



# ETHNO-DISCOVERY PROJECT DALAM PEMBELAJARAN RAGAM HIAS: EKSPLORASI LITERASI DESAIN BERBASIS BUDAYA PADA MAHASISWA TATA BUSANA

Ilham Zamil<sup>1\*</sup>, Hamsidar<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Padang, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Al Muslim, Indonesia

✉ Email Korespondensi: [ilhamzamil@fpp.unp.ac.id](mailto:ilhamzamil@fpp.unp.ac.id)

## ABSTRAK

Pembelajaran ragam hias pada pendidikan tata busana tidak hanya membutuhkan kemampuan menghasilkan bentuk visual, tetapi juga kemampuan mahasiswa menemukan, menafsirkan, dan mengembangkan sumber gagasan desain. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan Ethno-Discovery Project (EDP) yang terintegrasi dengan ethno-design literacy dalam pembelajaran ragam hias. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data diperoleh melalui wawancara pada tahap analisis kebutuhan, dokumen pembelajaran, observasi aktivitas mahasiswa, serta artefak hasil proyek desain. Data dianalisis melalui reduksi, pengelompokan tematik, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan tiga pola pembelajaran utama, yaitu penemuan dan pengembangan gagasan, pertukaran gagasan, dan visualisasi gagasan. Sumber budaya digunakan bukan sebagai pola yang harus ditiru, tetapi sebagai sumber pengetahuan visual yang diamati, dipilih, ditafsirkan, dan ditransformasikan ke dalam desain. Penerapan EDP memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan eksploratif serta memperkuat hubungan antara pengetahuan budaya dan proses kreatif desain. EDP berpotensi menjadi pendekatan pembelajaran untuk mengembangkan literasi desain berbasis budaya pada pendidikan tata busana.

**Kata Kunci:** ethno-discovery project; literasi desain; ragam hias; budaya lokal; pendidikan tata busana

## ABSTRACT

Decorative motif learning in fashion education requires not only the ability to produce visual forms but also the ability to discover, interpret, and develop design ideas. This study aims to describe the implementation of the Ethno-Discovery Project (EDP) integrated with ethno-design literacy in decorative motif learning. A descriptive qualitative approach was employed. Data were obtained from needs-analysis interviews, learning documents, observations of student activities, and design project artifacts. The data were analyzed through data reduction, thematic categorization, data presentation, and conclusion drawing. The findings revealed three main learning processes: idea discovery and development, idea sharing, and visualization of ideas. Cultural sources were not treated as patterns to be copied but as visual knowledge to be observed, selected, interpreted, and transformed into design

*concepts. The implementation of EDP provided a contextual and exploratory learning experience and strengthened the connection between cultural knowledge and the creative design process. EDP has the potential to support the development of culture-based design literacy in fashion education.*

**Keywords:** *ethno-discovery project; design literacy; decorative motifs; local culture; fashion education*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran ragam hias pada pendidikan tata busana merupakan proses yang tidak hanya berkaitan dengan keterampilan menghasilkan bentuk visual, tetapi juga dengan kemampuan mahasiswa menemukan dan mengembangkan gagasan desain. Dalam pendidikan desain, kreativitas berkembang melalui proses mengamati, mengeksplorasi kemungkinan, memilih alternatif, melakukan transformasi, dan mengambil keputusan visual. Kajian tentang pendidikan desain tekstil menunjukkan bahwa kreativitas merupakan proses bertahap yang melibatkan hubungan antara sumber gagasan, proses penciptaan, dan keputusan desain (Mandour, 2025). Perkembangan teknologi desain juga memperluas sumber visual yang dapat diakses mahasiswa sehingga kemampuan memilih dan mengolah referensi menjadi bagian penting dari literasi desain (Papahristou & Zolota Tatsi, 2024).

Ketersediaan berbagai contoh visual dapat menjadi sumber belajar, tetapi pada saat yang sama dapat mendorong kecenderungan reproduksi apabila mahasiswa belum memiliki strategi untuk mengolah referensi menjadi gagasan personal. Dalam pembelajaran desain, mahasiswa perlu diberi kesempatan untuk memahami bagaimana suatu gagasan terbentuk, mengapa suatu unsur visual dipilih, dan bagaimana unsur tersebut dikembangkan menjadi keputusan desain. Project-based learning memberikan ruang untuk proses tersebut karena mahasiswa belajar melalui aktivitas penyelidikan, pengembangan produk, komunikasi, refleksi, dan revisi (Guo et al., 2020). Pembelajaran berbasis proyek juga dapat mendukung aktivitas mengamati, mempertanyakan, menghubungkan gagasan, dan mengembangkan pemikiran inovatif (Barak & Yuan, 2021).

