

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang dianugerahi banyak kekayaan alam dan warisan budaya yang harus dijaga dan dilestarikan keberadaannya. Beberapa warisan budaya Indonesia adalah pakaian adat dan kain songket. Keduanya termasuk ke dalam produk garmen/tekstil lokal. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), pakaian adat adalah pakaian resmi khas daerah sedangkan songket ialah tenun yang bersulam benang emas. Salah satu songket dari Sumatera Barat yang sudah dikembangkan oleh sebagian masyarakat adat Mingakabau dan dipromosikan di level internasional adalah Songket Silungkang yang berasal dari Sumatera Barat. Upaya untuk mendukung pelestarian Songket Silungkang sudah dilakukan sejak tahun 2015 oleh pemerintah Kota Sawahlunto yaitu dengan diadakannya “Sawahlunto International Songket Silungkang Carnival” (SISSCa). Selain itu, pemerintah Kota Sawahlunto juga mewajibkan para Aparatur Sipil Negara (ASN) dan Non-ASN untuk menggunakan Pakaian Dinas Harian (PDH) dari Songket Silungkang setiap hari Kamis. Hal ini tertera pada Peraturan Walikota Sawahlunto Nomor 11 Tahun 2022. PDH tersebut dapat dibuat dalam bentuk atasan dengan lengan pendek atau panjang bagi laki-laki dan Baju Kurung Basiba bagi perempuan.

Songket Silungkang memiliki beberapa motif yang terinspirasi dari hewan dan tumbuhan yang ada di sekitar daerah Silungkang, Sumatera Barat. Dikutip dari situs resmi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, terdapat dua motif Songket Minangkabau yang paling terkenal yaitu motif *Kaluak Paku* dan *Pucuak Rabuang*. Dalam penelitian ini, motif *Pucuak Rabuang* dipilih menjadi objek utama penelitian. *Pucuak Rabuang* dalam bahasa Minang berarti tanaman bambu yang masih muda. Filosofi dari adat Minangkabau mengenai motif tersebut berbunyi “*ketek paguno gadang tapakai*” artinya sewaktu muda sudah berguna, di masa tua menjadi lebih bermanfaat. Hal ini digambarkan dari kondisi bambu muda yang sewaktu kecil menjadi rebung yang enak dan lunak untuk dimakan, sedangkan setelah besar menjadi bambu yang kuat untuk dijadikan lantai atau dinding.

Pakaian adat yang dipilih dalam penelitian ini adalah Baju Kurung Basiba, yaitu baju kurung khas wanita Sumatera Barat dengan potongan lebar dan panjang melebihi lutut (Susi, wawancara pribadi, 2024). Baju ini mengikuti falsafah masyarakat adat Minangkabau yaitu "*Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah*" bermakna bahwa adat Minangkabau berpedoman pada ajaran Islam yang selalu dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Perempuan Minangkabau mengikuti ajaran Islam untuk menutup aurat guna menjaga harkat dan martabatnya. Baju kurung ini memiliki pola *siba* di sisi kanan dan kiri pakaian juga pola *kikiak* berbentuk bujur sangkar yang terletak di bawah dua ketiak. Walaupun Baju Kurung Basiba sudah dilestarikan di daerah Sumatera Barat dan Songket Silungkang juga sudah dipromosikan di level internasional, informasi mengenai produk ini masih perlu terus disebarluaskan agar warisan budaya garmen dan tekstil ini bisa terus ada.

Pada era Industri 4.0, unsur teknologi dapat digunakan dalam membantu menyebarkan informasi mengenai pakaian adat dan songket khas Indonesia. Pengertian teknologi menurut KBBI ialah suatu metode ilmiah yang digunakan untuk mencapai tujuan praktis, dan merupakan salah satu ilmu pengetahuan terapan. Salah satu penerapan teknologi yang sudah banyak digunakan adalah *Quick Response Code (QR Code)* atau dalam bahasa Indonesia bermakna kode respon cepat. *QR Code* merupakan kode batang dua dimensi sebagai perkembangan baru dari *barcode* yaitu kode batang satu dimensi. Teknologi industri 4.0 *QR Code* dipilih dalam penelitian ini sebagai media untuk dapat menampilkan informasi dari baju adat secara mudah dan cepat. Hal ini juga menjadikan baju adat termasuk dalam produk cerdas. Pada dokumen *Indonesia Industry 4.0 Readiness Index (INDI 4.0)* dapat diketahui bahwa produk cerdas adalah produk yang sudah memiliki fitur teknologi di dalamnya, termasuk penerapan *QR Code* pada produk.

