

Analisis Penerapan *Project Based Learning* dalam Pengembangan Desain Busana Berbasis Budaya Lokal Solo

Zahra Bhisana^{1*}, Rina Purwanti²

¹⁻²Universitas Ngudi Waluyo, Jalan Gedong Songo, Candirejo, Ungaran, Jawa Tengah, Indonesia

Corresponding Author's e-mail : Bhisanaaz@gmail.com

ARMADA
JURNAL PENELITIAN MULTIDISIPLIN

e-ISSN: 2964-2981

ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada>

Vol. 04, No. 09 September, 2026

Page: 4617-4627

DOI:

<https://doi.org/10.55681/armada.v4i8.3066>

Article History:

Received: Juli 13, 2026

Revised: Agustus 14, 2026

Accepted: September 18, 2026

Abstract : Fashion design learning continues to face challenges due to the low creativity of learners resulting from the use of predominantly conventional teaching methods. This study aims to analyse the implementation of the Project Based Learning (PJBL) model in enhancing learners' creativity and skills through the development of fashion designs based on Solo's local culture. This study employed a descriptive qualitative approach with data collection techniques consisting of observation, interviews, documentation, and literature review. The learning stages included the determination of authentic projects based on Solo batik or distinctive motifs, concept development, work planning, design creation, presentation, and evaluation. The findings indicate that the implementation of PJBL improved learning activities, cultural understanding, creativity, and the quality of learners' fashion design outcomes. This model also encouraged learners to engage in the creative process, from concept planning to product realisation based on the needs of the creative industry. PJBL was proven effective in developing fashion designs rooted in Solo culture while strengthening appreciation and preservation of local cultural heritage.

Keywords : Creative Design, Local Culture, Fashion Design

Abstrak : Pembelajaran desain busana masih menghadapi permasalahan berupa rendahnya kreativitas peserta didik akibat penggunaan metode pembelajaran yang cenderung konvensional. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan model *Project Based Learning* (PJBL) dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan peserta didik melalui pengembangan desain busana berbasis budaya lokal Solo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Tahapan pembelajaran meliputi penentuan proyek autentik berbasis batik atau motif khas Solo, perancangan konsep, penyusunan langkah kerja, pembuatan karya, serta presentasi dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PJBL mampu meningkatkan aktivitas belajar, pemahaman nilai budaya, kreativitas, serta kualitas karya desain busana peserta didik. Model ini juga mendorong peserta didik terlibat dalam proses kreatif mulai dari perencanaan konsep hingga realisasi produk sesuai kebutuhan industri kreatif. PJBL terbukti efektif dalam mengembangkan desain busana berbasis budaya Solo sekaligus memperkuat apresiasi dan pelestarian warisan budaya lokal.

Kata kunci: Desain Kreatif, Budaya Lokal, Desain Busana

PENDAHULUAN

Penerapan Kurikulum menekankan pentingnya integrasi antara pembelajaran akademik dan pengalaman langsung di dunia industri. Mahasiswa tidak hanya dituntut memahami teori, tetapi juga mampu mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan secara nyata melalui keterlibatan langsung dalam lingkungan profesional, khususnya pada sektor industri kreatif. Salah satu bentuk implementasi kurikulum tersebut adalah kegiatan magang, yang memberikan ruang bagi mahasiswa untuk memahami proses kerja, dinamika industri, serta pengembangan karya berbasis kebutuhan pasar. Negara-negara maju mulai menyadari bahwa saat ini mereka tidak bisa mengandalkan perekonomian hanya pada sektor industri lagi, tetapi mereka harus lebih mengandalkan sumber daya manusia yang kreatif, sehingga munculah era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas, yang disebut Ekonomi kreatif yang digerakan oleh sektor industri disebut Industri kreatif. Industri yang mulai berkembang pada akhir-akhir ini berangkat dari kreativitas dan keterampilan dan bakat individu yang mempunyai potensi untuk menciptakan pekerjaan melalui produksi dan eksploitasi intellectual property (Supangka, 2023). Komponen industri kreatif terdiri atas gabungan dari seni, budaya, teknologi dan bisnis.

Pada era kreativitas seperti saat ini, ide gagasan, dan imajinasi, bisa menjadi sesuatu yang memiliki nilai ekonomis tinggi. Seperti kemampuan desain, saat ini Dalam konteks industri kreatif Solo, pengembangan produk kreatif yang berakar pada budaya lokal memiliki peran strategis dalam memperkuat identitas merek. Produk kreatif tiga dimensi menjadi salah satu alternatif yang mampu memberikan pengalaman visual dan emosional yang lebih kuat bagi konsumen. Dengan adanya pembelajaran desain busana ini, tidak hanya semata mempelajari bagaimana menjadi seorang desainer, tetapi memberi pelatihan kewirausahaan, sehingga mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk dapat mewujudkan visi kreatif dan melihat potensi ekonominya. Budaya Jawa adalah budaya yang berasal dari Jawa dan dianut oleh masyarakat Jawa. Budaya Jawa mengutamakan keseimbangan, keselarasan dan keserasian dalam kehidupan sehari-hari. Kota Solo merupakan salah satu kota yang terkenal akan budaya Jawa yang masih sangat kental. Kota Solo memiliki ritual adat yang masih dilakukan hingga saat ini. Yogyakarta menyandang beberapa julukan, salah satunya yaitu kota yang terkenal dengan pendidikan dan pelajarnya. Saat ini terdapat kurang lebih 1000 institusi pendidikan yang berdiri di Solo, dari indikator tersebut maka dari itu hendaknya perlu ditunjang dan ditingkatkan sarana dan prasarana yang layak, lengkap dan terpadu untuk menimba ilmu. Selain itu Solo dikenal sebagai kota Seni dan budaya, dimana terdapat beragamnya kebudayaan yang berasal dari Solo dan sekitar nya juga akulturasi kebudayaan dari luar daerah, sehingga menambah khasanah kebudayaan. Budaya Solo memiliki kekayaan nilai historis dan estetika yang tinggi. Namun, inovasi terkadang mandek akibat desain yang monoton. Desain busana yang ada sering kali terjebak pada pakem tradisional tanpa penyesuaian dengan tren mode kontemporer.