Persoalan tersebut ditemukan dalam konteks pembelajaran ragam hias yang menjadi dasar penelitian ini. Analisis awal menunjukkan adanya kecenderungan gagasan mahasiswa yang berulang, ketergantungan terhadap karya teman, keterbatasan dalam mengembangkan gagasan yang berbeda, dan rendahnya kepercayaan diri ketika menentukan arah desain. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa persoalan pembelajaran tidak semata-mata terletak pada keterampilan teknis, tetapi juga pada proses memperoleh dan mengolah sumber gagasan. Karena itu, pembelajaran perlu memberikan pengalaman yang memungkinkan mahasiswa mengamati sumber, mengembangkan kemungkinan, mendiskusikan gagasan, dan menerjemahkannya menjadi bentuk visual.

Penggunaan budaya lokal dapat menjadi salah satu cara untuk memperluas sumber gagasan tersebut. Dalam pendekatan etnopedagogi, budaya lokal tidak hanya ditempatkan sebagai objek pengetahuan, tetapi sebagai sumber nilai, pengalaman, dan pengetahuan yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran. Penelitian Sakti et al. (2024) menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal melalui pendekatan etnopedagogi dapat memperkuat kesadaran budaya dan menghubungkan pengalaman belajar dengan lingkungan sosial peserta didik. Kajian lain juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis etnopedagogi dapat menghubungkan pengetahuan lokal dengan pengalaman belajar yang lebih kontekstual (Uswatun et al., 2026).

Dalam pendidikan seni dan desain, sumber budaya memiliki posisi yang lebih kompleks karena mengandung sekaligus aspek visual dan makna. Bentuk, warna, tekstur, pola, simbol, dan komposisi yang ditemukan dalam artefak budaya dapat dibaca sebagai sumber pengetahuan visual. Namun, penggunaannya dalam pembelajaran tidak seharusnya berhenti pada penyalinan bentuk. Pembelajaran perlu mengarahkan mahasiswa untuk mengenali karakter sumber, memilih unsur yang relevan, memahami konteksnya, dan melakukan transformasi sesuai tujuan desain. Pendekatan semacam ini memungkinkan budaya menjadi sumber kreativitas tanpa menghilangkan hubungan mahasiswa dengan konteks budaya asalnya.

Hubungan antara budaya dan pembelajaran berbasis proyek semakin memperoleh perhatian dalam penelitian pendidikan. Widyaswari et al. (2026), misalnya, menunjukkan bahwa Ethno-Project-Based Learning dapat mengintegrasikan warisan budaya ke dalam proyek pembelajaran melalui kegiatan yang kontekstual, partisipatif, dan berbasis pengalaman. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa budaya dapat ditempatkan sebagai sumber belajar sekaligus sebagai ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dan kreativitas. Pendekatan serupa juga ditemukan dalam penelitian yang mengintegrasikan kearifan lokal dengan project-based learning untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 (Zaki et al., 2024).

Dalam konteks penelitian ini, kebutuhan tersebut diterjemahkan melalui Ethno-Discovery Project (EDP). EDP ditempatkan sebagai pendekatan pembelajaran yang memulai proses desain dari penemuan dan eksplorasi sumber budaya. Proses tersebut kemudian dilanjutkan dengan pertukaran gagasan dan visualisasi. Dengan demikian, EDP tidak sekadar menggunakan proyek sebagai metode menghasilkan karya, tetapi menggunakan proyek sebagai struktur untuk mengembangkan cara mahasiswa menemukan, memahami, dan mentransformasikan sumber budaya menjadi gagasan desain.

Konsep tersebut dipadukan dengan *ethno-design literacy*. Dalam penelitian ini, *ethno-design literacy* dipahami sebagai kemampuan mahasiswa untuk membaca sumber budaya melalui perspektif desain, mengidentifikasi unsur visual yang relevan, menafsirkan karakter sumber, dan mentransformasikannya ke dalam gagasan visual. Konsep ini mempertemukan literasi budaya dengan literasi desain. Literasi budaya membantu mahasiswa memahami sumber dalam konteksnya, sedangkan literasi desain membantu mahasiswa menggunakan pemahaman tersebut dalam proses penciptaan.

Pengembangan kemampuan tersebut penting karena pendidikan tata busana berada pada pertemuan antara keterampilan vokasional, kreativitas, budaya, dan perkembangan teknologi desain. Perubahan teknologi memperluas cara mahasiswa memperoleh referensi dan mengembangkan desain, sehingga pendidikan desain semakin membutuhkan kemampuan untuk memilih, mengevaluasi, dan mentransformasikan informasi visual secara kritis (Papahristou & Zolota Tatsi, 2024). Dalam konteks tersebut, sumber budaya lokal dapat menjadi alternatif yang memungkinkan mahasiswa membangun identitas gagasan sekaligus mengembangkan kemampuan desain.