Berdasarkan latar belakang di atas dibuat penelitian yang disajikan dalam bentuk skripsi dengan judul:

**"PENERAPAN LABEL QUICK RESPONSE CODE (QR CODE) PADA PRODUK BAJU KURUNG BASIBA SONGKET SILUNGKANG SEBAGAI MEDIA INFORMASI PRODUK PADA ERA INDUSTRI 4.0".**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disajikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Apa isi dari label *QR Code* pada produk Baju Kurung Basiba Songket Silungkang?
2. Bagaimana proses pembuatan *QR Code* hingga dapat diterapkan pada produk Baju Kurung Basiba Songket Silungkang?
3. Apakah label *QR Code* pada produk Baju Kurung Basiba Songket Silungkang dapat berfungsi dengan baik?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup penelitian terhadap masalah yang terjadi maka dilakukan pembatasan masalah penelitian yaitu :

1. Penelitian hanya dilakukan pada satu produk garmen yaitu Baju Kurung Basiba Songket Silungkang dengan motif *Pucuk Rabuang*.
2. Penelitian ini tidak membahas kalkulasi biaya dari proses pembuatan Baju Kurung Basiba.
3. Proses pemindaian *QR Code* menggunakan ponsel pintar (*smartphone*), baik yang memiliki sistem operasi Android maupun iOS (*iPhone Operating System*), untuk melakukan pemindaian (*scan*) pada *QR Code*.
4. Penelitian ini menggunakan *website base* dan PDF sebagai rujukan dari *QR Code* yang telah dipindai oleh ponsel pintar.

## 1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

### 1. Maksud

Maksud penelitian ini yaitu menyampaikan informasi mengenai produk Baju Kurung Basiba dan Songket Silungkang, meliputi: filosofi dari Baju Kurung Basiba dan motif Songket Silungkang *Pucuk Rabuang*, pola yang digunakan, dan proses penjahitan Baju Kurung Basiba melalui penerapan teknologi industri 4.0 berupa *QR Code*.

## 2. Tujuan

Tujuan penelitian ini yaitu membuktikan bahwa *QR Code* dapat berfungsi dengan baik, mempromosikan, dan menambah nilai produk Baju Kurung Basiba Songket Silungkang motif *Pucuk Rabuang* sehingga mendukung salah satu prioritas dalam “Making Indonesia 4.0” yaitu pemberdayaan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM).

### 1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diharapkan dalam penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Bagi UMKM

Penerapan label *QR Code* diharapkan dapat meningkatkan nilai produk (Baju Kurung Basiba dan Songket Silungkang). Ketika peminat atau pengguna produk melakukan *scan* pada *QR Code*, informasi mengenai Baju Kurung Basiba Songket Silungkang dapat lebih dikenal. Pada akhirnya, hal ini akan memperluas pasar dari Baju Kurung Basiba Songket Silungkang dan turut mendukung pemberdayaan UMKM, khususnya UMKM Baju Kurung Basiba dan Songket Silungkang.

#### 2. Bagi Penulis

Sebagai mahasiswa jurusan produksi garmen, penulis senang untuk memberikan informasi produk berdasarkan ilmu yang telah dipelajari selama kuliah mengenai produksi garmen. Sebagai masyarakat Indonesia, penulis juga merasa bangga untuk dapat mempromosikan beberapa warisan budaya garmen/tekstil Indonesia, khususnya daerah Sumatera Barat. Pembuatan *QR Code* juga menjadi hal yang menarik bagi penulis karena pemasangan *QR Code* pada baju adat daerah di Indonesia cukup jarang ditemui saat ini.

#### 3. Bagi Masyarakat dan Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan dalam melakukan kajian maupun penelitian mengenai dampak pemasangan *QR Code* pada Baju Kurung Basiba Songket Silungkang sebagai media informasi produk terhadap UMKM pada era Industri 4.0.