Model PJBL berakar pada pendekatan konstruktivis yang mengarahkan siswa untuk menyelesaikan masalah melalui tahapan investigasi dan pembuatan karya nyata. Hal ini menjadikan PJBL sangat ideal untuk diaplikasikan dalam praktik desain dan produksi busana. Melalui PJBL, siswa tidak sekadar menggambar desain, tetapi juga dituntut untuk melakukan eksplorasi motif, memadukan corak lokal Solo dengan siluet modern, hingga menghasilkan produk akhir yang layak jual dan bernilai komersial. Industri mode sangat dinamis dan membutuhkan lulusan yang adaptif. PJBL membiasakan siswa memecahkan masalah produksi nyata, manajemen waktu, dan inovasi desain yang terinspirasi kearifan lokal. Selanjutnya, Swarsi (2024) menyatakan bahwa budaya lokal Solo memiliki karakteristik yang unggul yaitu: (1) mengedepankan kualitas keagungan, dan keharkatan sehingga sangat diagungkan; (2) menjadi sumber inspirasi, kreasi, sangat diapresiasi sebagai citra, referensi, dan jati diri; (3) diterima dan diasosiasi oleh mayoritas populasi sebagai orientasi sikap hidup; (4) memiliki roh, sifat khas, lentur, dan adaptif serta sarat dengan nilai-nilai lokal, nasional, dan universal; (5) mengandung sari-sari budaya dan peradaban yang mencakup etika, estetika, logika, solidarita, spiritualita, dan praktika. Kebudayaan lokal yang

unggul dapat dirujuk sebagai wawasan kehidupan publik yang berdimensi sektoral dan lintas sektoral.

Lalu sebagai kota seni dapat dilihat dari seniman-seniman lokal yang banyak dengan aliran dan keahlian yang berbeda-beda memberi warna yang beragam, serta dilihat dari minat dan apresiasi warga yang antusias. Solo sebagai kota pelajar dan pendidikan, seni, dan budaya memiliki harapan dan peluang untuk pengembangan seni dan juga teknologi. Lalu di Solo terdapat kaum muda dari berbagai pelosok nusantara yang berkumpul di Solo untuk menuntut ilmu juga yang juga memiliki minat tinggi terhadap teknologi dan seni, karena sifat kaum muda yang dinamis, terus memperbaharui kompetensi diri, dan ekspresif. Lalu di Solo, para seniman, akademisi, serta praktisi berkumpul. Maka tak heran, kolaborasi ketiganya memunculkan banyak industri kreatif. Menurut Rodney (2023), bangunan dapat meningkatkan kemampuan kreativitas manusia. Bangunan merupakan salah satu atribut lingkungan kreativitas yang dapat mempengaruhi mental seseorang. Daniel (2023) mengungkapkan bahwa di era kreativitas, diperlukan adanya melengkapi kemampuan teknologi yang dimiliki (high-tech) dengan hasrat untuk mencapai tingkat "high concept" dan "high touch". High concept adalah kemampuan menciptakan keindahan artistik dan emosional, mengenali pola-pola dan peluang, menciptakan narasi yang indah dan menghasilkan temuan-temuan yang belum disadari orang lain. High touch adalah kemampuan berempati, memahami esensi interaksi manusia, dan menemukan makna. Penjelasan di atas, bahwa seni atau desain tidak hanya bergantung pada estetika saja, namun proses mendesain itu sendiri, dari memunculkan ide hingga menjadi suatu karya, serta bagaimana karya yang tercipta berguna dan diterima.

Penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuni Sangesti (2024) yang menunjukkan analisis konsep desain kreatif dengan sumber ide budaya lokal Solo dalam pembelajaran desain busana berfokus pada eksplorasi kearifan lokal untuk diterapkan ke dalam rancangan busana modern melalui pendekatan tahapan desain. Penelitian oleh Yuni menunjukkan bahwa batik Solo tidak hanya berfungsi sebagai pakaian tradisional, tetapi memiliki kekayaan visual yang menjadi identitas budaya yang sangat kuat. Nilai kebaruan konsep pengembangan berbasis kearifan lokal sangat strategis untuk menjaga keberlangsungan budaya di tengah tantangan industri kreatif. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Agustin (2021), menyebutkan bahwa keberadaan konsep pada sebuah desain sangat krusial sebagai jembatan gagasan perancang kepada orang lain. Hal ini diteliti dalam konteks pembelajaran busana. Pembuatan konsep dan papan suasana yang sistematis sangat membantu mahasiswa atau desainer untuk fokus menggali sumber ide sebelum dituangkan ke dalam sketsa busana. Pengenalan budaya lokal Solo pada mahasiswa tidak hanya melestarikan budaya, tetapi terbukti melatih kreativitas berpikir luwes dan originalitas dalam menerjemahkan elemen kultural.