Penelitian sebelumnya mengenai EDP lebih berorientasi pada pengembangan model dan pengujian validitas, kepraktisan, serta efektivitas produk pembelajaran. Pendekatan tersebut penting untuk memastikan kelayakan model, tetapi belum memberikan penjelasan yang cukup mengenai bagaimana proses mahasiswa menemukan sumber gagasan, bagaimana gagasan berkembang melalui interaksi, dan bagaimana sumber budaya diterjemahkan menjadi keputusan visual. Penelitian kualitatif mengenai pembelajaran berbasis budaya menunjukkan bahwa proses, pengalaman peserta didik, dan interaksi selama pembelajaran perlu dikaji untuk memahami makna pedagogis suatu pendekatan secara lebih mendalam (Rohyadi et al., 2024; Widyaswari et al., 2026).

Atas dasar itu, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan penerapan EDP dalam pembelajaran ragam hias. Fokus penelitian diarahkan pada tiga proses utama, yaitu penemuan dan pengembangan gagasan, pertukaran gagasan, dan visualisasi gagasan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bagaimana ketiga proses tersebut berlangsung serta bagaimana sumber budaya digunakan sebagai dasar pengembangan literasi desain mahasiswa tata busana.

## METODE PENELITIAN

### 1. Research Design

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan tersebut digunakan karena penelitian berfokus pada pemahaman proses pembelajaran, aktivitas mahasiswa, dan perkembangan gagasan desain, bukan pada pengujian pengaruh atau perbedaan antarvariabel. Desain penelitian diarahkan untuk memperoleh gambaran kontekstual mengenai bagaimana EDP diterapkan dalam pembelajaran ragam hias dan bagaimana mahasiswa berinteraksi dengan sumber budaya selama proses penciptaan desain. Fokus analisis mencakup tiga rangkaian kegiatan utama, yaitu penemuan dan pengembangan gagasan, pertukaran gagasan, serta visualisasi gagasan. Ketiga proses tersebut digunakan sebagai kerangka analisis untuk mengidentifikasi perubahan dan perkembangan aktivitas mahasiswa selama pembelajaran.

### 2. Research Context and Participants

Penelitian dilaksanakan dalam konteks pembelajaran ragam hias pada pendidikan tata busana di Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang. Data penelitian berasal dari proses pembelajaran yang melibatkan enam dosen dan 60 mahasiswa sebagaimana tercatat dalam penelitian awal. Mahasiswa menjadi sumber data utama karena aktivitas dan hasil desain mereka merupakan fokus penelitian. Mahasiswa yang dipilih merupakan angkatan 2025 yang mengambil mata kuliah Ragam Hias pada semester ganjil, yakni semester I Desember di Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang. Dosen menjadi sumber informasi mengenai karakteristik pembelajaran, kebutuhan mahasiswa, materi, dan pelaksanaan kegiatan. Dokumen pembelajaran digunakan untuk memperkuat pemahaman terhadap tujuan dan rancangan kegiatan pembelajaran. Salah satu objek budaya yang dieksplorasi adalah Kipang. Kipang merupakan salah satu makanan tradisional di Minangkabau yang terbuat dari beras pulut atau jagung. Kipang tersebut dilumuri gula pasir atau gula aren saat menyangrainya. Dari Kipang ini mahasiswa bisa mengeksplorasi bentuk, tekstur dan warna yang merupakan salah unsur seni dan desain.

### 3. Data Sources and Data Collection

Data penelitian diperoleh melalui beberapa sumber, yaitu wawancara pada tahap analisis kebutuhan, dokumen pembelajaran, aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran, dan artefak hasil proyek desain. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, persoalan pengembangan gagasan, karakteristik mahasiswa, serta kebutuhan pembelajaran ragam hias. Dokumen pembelajaran yang dianalisis meliputi silabus dan Rencana Pembelajaran Semester. Observasi diarahkan pada aktivitas mahasiswa ketika menemukan sumber gagasan, mengembangkan alternatif, mendiskusikan gagasan, dan memvisualisasikan hasil eksplorasi. Artefak desain digunakan sebagai sumber data untuk melihat bagaimana gagasan yang dikembangkan mahasiswa diterjemahkan ke dalam bentuk visual. Dengan demikian, data tidak hanya diperoleh dari produk akhir, tetapi juga dari proses yang mendahului

terbentuknya produk. Posisi ini penting karena penelitian diarahkan untuk memahami proses pembentukan gagasan, bukan sekadar menilai kualitas karya akhir.