## 1.6 Kerangka Pemikiran

Pelestarian baju adat perlu terus dilakukan agar warisan budaya Indonesia tidak hilang begitu saja. Pada era Industri 4.0, teknologi merupakan salah satu faktor penting yang dapat digunakan untuk mendukung upaya tersebut. Dikutip dari *website* Kominfo (2019), Menteri Perindustrian Indonesia mengatakan bahwa Revolusi Industri 4.0 merupakan upaya transformasi menuju perbaikan dengan mengintegrasikan dunia *online* dan lini produksi di industri, di mana semua proses produksi berjalan dengan internet sebagai penopang utama. Salah satu teknologi industri 4.0 adalah *QR Code*, yaitu kode batang (*barcode*) dua dimensi dan ditujukan untuk menerjemahkan isinya dengan cepat. Walaupun *QR Code* ditemukan pada tahun 1994, tetapi fitur-fitur yang dimilikinya masih selaras dengan era industri 4.0 (Denso, 2024). Teknologi ini mudah untuk dipindai atau dibaca, perangkat yang paling umum dan nyaman digunakan untuk melakukan *scan* pada *QR Code* adalah *smartphone* (ponsel pintar) atau *tablets* yang dilengkapi dengan kamera (Hwa Chang, 2014).

Pada penelitian ini, *QR Code* diterapkan pada lini akhir produksi garmen, yaitu setelah penjahitan Baju Kurung Basiba Songket Silungkang. *QR Code* dicetak pada label stiker *Direct-to-Film* (DTF) bersamaan dengan informasi lainnya yaitu nama, ukuran, dan cara perawatan produk. Setelah itu, stiker ditempelkan pada *facings* leher belakang Baju Kurung Basiba Songket Silungkang melalui panas dari setrika. Penerapan label *QR Code* pada produk Baju Kurung Basiba Songket Silungkang ditujukan agar masyarakat lebih mengenal produk garmen khas Indonesia, khususnya Baju Kurung Basiba dan Songket Silungkang dari daerah Sumatera Barat. *QR Code* yang telah dipindai akan menampilkan infografis produk berbentuk PDF mengenai filosofi dari Baju Kurung Basiba dan motif Songket Silungkang, pola yang digunakan, dan proses produksi Baju Kurung Basiba. Produk ini juga termasuk dalam produk cerdas, karena menerapkan teknologi *QR Code*. Teknologi dan produk cerdas merupakan sub-pilar dan pilar yang ada dalam penilaian INDI 4.0, sehingga hal ini masih sesuai dengan era Industri 4.0 di Indonesia. Teknologi *QR Code* yang diterapkan pada produk juga dapat menambah nilai produk menjadi lebih berkualitas, sehingga dapat membantu UMKM Baju Kurung Basiba dan Songket Silungkang untuk dapat mempromosikan dan meningkatkan pasar produk garmen dan tekstil khas daerah Sumatera Barat.

## 1.7 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah metode yang digunakan dalam upaya pembuktian hipotesis. Hipotesis dalam penelitian ini adalah berhasilnya *QR Code* untuk diakses dan dapat diterapkan pada produk Baju Kurung Basiba Songket Silungkang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif, yaitu data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata, gambar, bukan angka-angka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Studi Literatur dan Studi Lapangan

Studi literatur merupakan serangkaian kegiatan berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian. Pada penelitian ini, dilakukan studi literatur dari beberapa buku dan jurnal mengenai *QR Code* dan filosofi Songket Silungkang juga Baju Kurung Basiba. Sementara itu, studi lapangan adalah tahapan observasi yang dilakukan langsung di tempat objek pengamatan. Penelitian ini dilakukan di daerah Silungkang dan Sawahlunto, Sumatera Barat untuk melakukan studi lapangan yaitu melalui wawancara dengan UMKM Songket Silungkang dan Baju Kurung Basiba juga *Musesum Guide* di Museum Goedang Ransoem.