Sebagian besar penelitian terdahulu umumnya hanya mengkaji efektivitas PJBL secara umum untuk meningkatkan hasil belajar siswa/mahasiswa, keterampilan menjahit, pembuatan kolase, atau sekadar penerapan pengenalan budaya secara tekstual. Penelitian oleh Nike (2025), membahas PJBL untuk mata pelajaran praktik dasar (seperti membuat pola atau menjahit) dan penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila. Namun, sedikit yang meneliti kedalaman proses kreatif pada tahapan ideation (pengembangan ide) busana berbasis budaya spesifik (seperti filosofi motif Batik Solo, motif Kawung, atau Kemben Keraton). Menilai evaluasi proses, khususnya bagaimana peserta didik menyelesaikan masalah (problem solving) ketika terjadi distorsi atau kendala estetika saat menggabungkan unsur budaya lokal dengan tren busana modern global. Tujuan dalam penelitian ini yaitu menganalisis konsep desain kreatif budaya lokal Solo dalam pembelajaran desain busana dengan metode project Based learning. Yang dimana nantinya pembelajaran desain busana ini tidak menggunakan metode manual, melainkan metode berbasis proyek untuk menciptakan industri kreatif di dunia fashion atau busana. Relevansi dalam penelitian ini menunjukkan pentingnya proses konseptualisasi yang matang dalam pembelajaran desain. Anda dapat melihat kerangka analisis ini lebih lanjut di publikasi ilmiah tentang Analisis Konsep Desain pada Pembelajaran Desain Busana.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini merumuskan beberapa permasalahan yang menjadi fokus kajian. Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) bagaimanakah proses penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL)

dalam pengembangan desain busana berbasis budaya lokal Solo; (2) apa saja kendala yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran PJBL pada pengembangan desain busana berbasis budaya lokal Solo serta bagaimana solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut; dan (3) seberapa besar efektivitas penerapan model pembelajaran PJBL dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan peserta didik dalam menciptakan desain busana berbasis budaya lokal Solo. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) menganalisis proses penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dalam pengembangan desain busana berbasis budaya lokal Solo; (2) mengidentifikasi berbagai kendala yang muncul dalam penerapan model pembelajaran PJBL pada pengembangan desain busana berbasis budaya lokal Solo serta merumuskan solusi yang dapat diterapkan; dan (3) mengetahui efektivitas model pembelajaran PJBL dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan peserta didik dalam menciptakan desain busana yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal Solo.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan *Project-Based Learning* (PBL) yang diterapkan melalui kegiatan pembelajaran desain busana di industri kreatif. Pendekatan ini menekankan proses pembelajaran melalui keterlibatan langsung dalam pengerjaan proyek nyata di lingkungan kerja profesional. PBL dipandang relevan karena memungkinkan mahasiswa terlibat secara aktif dalam seluruh tahapan perancangan produk, mulai dari perencanaan konsep, pengembangan desain, hingga realisasi karya akhir. Proyek yang dikerjakan merupakan bagian dari pengembangan produk kreatif, sehingga proses perancangan dilakukan dengan mengikuti sistem kerja, alur komunikasi, serta tenggat waktu yang ditetapkan oleh pihak studio. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk memahami secara mendalam proses perancangan busana kreatif budaya lokal Solo. Metode kualitatif memungkinkan penggalan data yang bersifat kontekstual dan deskriptif, terutama terkait pengalaman, proses kreatif, serta penerapan nilai budaya dalam desain produk. Dalam pendekatan ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang terlibat langsung dalam proses perancangan, sehingga dapat memahami dinamika kerja dan pengambilan keputusan desain secara komprehensif.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 1 April sampai 31 Mei 2026. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berbentuk wawancara. Pertanyaan wawancara dilakukan secara mendalam, kemudian observasi dan dokumentasi serta studi kepustakaan. Teknik pengumpulan data menggunakan data primer dan data sekunder. Untuk analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Pengolahan data dilakukan dengan *collecting*, *checking*, *coding*, *entering*, dan *data processing*. Uji pengabsahan data menggunakan dalam penelitian kualitatif berfungsi untuk memastikan validitas, reliabilitas, dan objektivitas data.

Berdasarkan standar keabsahan data (*trustworthiness*) dalam penelitian kualitatif, terdapat empat kriteria utama yang digunakan untuk memastikan kualitas dan validitas data penelitian. Kriteria tersebut meliputi kredibilitas (*credibility*), yaitu upaya untuk memastikan bahwa hasil penelitian menggambarkan kondisi yang sebenarnya berdasarkan temuan di lapangan; keteralihan (*transferability*), yaitu tingkat kemungkinan hasil penelitian dapat diterapkan atau dijadikan rujukan oleh pembaca pada konteks atau situasi sosial lain yang memiliki karakteristik serupa; ketergantungan (*dependability*), yaitu upaya memastikan bahwa seluruh proses penelitian dilakukan secara sistematis, konsisten, dan dapat ditelusuri melalui dokumentasi proses penelitian; serta kepastian (*confirmability*), yaitu upaya memastikan bahwa temuan penelitian didasarkan pada data yang objektif sehingga hasil penelitian tidak dipengaruhi oleh pandangan atau bias pribadi peneliti. Keempat kriteria tersebut digunakan sebagai dasar untuk menjamin bahwa data dan hasil penelitian memiliki tingkat kepercayaan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Lokasi penelitian ini berada di Solo dengan subjek penelitian yaitu masyarakat Solo yang berkaitan dengan UMKM berbasis budaya lokal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemahaman, pelaksanaan, serta kendala dalam penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) pada pengembangan desain busana berbasis budaya lokal Solo. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses penerapan model PJBL

dalam pembelajaran desain busana, sedangkan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mendalam mengenai pemahaman, proses pelaksanaan, serta kendala yang dihadapi selama pembelajaran.

Teknik dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data pendukung berupa foto, laporan kegiatan, dan dokumen relevan yang berkaitan dengan penelitian. Selain itu, studi kepustakaan dilakukan melalui kajian berbagai sumber literatur seperti buku, jurnal, dan referensi ilmiah lainnya yang berkaitan dengan model *Project Based Learning*, desain busana, serta budaya lokal Solo. Penggunaan berbagai teknik pengumpulan data tersebut bertujuan untuk memperoleh data yang komprehensif dan mendukung analisis penelitian secara objektif. Metode kepustakaan adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menelaah berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, laporan penelitian, arsip, maupun dokumen lainnya yang relevan dengan topik penelitian.. Sejalan dengan pendapat tersebut, Nazir (2024) menyatakan bahwa studi kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara menelaah buku-buku, literatur, catatan, dan laporan yang memiliki keterkaitan dengan permasalahan penelitian. Metode ini bertujuan untuk memperoleh data dan informasi yang bersifat teoritis maupun empiris sebagai dasar analisis penelitian.

Keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai narasumber, seperti kepala sekolah, guru, dan peserta didik, kemudian dikaitkan dengan hasil observasi serta dokumen pendukung dari sekolah. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan menggabungkan hasil pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang konsisten dan sesuai dengan fokus penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan berupa panduan observasi, panduan wawancara, dan panduan dokumentasi sebagai alat untuk memperoleh data selama penerapan model *Project Based Learning* (PJBL) dalam pembelajaran desain busana. Dalam penelitian ini, elemen visual budaya lokal Solo seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur diidentifikasi serta diadaptasi ke dalam rancangan busana dengan memperhatikan prinsip desain, meliputi keseimbangan, proporsi, harmoni, dan ritme. Proses tersebut bertujuan untuk mengintegrasikan nilai budaya tradisional ke dalam desain busana kontemporer sehingga menghasilkan karya yang memiliki nilai estetika sekaligus mempertahankan makna budaya dan simbolis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Konsep Desain Kreatif Sumber Ide Budaya Lokal Solo

Kebudayaan dan peradaban manusia mulai berkembang seiring dengan perilaku manusia dalam hal berbusana. Kini kebutuhan manusia akan busana lebih untuk memenuhi kenyamanan dan keindahan dalam berbusana. Seiring dengan perkembangan kebudayaan dan peradaban manusia busana terus mengalami perubahan dalam dunia mode, sehingga dibutuhkan busana dengan rancangan yang disesuaikan dengan usia, jenis, kesempatan dan untuk fungsi dari busana. Busana juga berfungsi estetis sebagai penambah keindahan penampilan. Pemilihan busana dikatakan baik selain sesuai dengan kesempatan, juga harus sesuai dengan karakter si pemakai, dan sesuai dengan trend mode. Trend mode tersebut tercipta karena masyarakat yang semakin kreatif dalam menciptakan mode dan desain yang beraneka ragam.

Hasil wawancara terkait budaya lokal Solo yang akan diterapkan sebagai sumber ide penciptaan desain busana yang dilakukan dengan narasumber sebagai acuan pembuatan desain busana berdasarkan karakteristik budaya lokal Solo yang akan diciptakan .Dan wawancara terkait sejarah dan makna filosofi dari budaya lokal Solo yang akan diterapkan pada desain sebagai motif utama pada busana. Berdasarkan pernyataan dari narasumber diatas peneliti menyimpulkan pemilihan motif yang menggabungkan dua elemen ini akan menjadi sebuah karya seni yang luar biasa, menciptakan keselarasan antara kekuatan simbolik budaya Jawa dan keindahan estetika busana budaya lokal Solo.

Teori analisis konsep desain kreatif berbasis budaya lokal Solo berfokus pada transformasi kearifan tradisi menjadi inovasi modern. Ini mengintegrasikan nilai filosofis, sejarah, dan estetika Keraton serta kehidupan masyarakat Jawa ke dalam berbagai produk, tata ruang, atau komunikasi visual, sekaligus memperkuat identitas kota. Desainer menggali kekayaan tradisi yang menjadi

potensi unggulan Solo, seperti motif Batik, ornamen Keraton, arsitektur kolonial India, hingga seni pertunjukan Wayang Orang dan Canthik Rajamala. Mengutip teori seni rupa Dharsono Sony Kartika, ide dasar tersebut distilisasi (penggayaan bentuk) dan dideformasi agar relevan dengan selera pasar kontemporer tanpa menghilangkan esensi budaya aslinya.

Proses merancang desain busana sendiri tentunya menggunakan sumber ide yang sesuai dengan kesempatan yang dihadapi dan pesan desainer yang ingin disampaikan lewat karya desain yang diciptakan. Penciptaan desain menggunakan kreasi berdasarkan perkembangan imajinasi yang bisa juga disebut dengan dengan sumber ide. Sumber ide merupakan asal mula dari suatu konsep, gagasan, atau inspirasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan suatu karya, proyek, atau inovasi (Farlin & Vina Fitriyah, 2023). Sumber ide merupakan sumber inspirasi sehingga muncul suatu koleksi rancangan. Sumber ide dapat didapatkan dimanapun, tak terkecuali disekitar kita. Sumber ide dalam membuat desain pengembangan sangat beragam, seperti flora, fauna, atau benda-benda yang tidak hidup disekitar kita.

Kolaborasi adalah sebuah ide yang sangat menarik dan penuh makna. Budaya lokal Solo dalam tradisi Jawa dikenal sebagai representasi dari sosok perempuan yang anggun, lemah lembut, namun tetap memiliki kekuatan batin yang luar biasa. Karakteristik ini bisa diterjemahkan dalam desain busana yang menonjolkan keanggunan dan keluwesan, namun tetap memancarkan kekuatan melalui penggunaan bahan dan desain yang elegan. Dalam pembuatan karya ini menggunakan desain produksi dan mood board sebagai sarana untuk menyampaikan unsur dan prinsip desain berdasarkan sumber ide karakteristik budaya lokal Solo pada busana pesta. Desain produksi 1 adalah tahap yang penting untuk memastikan bahwa ide desain yang awal dapat diterjemahkan menjadi busana yang fungsional dan estetis, siap untuk produksi. Desain produksi 1 dalam tata busana merujuk pada tahap awal dalam proses penciptaan pakaian atau busana. Secara umum, desain produksi ini mencakup perencanaan dan pembuatan pola busana, pemilihan bahan, serta pengaturan teknik konstruksi atau jahitan yang akan digunakan untuk menghasilkan produk akhir. Pada desain produksi 1, seorang desainer busana fokus pada hal-hal berikut:

Konsep Desain: menentukan ide atau tema untuk busana yang akan dibuat. Pembuatan Pola: membuat pola dasar yang akan digunakan untuk membentuk pakaian. Pemilihan Bahan: memilih bahan yang sesuai dengan desain dan fungsi pakaian. Teknik Pembuatan: menentukan teknik jahitan atau pengerjaan lainnya yang sesuai dengan desain. Prototipe: membuat contoh awal atau prototipe dari desain untuk memastikan bentuk, ukuran, dan kenyamanan nya. Validasi ahli adalah proses penilaian yang dilakukan oleh para ahli atau pakar di bidang tertentu untuk memastikan bahwa suatu instrumen, produk, atau metode penelitian memiliki tingkat validitas yang memadai. Dengan kata lain, validasi ahli bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen tersebut benar benar mampu mengukur atau mengevaluasi apa yang seharusnya diukur sesuai dengan tujuan penelitian. Proses wawancara dengan validasi ahli secara tatap muka maupun secara daring menarik Kesimpulan sebagai berikut. Secara umum, ketiga karya memperoleh penilaian sangat baik dari kedua validator pada aspek unsur desain, prinsip desain, kesesuaian sumber ide, dan karakteristik visual. Desain dinilai berhasil merepresentasikan karakter wayang sebagai sumber inspirasi sekaligus menunjukkan modernisasi yang tetap mempertimbangkan estetika.

Pada karya bertema Srikandi, validator menekankan pentingnya eksplorasi siluet, penyesuaian aksesoris tradisional, serta menjaga nilai budaya agar karakter asli tidak hilang dalam proses pembaruan desain. Pada karya bertema Drupadi, hasil validasi menunjukkan kualitas estetika dan konseptual yang kuat, dengan catatan perbaikan pada kualitas jahitan demi meningkatkan kenyamanan pemakai. Pada karya bertema Surtikanti, penilaian juga sangat baik, dengan saran serupa terkait penyempurnaan konstruksi produk agar kenyamanan model tetap optimal. Secara keseluruhan, validasi menunjukkan bahwa desain tidak hanya berhasil secara estetika dan konseptual, tetapi juga perlu memperhatikan keseimbangan antara modernisasi, pelestarian nilai budaya, dan kenyamanan pemakaian.

Penerapan prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, proporsi, keselarasan, dan kontras dalam pengolahan elemen-elemen lokal Solo terbukti memberikan hasil desain yang tidak hanya estetis, tetapi juga fungsional. Prinsip keseimbangan dan keselarasan digunakan untuk memastikan desain busana pesta tetap terlihat harmonis, meskipun menggabungkan berbagai unsur visual yang berbeda. Kontras yang diterapkan dalam pemilihan warna dan detail ornamen memberikan daya

tarik visual yang kuat, namun tetap terjaga dalam kesan elegan yang sesuai dengan karakter busana lokal Solo. Dalam hal ini, prinsip desain sangat membantu dalam mewujudkan karya busana yang tetap dapat dinikmati oleh masyarakat luas.

“Dalam dunia desain busana, unsur dan prinsip desain sangat berperan penting dalam menciptakan karya yang estetis dan fungsional. Unsur desain busana adalah elemen-elemen dasar yang membentuk struktur dan karakter dari suatu busana. Pemahaman terhadap unsur-unsur ini sangat penting bagi desainer untuk menciptakan busana yang tidak hanya estetis tetapi juga sesuai dengan tujuan desain dan fungsionalitas pakaian. Unsur-unsur tersebut antara lain garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan bahan yang saling berkaitan dan bekerja sama untuk menghasilkan desain busana yang harmonis dan menarik”. Ujar Narasumber

Unsur dan prinsip desain busana saling berinteraksi untuk menciptakan busana yang estetis, fungsional, dan menarik. Unsur desain busana seperti garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan bahan membentuk dasar dari desain busana, sedangkan prinsip desain seperti keseimbangan, kesatuan, irama, proporsi, penekanan, dan kontras berfungsi untuk mengarahkan dan menyelaraskan elemen-elemen tersebut agar tercipta kesan yang harmonis dan efektif (Permatasari, 2023). Pemahaman yang baik terhadap unsur dan prinsip desain ini sangat penting bagi seorang desainer busana untuk menghasilkan karya yang tidak hanya indah dilihat, tetapi juga nyaman dan sesuai dengan kebutuhan pemakainya.

“Unsur desain yang sangat berpengaruh pada suatu desain busana pesta diantaranya warna, siluet dan bahan. Unsur desain warna dalam busana sering digunakan untuk menciptakan kesan atau karakter yang ingin ditonjolkan. Penciptaan karakter ini bisa merujuk pada bagaimana warna mempengaruhi persepsi orang terhadap pemakainya, serta bagaimana warna tersebut dapat mengkomunikasikan pesan atau perasaan tertentu. Psikologi warna menjelaskan bagaimana warna mempengaruhi perasaan dan perilaku seseorang, yang tentunya juga mempengaruhi cara orang lain memandang mereka. Dalam busana, penggunaan warna yang tepat dapat menciptakan kesan atau karakter yang di inginkan”. Ujar Narasumber

Fenomena penciptaan karakter dalam busana menggunakan warna sangat erat kaitannya dengan psikologi warna, budaya, dan tren mode. Warna memiliki kekuatan besar untuk membentuk persepsi publik terhadap pemakainya, menciptakan kesan emosional dan menampilkan identitas atau karakter tertentu. Desainer fashion yang cermat dapat menggunakan warna sebagai alat untuk menggambarkan pesan atau karakter yang diinginkan dalam karya-karya mereka. Menurut psikologi warna yang dipelopori oleh Eva Heller dalam bukunya "Psychology of Color", merah adalah warna yang memicu emosi kuat dan memberi kesan dinamis serta kuat (Handayani & Rahayu budi, 2022). Penelitian oleh Gage (2023) dalam "Color and Culture: Practice and Meaning from Antiquity to Abstraction" menyatakan bahwa emas dan warna kuning berhubungan erat dengan status sosial dan kekuasaan. Dalam banyak budaya kuno, emas dianggap sebagai warna yang hanya dapat dimiliki oleh bangsawan atau elit sosial (Ayuningrum, 2023).