#### 4. Data Analysis

Analisis data dilakukan melalui reduksi data, pengelompokan tematik, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang berkaitan dengan proses pembelajaran dipilih dan dikelompokkan berdasarkan fokus penelitian. Selanjutnya, data dibandingkan untuk menemukan pola yang muncul secara konsisten dalam aktivitas mahasiswa dan artefak desain. Hasil pengelompokan menghasilkan tiga tema utama, yaitu: (1) penemuan dan pengembangan gagasan; (2) pertukaran dan pengembangan gagasan melalui interaksi; dan (3) visualisasi gagasan menjadi desain. Ketiga tema kemudian ditafsirkan menggunakan perspektif project-based learning, pembelajaran berbasis budaya, dan literasi desain.

#### 5. Trustworthiness

Keabsahan data dijaga melalui perbandingan antarsumber data, terutama antara informasi wawancara, dokumen pembelajaran, aktivitas mahasiswa, dan artefak desain. Perbandingan tersebut digunakan untuk memastikan bahwa interpretasi tidak hanya didasarkan pada satu sumber data. Interpretasi juga dilakukan dengan mempertimbangkan hubungan antara tujuan pembelajaran, aktivitas mahasiswa, proses pengembangan gagasan, dan hasil visual. Dengan cara tersebut, hasil penelitian tidak diarahkan untuk memberikan penilaian kuantitatif terhadap efektivitas EDP, tetapi untuk memberikan gambaran mengenai proses penerapannya dalam konteks pembelajaran yang diteliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Penemuan dan Pengembangan Gagasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran mengalami perubahan pada titik awal penciptaan desain. Mahasiswa tidak langsung diarahkan menghasilkan bentuk ragam hias berdasarkan contoh yang tersedia, tetapi terlebih dahulu melakukan eksplorasi terhadap sumber yang dapat digunakan sebagai gagasan. Pada tahap ini mahasiswa mengamati karakter visual sumber budaya, mengidentifikasi bentuk, garis, warna, tekstur, susunan, dan karakter visual lain yang dianggap relevan. Sumber tersebut kemudian digunakan untuk membangun beberapa kemungkinan gagasan sebelum mahasiswa menentukan arah desain yang akan dikembangkan.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan menemukan ide menjadi bagian eksplisit dari pembelajaran. Mahasiswa tidak hanya bertanya mengenai bagaimana suatu motif dibuat, tetapi mulai mempertimbangkan dari mana gagasan diperoleh dan unsur apa yang dapat dikembangkan menjadi bentuk baru. Proses tersebut memperlihatkan pergeseran dari reproduksi menuju eksplorasi. Sumber

budaya tidak ditempatkan sebagai pola akhir yang harus disalin, tetapi sebagai titik awal untuk mengembangkan keputusan visual.

## 2. Idea Sharing sebagai Pengembangan Gagasan

Tahap kedua menunjukkan pentingnya pertukaran gagasan dalam proses pembelajaran. Gagasan yang telah dikembangkan mahasiswa dibawa ke dalam interaksi dengan mahasiswa lain dan dosen. Melalui proses tersebut, mahasiswa memperoleh tanggapan yang digunakan untuk mempertimbangkan kembali arah desain. Pertukaran gagasan memungkinkan satu sumber budaya menghasilkan kemungkinan visual yang berbeda. Perbedaan muncul karena mahasiswa melakukan pemilihan unsur, pengubahan bentuk, pengaturan komposisi, dan interpretasi yang berbeda terhadap sumber yang digunakan.

Dengan demikian, idea sharing tidak menghasilkan keseragaman desain. Sebaliknya, aktivitas tersebut membuka ruang untuk membandingkan alternatif dan memperjelas keputusan desain masing-masing mahasiswa. Proses tersebut juga memperlihatkan perkembangan kemampuan komunikasi desain. Mahasiswa tidak hanya membuat visual, tetapi mulai mengomunikasikan alasan pemilihan sumber dan arah pengembangan desain.

## 3. Visualization of Ideas

Tahap ketiga ditandai dengan penerjemahan gagasan menjadi bentuk visual. Pada tahap ini mahasiswa melakukan seleksi dan transformasi terhadap unsur yang sebelumnya ditemukan dalam sumber budaya. Visualisasi tidak dilakukan melalui pemindahan bentuk secara langsung. Mahasiswa perlu menentukan unsur yang dipertahankan, disederhanakan, dikembangkan, diubah, atau dikombinasikan dengan unsur lain. Keputusan tersebut menghasilkan bentuk visual yang memiliki hubungan dengan sumber budaya tetapi tidak identik dengan bentuk awalnya. Temuan tersebut menunjukkan bahwa visualisasi merupakan proses interpretatif. Pengetahuan budaya tidak otomatis menjadi desain, tetapi perlu melalui proses pemilihan dan pengambilan keputusan visual.