### 2. Pembuatan Baju Kurung Basiba Songket Silungkang

Pembuatan Baju Kurung Basiba Songket Silungkang diawali dengan merendam kain Songket Silungkang yang didapatkan langsung dari daerah Silungkang (Sumatera Barat), menjemurnya, menyiapkan pola-pola baju kurung, menjahit panel-panel baju kurung, memeriksa kualitasnya, dan menyetricanya dari dalam. Pembuatan Baju Kurung Basiba Songket Silungkang ini dilakukan di Kota Sawahlunto, salah satu kota di Sumatera Barat yang mewajibkan penggunaan Songket Silungkang untuk PDH pada para ASN dan Non-ASN, seperti Baju Kurung Basiba Songket Silungkang bagi perempuan. Oleh karena itu, kota ini memiliki banyak penjahit yang pandai dalam membuat Baju Kurung Basiba.

### 3. Pembuatan *QR Code*

Data yang telah didapatkan (filosofi Baju Kurung Basiba dan motif Songket Silungkang, pola-pola yang digunakan, serta proses penjahitan Baju Kurung Basiba Songket Silungkang) dibuat dalam infografis menarik berbentuk PDF pada aplikasi desain Canva, kemudian dibuat bentuk *QR Code* melalui aplikasi UPDF. Untuk mempermudah tahapan ini, digunakan *personal computer* (PC) atau laptop.

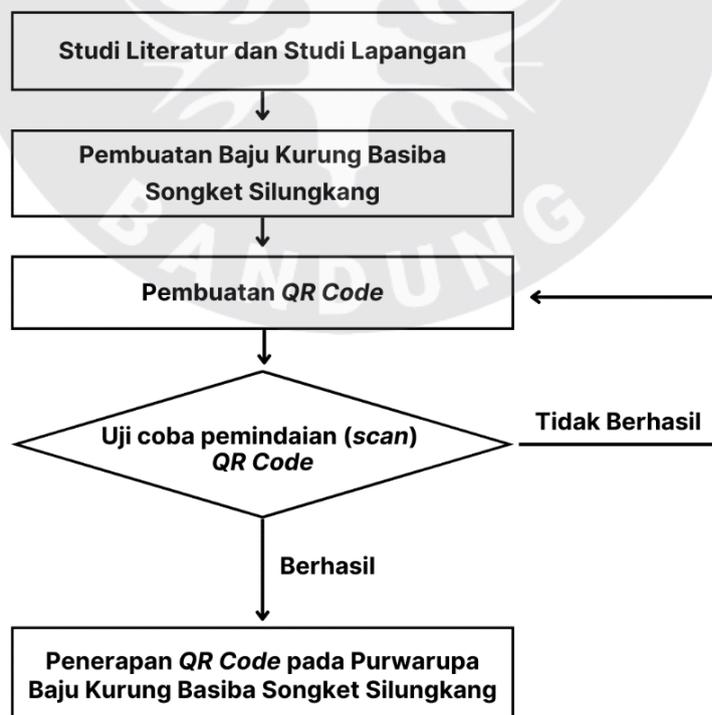
#### 4. Uji Coba Scan QR Code

QR Code yang sudah dibuat perlu dilakukan uji coba pemindaian (*scan*) untuk mengetahui apakah QR Code dapat terbaca dan memuat informasi yang sesuai dengan informasi yang diunggah pada aplikasi UPDF. Uji coba ini dilakukan secara mandiri dengan perangkat ponsel pintar (*smartphone*) pribadi. Jika QR Code tidak terbaca atau menampilkan informasi yang kurang sesuai, perlu dibuat bentuk QR Code yang baru. Namun, jika QR Code berhasil terbaca dan menampilkan informasi yang sesuai, QR Code dapat diterapkan pada produk.

#### 5. Penerapan label QR Code pada produk Baju Kurung Basiba Songket Silungkang

QR Code yang telah berhasil dipindai dan menampilkan informasi yang sesuai dapat diterapkan pada produk Baju Kurung Basiba Songket Silungkang. Penelitian ini menerapkan QR Code pada produk melalui stiker *Direct-to-Film* (DTF) yang diletakan pada bagian tengah leher belakang (*center back neck*) melalui panas dari setrika.

Diagram alur penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.1 di bawah ini.



Gambar 1.1 Diagram alur penelitian