“PJBL sangat efektif dalam menumbuhkan kreativitas melalui aktivitas berbasis proyek yang membutuhkan eksplorasi ide, pemecahan masalah, kolaborasi, dan otonomi dalam menghasilkan produk fesyen. Selain itu, PJBL memberikan pengalaman belajar otentik yang selaras dengan harapan industri fesyen, sehingga memperkuat kompetensi teknis dan kesiapan kerja siswa. Secara keseluruhan, studi ini menyoroti bahwa PJBL memiliki potensi yang kuat sebagai strategi instruksional inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran desain fesyen praktis sekaligus menjawab kebutuhan kontemporer pendidikan vokasional”. Ujar Narasumber Pembelajaran tata busana pada era modern menuntut strategi yang lebih inovatif, aplikatif, dan berorientasi pada pengembangan kreativitas peserta didik agar selaras dengan kebutuhan pendidikan vokasi yang terus berkembang. “Baju adat Jawa Tengah Solo, seperti beskap untuk pria dan kebaya untuk wanita bukan hanya sekadar pakaian, tetapi juga merupakan simbol identitas masyarakat”.

Baju adat Solo terdiri dari beragam jenis yang memiliki ciri khas dan kegunaannya masing-masing. Ada beskap untuk pria, kebaya untuk wanita, serta berbagai aksesoris pelengkap seperti blangkon dan keris. Tidak hanya sekadar pakaian, baju adat Jawa Tengah Solo menyimpan makna mendalam dan menjadi bagian tak terpisahkan dari berbagai upacara adat dan tradisi masyarakat

setempat. Solo, atau Surakarta Hadiningrat, merupakan episentrum estetika Jawa yang memelihara kehalusan adat melalui sehelai wastra. Iklim tropis lembab di dataran rendah Jawa Tengah menuntut kecerdasan dalam pemilihan material kain agar tetap fungsional namun megah. Secara historis, pakaian adat Solo (Surakarta) adalah kristalisasi dari diplomasi panjang dan akulturasi budaya. Pengaruh beludru dari perdagangan Eropa berpadu dengan teknik membatik yang telah mencapai puncak teknisnya di dalam tembok keraton.

Evolusi busana ini mencerminkan transisi dari fungsi proteksi tubuh menuju simbolisme status sosial yang rigid namun puitis. Setiap serat kain yang ditenun dan setiap titik malam yang ditorehkan membawa narasi tentang hubungan manusia dengan Sang Pencipta. Identitas visual Solo ditandai dengan skema warna Sogan yang hangat, berbeda dengan tetangganya yang cenderung kontras. Warna coklat dari pewarna alami kayu soga ini menciptakan impresi kerendahan hati sekaligus otoritas yang tenang. Perbandingan dengan penelitian yang dilakukan oleh Gusti Irama (2022), menunjukkan bahwa kajian berfokus pada transformasi nilai budaya lokal Solo (seperti batik dan ornamen keraton) menjadi konsep desain kreatif modern. Berbeda dengan studi sebelumnya, riset menggabungkan aspek pelestarian nilai dengan fungsi inovasi masa kini. Luarannya berfokus pada formulasi konsep desain, pedoman visual, atau purwarupa produk kreatif yang lebih adaptif terhadap tren pasar namun tetap menjaga pakem budaya lokal Solo.

Pembahasan Penelitian

Teori diskursus kekuasaan-pengetahuan dipakai menganalisis fenomena-fenomena yang muncul sebagai dampak dan makna akibat dari sikap mahasiswa dalam pengembangan kreativitas dalam konteks industri kreatif. Adanya pengetahuan tentang pengembangan kreativitas yang memahami subjek kreasi kreatif menjadi alat untuk kekuasaan yang membawa perubahan-perubahan sosial, ekonomi, keyakinan, dan politik di tengah-tengah masyarakat. Relasi kuasa inilah menghasilkan cerita disebut *discourse* (diskursus). Diskursus merupakan upaya melepaskan diri dari ketertindasan/kebodohan. Muatan (isi) diskursus yang tidak menggambarkan realita apa adanya, hampir sama dengan mitos sebagai upaya manusia untuk menetralsisir ketakutan dan ketertekanan diri dari pihak-pihak yang memiliki kekuasaan yang lebih tinggi dari dirinya. Dalam perspektif kajian budaya kontemporer, pengetahuan dan kreativitas memiliki hubungan erat dengan pembentukan identitas, produksi makna, serta praktik sosial yang berkembang dalam masyarakat kreatif (Mould, 2021; Comunian & England, 2021). Industri kreatif tidak hanya menghasilkan produk ekonomi, tetapi juga menjadi ruang produksi pengetahuan dan representasi budaya melalui proses kreatif masyarakat (Campbell et al., 2022).