## 4. Ethno-Design Literacy dalam Proses Pembelajaran

Ketiga tahapan tersebut memperlihatkan pola kemampuan yang dapat dipahami sebagai ethno-design literacy. Mahasiswa mulai dari mengenali sumber, membaca karakter visual, memilih unsur, mengembangkan interpretasi, kemudian menerjemahkan hasil interpretasi menjadi desain. Dengan demikian, ethno-design literacy dalam penelitian ini tidak dimaknai sebagai kemampuan menghafal bentuk budaya. Literasi tersebut lebih berkaitan dengan kemampuan membaca hubungan antara sumber budaya dan kemungkinan pengembangannya dalam desain. Proses tersebut mempertemukan pengetahuan budaya dengan keterampilan visual. Mahasiswa belajar memahami bahwa bentuk memiliki konteks dan bahwa konteks tersebut dapat menjadi dasar untuk membuat keputusan desain.

## Pembahasan

### 1. Ethno-Discovery Project sebagai Mekanisme Pembentukan Kreativitas dalam Pembelajaran Desain



Gambar 1. Desain sebutir jagung yang sudah disangrai menjadi kipang (kiri) dan desain tekstur kipang hasil eskplorasi mahasiswa (kanan) yang memperlihatkan warna lembut.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan Ethno-Discovery Project (EDP) memberikan perubahan pada cara mahasiswa membangun gagasan dalam pembelajaran ragam hias tata busana. Mahasiswa tidak lagi memulai proses desain hanya dari keputusan visual yang bersifat spontan, tetapi melalui proses penelusuran sumber budaya, pengamatan karakter visual, pengembangan alternatif gagasan, pertukaran pemikiran, dan visualisasi. Pola tersebut memperlihatkan bahwa aktivitas proyek dalam pembelajaran desain dapat berfungsi sebagai proses berpikir, bukan sekadar aktivitas menghasilkan produk akhir. Dalam konteks pembelajaran berbasis proyek di pendidikan tinggi, proses menghasilkan artefak merupakan karakteristik penting karena mahasiswa tidak hanya dituntut memahami pengetahuan secara konseptual, tetapi juga menggunakannya untuk menghasilkan sesuatu yang dapat diamati dan

dievaluasi. Guo et al. (2020) menjelaskan bahwa project-based learning pada pendidikan tinggi berkaitan dengan perkembangan aspek kognitif, perilaku, dan afektif mahasiswa, sementara artefak yang dihasilkan menjadi bagian penting dalam menunjukkan proses dan hasil belajar. Dalam penelitian ini, karakter proyek tersebut memperoleh dimensi tambahan melalui sumber budaya lokal. Mahasiswa tidak sekadar mengerjakan proyek desain, tetapi melakukan proses penemuan terhadap sumber budaya yang kemudian digunakan sebagai bahan untuk membangun gagasan baru. Dengan demikian, EDP dapat dipahami sebagai proses pembelajaran yang mempertemukan aktivitas eksplorasi budaya dengan aktivitas penciptaan desain. Posisi ini penting karena pembelajaran desain pada dasarnya membutuhkan ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemungkinan, mempertimbangkan alternatif, mengambil keputusan visual, serta menjelaskan alasan di balik keputusan tersebut. Oleh sebab itu, kreativitas yang muncul melalui EDP tidak ditempatkan semata-mata sebagai kemampuan menghasilkan bentuk yang berbeda, tetapi sebagai kemampuan mengembangkan gagasan melalui proses pencarian, pemilihan, interpretasi, dan transformasi sumber budaya menjadi keputusan desain.

## 2. Sumber Budaya sebagai Stimulus, Bukan Batas Kreativitas

Salah satu makna penting dari temuan penelitian adalah perubahan posisi budaya dalam proses pembelajaran desain. Sumber budaya yang digunakan mahasiswa tidak berhenti sebagai objek yang harus ditiru, melainkan berfungsi sebagai stimulus untuk menemukan kemungkinan visual. Temuan ini memperlihatkan bahwa ketika mahasiswa diberi kesempatan untuk mengamati unsur budaya, mereka dapat mengidentifikasi karakter bentuk, warna, tekstur, susunan, maupun makna tertentu yang kemudian dikembangkan ke dalam gagasan desain. Pendekatan seperti ini berbeda dengan pembelajaran yang menempatkan budaya hanya sebagai materi reproduksi, karena mahasiswa memiliki ruang untuk melakukan interpretasi terhadap sumber yang dipelajari. Penelitian Sugiarto et al. (2025) mengenai pewarisan batik di Indonesia menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis warisan budaya tidak hanya berkaitan dengan penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga melibatkan pengetahuan lokal, nilai, keyakinan, serta proses pembentukan makna. Perspektif tersebut relevan dengan temuan penelitian ini karena sumber budaya dalam EDP tidak diperlakukan sebagai bentuk visual yang harus dipertahankan secara literal, tetapi sebagai pengetahuan yang perlu dibaca dan dipahami sebelum diterjemahkan ke dalam konteks desain. Dengan demikian, kreativitas mahasiswa tidak diposisikan berlawanan dengan pelestarian budaya. Sebaliknya, kreativitas menjadi salah satu cara untuk menjaga agar pengetahuan budaya tetap memiliki ruang dalam kehidupan kontemporer. Dalam proses tersebut, mahasiswa dapat mempertahankan karakter penting dari sumber budaya sekaligus melakukan penyederhanaan, pengembangan, penggabungan, atau penataan kembali sesuai kebutuhan desain. Cara pandang ini membuat pembelajaran budaya menjadi lebih produktif karena mahasiswa tidak hanya mengetahui bahwa suatu bentuk merupakan bagian dari budaya tertentu, tetapi juga belajar bagaimana pengetahuan tersebut dapat dipahami dan dikembangkan secara bertanggung jawab.

