembelajaran. Penelitian yang akan dilakukan merupakan syarat kelulusan bagi penulis serta menjadi pengalaman untuk merancang media cetak interaktif dan mengasah kemampuan untuk menyelesaikan masalah dalam perspektif desain.