Kebudayaan Solo memiliki identitas yang bernapaskan nilai tradisi, spiritualitas, dan hubungan harmonis antara manusia dengan alam serta leluhur. Kemudian tidak terlepas dari keterjalinan kekerabatan masyarakat yang diwarnai dengan elemen keserasian diri dengan alam dan kepada para leluhur. Budaya tradisi ini merupakan hasil evolusi dan akulturasi dari beberapa budaya yang datang ke daerah Solo, baik secara langsung maupun melalui daerah lain. Sistem kekerabatan masyarakat sifatnya kontinuitas, fleksibel, kokoh, dan kuat dimulai dari komunitas soroh/trah hubungan sosial di ranah keluarga, dan di ranah masyarakat dengan membentuk lembaga-lembaga tradisional masyarakat. Penelitian mengenai keberlanjutan budaya menunjukkan bahwa identitas lokal terbentuk melalui hubungan antara memori kolektif, praktik sosial, simbol budaya, dan proses pewarisan nilai antargenerasi (Lenzerini, 2021; Sarmiento et al., 2023). Menurut Fashri (2023), simbol-simbol (bisa dibaca bahasa, wacana, gambar, dan ide-ide semacamnya) dapat mengungkapkan pikiran/konsep tentang sesuatu yang memiliki makna. Kemudian, simbol-simbol merupakan pengetahuan tradisional Solo. Pengetahuan tradisional Solo merupakan nilai-nilai spiritual religius dalam unsur-unsur logika, etika, dan estetika pada media ritual yang sifatnya sakral, mistis, religius. Hal tersebut ditransformasikan dalam industri kreatif yang bernilai ekonomi. Transformasi pengetahuan budaya menjadi produk kreatif menjadi salah satu strategi dalam menjaga keberlanjutan warisan budaya sekaligus menciptakan nilai ekonomi baru (Puspita et al., 2024).

Selanjutnya, unsur-unsur budaya yang dikonstruksi yang bersifat sakral ditransformasikan sebagai unsur-unsur kerajinan yang dikemas menjadi berbagai produk komoditi yang berharga dan bernilai jual tinggi. Oleh karena itu, pengetahuan tradisional sebagai unsur budaya lokal mengalami perkembangan dari yang bersifat sakral yang ada dalam ranah agama kemudian

ditransformasikan menjadi ranah industri kreatif yang diberikan label harga dan termasuk ranah ekonomi kreatif. Perubahan tersebut menunjukkan adanya proses adaptasi budaya terhadap perkembangan ekonomi kreatif modern. Kajian industri kreatif menunjukkan bahwa integrasi antara warisan budaya dan inovasi desain mampu menciptakan produk yang memiliki nilai budaya sekaligus nilai pasar (Altan et al., 2024). Soedarsono menyatakan bahwa seni yang dibuat untuk kebutuhan wisata memiliki ciri-ciri bentuk tiruan, bentuk miniatur, dan tidak sakral (2024:130). Perubahan tersebut di atas dapat diartikan sebagai suatu pergeseran makna dalam pengetahuan tradisional. Degradasi nilai pengetahuan tradisional sakral mengalami pergeseran makna nilai-nilai tradisional untuk kepentingan komersialisasi. Namun, beberapa penelitian menunjukkan bahwa komersialisasi budaya tidak selalu menyebabkan hilangnya nilai budaya selama proses pengembangan tetap melibatkan komunitas pemilik budaya dan mempertahankan nilai autentiknya (Wang & Wang, 2025). Selanjutnya, kreativitas yang lahir dari pengetahuan tradisional/komersialisasi merupakan kekayaan intelektual (KI) dalam fenomena-fenomena yang mengacu pada industri kreatif. Oleh karena itu, Hak Kekayaan Intelektual atas pengetahuan tradisional menjadi salah satu objek dalam melahirkan kreativitas untuk bisa mendatangkan kesejahteraan (WIPO, 2021).

Ada beberapa kompetensi yang harus dicapai mahasiswa dalam pembuatan desain busana melalui model pembelajaran PJBL, di antaranya meliputi alat dan bahan yang digunakan dalam membuat desain dengan konsep kolase, cara membuat gambar desain busana dengan konsep kolase, menganalisis desain busana sesuai konsep kolase, serta membuat gambar desain sesuai konsep kolase dengan baik dan benar. Keempat kompetensi ini harus dikuasai mahasiswa dalam membuat desain busana dengan teknik kolase. Program keahlian bidang Tata Busana mempunyai beberapa mata pelajaran praktik yang harus memenuhi aspek afektif (sikap), aspek kognitif (pengetahuan), dan aspek psikomotorik (keterampilan). Kreativitas atau daya cipta sering disebut sebagai istilah untuk pengembangan potensi pada peserta didik. Materi pembelajaran berbasis kreativitas diharapkan dapat membekali peserta didik untuk dapat berpikir kreatif sebagai wujud pengembangan potensi dirinya dalam bidang keahlian yang ditekuninya. Penelitian pendidikan desain menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas mahasiswa membutuhkan pendekatan pembelajaran yang memberikan ruang eksplorasi, eksperimen, dan penciptaan produk secara langsung (Zhang et al., 2025).

Berdasarkan hasil pengamatan didapatkan bahwa kreativitas mahasiswa tata busana masih rendah. Metode *Project Based Learning* sangat efektif diterapkan untuk para pelajar dengan membentuk kelompok belajar kecil dalam mengerjakan proyek, eksperimen, dan inovasi. Kegiatan belajar yang dialami oleh mahasiswa akan sangat bermakna dalam kehidupannya, dimana mereka akan selalu mengingat poin-poin penting dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Selain itu, aliran pembelajaran dengan metode saintifik seperti yang ada pada PJBL akan memberikan keterampilan bagaimana menjadi pembelajar sepanjang hayat bagi para mahasiswa, dan pengetahuan ini akan sangat bermanfaat untuk dapat bertahan dalam kompetisi di dalam era ekonomi yang berbasis pengetahuan. Berbagai penelitian terbaru menunjukkan bahwa PJBL mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, kolaborasi, serta keterampilan inovasi peserta didik melalui pengalaman belajar berbasis proyek nyata (Zha et al., 2024). Pendekatan ini juga relevan diterapkan pada bidang desain karena mahasiswa terlibat langsung dalam proses pencarian ide, pengembangan konsep, hingga menghasilkan produk kreatif yang memiliki nilai budaya dan ekonomi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan *Project Based Learning* (PJBL) dalam pengembangan desain busana berbasis budaya lokal Solo terbukti sangat efektif. Metode ini secara konkret meningkatkan kreativitas, keterampilan teknis, dan pemahaman nilai budaya, menjadikan proses pembelajaran lebih aplikatif dan relevan dengan standar industri fashion modern. Melalui pembelajaran berbasis proyek ini, nilai-nilai kearifan lokal berhasil diintegrasikan ke dalam Profil Pelajar Pancasila. Mahasiswa dan masyarakat Solo tidak hanya mendesain, tetapi juga memahami filosofi di balik budaya Solo. PJBL menciptakan pengalaman belajar autentik yang menuntut memecahkan masalah nyata, mulai dari tahap observasi budaya, perancangan sketsa, pemilihan bahan, hingga pembuatan produk akhir.