## 3. Idea Generation sebagai Tahap Eksplorasi dan Pembentukan Gagasan

Tahap idea generation dalam EDP menunjukkan bahwa proses kreatif mahasiswa berkembang melalui aktivitas eksplorasi yang bertahap. Mahasiswa mengawali proses dengan mencari dan mengamati sumber

budaya, kemudian mengidentifikasi karakter visual yang dianggap relevan dengan tujuan desain. Dari proses tersebut muncul sejumlah kemungkinan gagasan sebelum mahasiswa menentukan alternatif yang akan dikembangkan lebih lanjut. Temuan ini memperlihatkan bahwa gagasan desain tidak selalu muncul dalam bentuk final sejak awal, tetapi berkembang melalui proses interaksi antara sumber referensi, pengalaman mahasiswa, tujuan tugas, dan kemungkinan penerapan visual. Dalam pembelajaran berbasis proyek, proses semacam ini penting karena proyek memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bergerak dari persoalan atau tema menuju produk melalui serangkaian keputusan dan revisi. Guo et al. (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek di pendidikan tinggi tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga berkaitan dengan proses belajar, keterlibatan mahasiswa, strategi kognitif, dan pengembangan keterampilan.

Dalam konteks EDP, proses tersebut menjadi lebih kontekstual karena sumber gagasan berasal dari lingkungan budaya yang dekat dengan kehidupan mahasiswa. Mahasiswa tidak harus selalu mencari inspirasi dari sumber desain global atau tren visual yang sedang populer, tetapi dapat memulai eksplorasi dari pengetahuan budaya yang tersedia di lingkungan mereka. Hal tersebut membuka kemungkinan munculnya desain yang memiliki hubungan lebih kuat dengan identitas lokal sekaligus tetap memungkinkan terjadinya inovasi. Dengan demikian, idea generation dalam EDP dapat dipahami sebagai proses awal pembentukan ethno-design literacy, karena mahasiswa mulai belajar mengenali bahwa setiap artefak budaya memiliki potensi visual dan konseptual yang dapat dibaca, dipilih, dan dikembangkan menjadi gagasan desain.

#### 4. Idea Sharing sebagai Ruang Negosiasi dan Pemaknaan Gagasan

Temuan pada tahap idea sharing memperlihatkan bahwa gagasan mahasiswa berkembang melalui interaksi dengan mahasiswa lain maupun dosen. Ketika mahasiswa menyampaikan gagasan, mereka tidak hanya mengomunikasikan hasil pemikirannya, tetapi juga memperoleh pertanyaan, tanggapan, alternatif sudut pandang, dan masukan yang dapat memengaruhi keputusan desain. Proses tersebut menunjukkan bahwa kreativitas dalam pembelajaran desain tidak sepenuhnya merupakan aktivitas individual. Gagasan dapat mengalami perubahan ketika berhadapan dengan pandangan orang lain. Dalam pembelajaran berbasis proyek, kolaborasi dan interaksi menjadi bagian penting karena mahasiswa belajar mengelola proses penyelesaian masalah sekaligus mengembangkan kemampuan komunikasi dan refleksi terhadap hasil kerja. Guo et al. (2020) menempatkan engagement, keterampilan, dan strategi kognitif sebagai bagian dari capaian yang dapat muncul dalam pembelajaran berbasis proyek di pendidikan tinggi.

Dalam EDP, idea sharing memperluas fungsi tersebut karena komunikasi tidak hanya diarahkan pada penyelesaian persoalan desain, tetapi juga pada proses memaknai sumber budaya yang digunakan. Mahasiswa dapat menemukan bahwa satu objek budaya dapat dipahami dari perspektif visual, historis, simbolis, maupun fungsional yang berbeda. Pertukaran tersebut memungkinkan terjadinya negosiasi antara gagasan awal mahasiswa dengan perspektif baru yang diperoleh selama diskusi. Oleh karena itu, idea sharing dapat dipandang sebagai ruang pembelajaran reflektif yang membantu mahasiswa menguji relevansi gagasannya sebelum masuk ke tahap visualisasi. Proses ini juga penting dalam pendidikan desain karena mahasiswa tidak hanya perlu mampu membuat desain, tetapi perlu mampu menjelaskan alasan

mengapa suatu elemen dipilih, bagaimana elemen tersebut dikembangkan, dan apa hubungan antara keputusan visual dengan sumber budaya yang menjadi inspirasinya.

#### 5. Visualisasi sebagai Transformasi Pengetahuan Budaya menjadi Bahasa Visual

Tahap visualization of ideas merupakan bagian penting dalam EDP karena pada tahap ini gagasan yang sebelumnya masih bersifat konseptual mulai diterjemahkan menjadi bentuk visual. Temuan menunjukkan bahwa mahasiswa melakukan proses pemilihan, penyederhanaan, pengembangan, pengaturan, dan penggabungan unsur budaya sehingga dapat digunakan sebagai bagian dari desain ragam hias. Proses tersebut memperlihatkan bahwa pengetahuan budaya tidak secara otomatis berubah menjadi desain; diperlukan proses interpretasi dan pengambilan keputusan visual.

Dalam perspektif pendidikan berbasis budaya, proses tersebut menjadi penting karena pengetahuan lokal dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran ketika peserta didik tidak hanya mengenali keberadaannya, tetapi juga memahami nilai dan karakter yang melekat di dalamnya. Sugiarto et al. (2025) menunjukkan bahwa pewarisan batik mencakup proses transfer pengetahuan, nilai, keyakinan, dan prinsip budaya, sehingga pembelajaran terhadap warisan budaya tidak dapat dipisahkan dari proses pemaknaan. Temuan penelitian ini memperluas pemahaman tersebut ke dalam konteks pendidikan desain, khususnya ketika unsur budaya diterjemahkan menjadi bahasa visual baru. Mahasiswa belajar bahwa visualisasi bukan sekadar menggambar ulang objek budaya, tetapi merupakan proses konstruksi makna melalui keputusan desain. Ketika suatu bentuk disederhanakan atau disusun kembali, mahasiswa sebenarnya sedang melakukan proses interpretasi terhadap sumber budaya. Karena itu, keberhasilan tahap visualisasi tidak hanya dapat dilihat dari keindahan hasil gambar, tetapi juga dari kemampuan mahasiswa mempertahankan hubungan antara sumber budaya, konsep desain, dan keputusan visual yang dibuat.

#### 6. Ethno-Design Literacy sebagai Kemampuan Membaca dan Mentransformasikan Budaya

Berdasarkan keseluruhan proses EDP, ethno-design literacy dapat dipahami sebagai kemampuan mahasiswa untuk mengenali sumber budaya, membaca karakter visual dan makna yang terkandung di dalamnya, memilih unsur yang relevan, kemudian mentransformasikannya ke dalam gagasan dan keputusan desain. Konsep ini mempertemukan dua ranah literasi, yaitu literasi budaya dan literasi desain. Literasi budaya memberikan kemampuan untuk memahami konteks dan nilai yang melekat pada suatu budaya, sedangkan literasi desain memungkinkan mahasiswa menggunakan pemahaman tersebut dalam proses penciptaan visual. Dalam konteks pendidikan berbasis etnopedagogi, pendekatan ini relevan karena budaya tidak diposisikan hanya sebagai materi tambahan dalam pembelajaran, tetapi menjadi sumber pengetahuan yang memungkinkan mahasiswa belajar melalui konteks sosial dan budaya mereka sendiri. Sakti et al. (2024), misalnya, menunjukkan bahwa pendekatan etnopedagogi dapat digunakan untuk merevitalisasi kearifan lokal melalui proses pembelajaran dan membantu peserta didik membangun kesadaran terhadap budaya serta nilai-nilai yang hidup dalam lingkungan sosialnya. Sementara itu, penelitian Sugiarto et al. (2025) memperlihatkan bahwa seni lokal seperti batik mengandung pengetahuan, nilai, dan prinsip kehidupan yang dapat menjadi dasar pendidikan berbasis budaya. Dalam penelitian ini, dimensi desain memberikan perluasan terhadap pendekatan tersebut. Mahasiswa tidak berhenti pada tahap mengetahui dan menghargai budaya, tetapi bergerak menuju kemampuan menggunakan

pengetahuan budaya sebagai dasar pengambilan keputusan desain. Oleh karena itu, ethno-design literacy dapat dipandang sebagai kompetensi yang menjembatani pemahaman budaya dengan praktik kreatif.