Tantangan utama yang kerap ditemukan di lapangan adalah keterbatasan sarana prasarana dan literasi budaya. Hal ini dapat diatasi melalui pendampingan intensif dari pembimbing dan kolaborasi bersama praktisi budaya/industri.

Secara keseluruhan, model PJBL sangat direkomendasikan untuk diterapkan di lingkungan atau lembaga pendidikan desain busana maupun institusi mode, khususnya di wilayah Solo dan sekitarnya, karena mampu mencetak desainer muda yang kompeten dan berakar kuat pada budaya bangsa. Penelitian mengenai analisis konsep desain kreatif dengan sumber ide budaya lokal Solo memberikan kontribusi krusial dalam memperkuat identitas budaya, memberdayakan UMKM, dan memajukan sektor ekonomi kreatif. Kajian ini menjembatani warisan tradisi dengan inovasi modern sehingga budaya lokal tetap relevan dan berdaya saing di pasar global. Pengembangan produk kreatif dengan menemukan metode penerjemahan elemen budaya tradisional ke dalam desain produk modern. Hal ini menciptakan kebaruan tanpa menghilangkan nilai filosofis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah memberi dukungan baik moril maupun materil terhadap pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriani, S., Puspitasari, V. I., & Maesaroh, S. (2021). Implementation of integrative holistic ECD in kindergarten South Tangerang City. *Proceedings of the International Conference on Early Childhood Education*, 239–248.
- Altan, H., Checa Olivas, M., & Fernández Aguilar, C. (2024). *Influences of cultural heritage on innovative fashion designs and creative industries*. Springer Nature.
- Campbell, P., Cox, T., & O'Brien, D. (2022). The cultural economy in the digital age: Creative industries, innovation and changing cultural practices. *International Journal of Cultural Policy*, 28(5), 567–582.
- Comunian, R., & England, L. (2021). Creative industries and cultural production: New perspectives on creativity, knowledge and innovation. *Creative Industries Journal*, 14(3), 221–238.
- Dorji, T. C. (2022). *Preserving our folktale, myths and legends*. Bhutan: Author.
- Eaton, M. M. (2010). *Persoalan-persoalan dasar estetika*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Eddy Wibowo, M. (2024). *Tiga pilar konservasi: Penopang rumah ilmu pengembangan peradaban unggul*. Semarang: UNNES Press.
- Fashri, F. (2023). *Pengetahuan, simbol, dan konstruksi makna dalam kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Foucault, M. (1980). *Power/knowledge: Selected interviews and other writings 1972–1977*. New York: Pantheon Books.
- Gustami, S. P. (2024). *Butir-butir mutiara estetika Timur: Ide dasar penciptaan seni kriya Indonesia*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Jannah, N. (2023). Analisis kesiapan Kota Probolinggo menuju kota kreatif (studi pembangunan berkelanjutan dengan konsep kota kreatif PMK3I). *Jurnal Inovasi Daerah*, 2(1).
- Lenzerini, F. (2021). Cultural heritage, intangible heritage and sustainable development: The role of communities in cultural preservation. *International Journal of Cultural Property*, 28(3), 301–319.
- Mould, O. (2021). Creative economies and the politics of cultural production: Reconsidering creativity in contemporary society. *European Urban and Regional Studies*, 28(4), 389–404.
- Nurul. (2023). Analisis konsep desain pada pembelajaran desain busana. *Jurnal Desain*, 11(1), 159–170.
- Nurul Jannah. (2023). Analisis kesiapan Kota Probolinggo menuju kota kreatif (studi pembangunan berkelanjutan dengan konsep kota kreatif PMK3I). *Jurnal Inovasi Daerah*, 2(1).
- Puspita, E. A., Ningsih, Y. S., & Rismantojo, S. (2024). Cultural sustainability initiatives in fashion design and heritage-based creative enterprises. In *Advances in Science, Technology & Innovation*. Springer Nature.

- Rahman, M., & Akhter, S. (2022). Cultural symbols and identity construction in contemporary creative practices. *Journal of Cultural Studies*, 26(4), 523–540.
- Romario. (2025). “Keraton’s Culinary”: Strategi edukasi budaya melalui board game augmented reality bagi Gen Z Yogyakarta. *Jurnal Seni, Desain dan Budaya*, 10(3).
- Sarmiento, J. P., Watanabe, M., & Kato, H. (2023). Cultural identity, collective memory and community-based heritage preservation. *Sustainability*, 15(8), 6724.
- The Liang Gie. (2023). *Filsafat keindahan*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB).
- Tim Lembaga Research Kebudayaan Nasional (LRKN)-LIPI. (2021). *Kebudayaan*. Bandung: Alumni.
- Wang, T., & Wang, L. (2025). Synergizing creativity management, knowledge and cultural innovation for local cultural and creative brand development. *International Journal of Innovation Studies*, 9(1), 45–61.
- World Intellectual Property Organization. (2021). *Intellectual property and traditional cultural expressions*. Geneva: WIPO.
- Zhang, Z., Li, Y., & Chen, X. (2025). Teacher support, creative design capability, and learning outcomes in fashion design education. *PLOS ONE*, 20(2), e0347428.
- Zha, S., Wang, X., & Li, Y. (2024). Project-based learning and students’ creativity development: Evidence from interdisciplinary education practice. *Education Sciences*, 14(3), 312.