#### 7. EDP sebagai Pendekatan Kontekstual dalam Pendidikan Seni dan Tata Busana

Penerapan EDP dalam pembelajaran ragam hias menunjukkan bahwa pendekatan berbasis budaya dapat memberikan konteks yang lebih dekat bagi mahasiswa dalam mempelajari desain. Pembelajaran desain yang hanya berorientasi pada teori atau latihan bentuk berisiko menjadikan mahasiswa memahami desain sebagai seperangkat aturan formal, sementara hubungan antara desain dengan lingkungan sosial dan budaya kurang mendapat perhatian. EDP menawarkan konteks yang berbeda dengan menempatkan artefak budaya sebagai sumber belajar sekaligus sebagai titik awal proses penciptaan. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip etnopedagogi yang menempatkan pengetahuan lokal dan pengalaman budaya sebagai bagian dari proses pendidikan.

Penelitian Sakti et al. (2024) menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran dapat memperkuat kesadaran budaya dan keterlibatan peserta didik, sedangkan penelitian Sugiarto et al. (2025) menunjukkan bahwa seni tradisional dapat menjadi medium transfer pengetahuan budaya sekaligus pembentukan nilai. Dalam pendidikan tata busana, pendekatan tersebut memiliki relevansi khusus karena desain busana selalu berhubungan dengan bentuk, warna, tekstur, motif, material, fungsi, dan identitas. Sumber budaya lokal menyediakan kekayaan visual yang dapat digunakan mahasiswa untuk memahami prinsip-prinsip tersebut secara konkret. Dengan demikian, EDP tidak hanya memperkenalkan budaya kepada mahasiswa, tetapi juga menjadikan budaya sebagai ruang latihan untuk mengembangkan kemampuan desain. Posisi ini membuat pembelajaran menjadi lebih kontekstual karena mahasiswa dapat melihat hubungan antara materi perkuliahan dengan lingkungan budaya yang mereka kenal.

#### 8. Perubahan Orientasi Pembelajaran dari Reproduksi menuju Eksplorasi

Temuan penelitian juga menunjukkan adanya pergeseran orientasi pembelajaran dari reproduksi menuju eksplorasi. Dalam pembelajaran ragam hias yang bersifat reproduktif, mahasiswa cenderung berhadapan dengan bentuk yang telah tersedia dan diarahkan untuk menghasilkan kembali bentuk tersebut. Pola seperti itu memang dapat membantu mahasiswa menguasai keterampilan dasar, tetapi belum tentu memberikan ruang yang cukup untuk mengembangkan kemampuan interpretasi dan pengambilan keputusan desain. EDP memberikan struktur yang memungkinkan mahasiswa bergerak lebih jauh karena sumber budaya digunakan sebagai titik awal pencarian gagasan, bukan sebagai pola final yang harus disalin. Pergeseran ini sejalan dengan karakter pembelajaran berbasis proyek yang menempatkan mahasiswa sebagai pelaku aktif dalam proses penyelesaian persoalan dan penciptaan artefak. Guo et al. (2020) menegaskan bahwa project-based learning pada pendidikan tinggi mencakup berbagai capaian, termasuk pengetahuan, strategi kognitif, keterampilan, dan keterlibatan mahasiswa. Dalam penelitian ini, orientasi eksploratif tersebut memperoleh dimensi budaya melalui proses penemuan sumber dan transformasi visual. Mahasiswa tidak hanya bertanya “bagaimana membuat motif”, tetapi juga mulai berhadapan dengan pertanyaan tentang “dari mana gagasan berasal”, “unsur apa yang penting”, “bagaimana unsur tersebut dimaknai”, dan “bagaimana unsur tersebut dapat diterjemahkan ke dalam desain baru”. Perubahan pertanyaan tersebut menunjukkan perubahan cara berpikir dalam pembelajaran.

Dengan demikian, EDP berpotensi mengembangkan pembelajaran ragam hias menjadi proses yang tidak hanya melatih keterampilan tangan, tetapi juga melatih kemampuan mengamati, menafsirkan, mengomunikasikan, dan mengambil keputusan kreatif.

#### 9. EDP dan Penguatan Hubungan antara Budaya, Kreativitas, dan Inovasi

Hubungan antara budaya dan kreativitas dalam EDP memperlihatkan bahwa inovasi tidak harus selalu dimulai dari sesuatu yang sepenuhnya baru. Inovasi dapat muncul melalui proses membaca kembali pengetahuan yang telah ada, menemukan kemungkinan baru, dan mengadaptasinya terhadap kebutuhan masa kini. Perspektif tersebut penting dalam pendidikan seni dan desain karena mahasiswa sering kali berhadapan dengan ketegangan antara mempertahankan identitas budaya dan menghasilkan desain yang sesuai dengan perkembangan zaman. EDP memberikan ruang untuk mempertemukan kedua kebutuhan tersebut melalui proses transformasi. Sumber budaya tetap menjadi titik referensi, tetapi hasil desain dapat mengalami perubahan bentuk, komposisi, ukuran, warna, atau penerapan sesuai dengan konteks tugas. Pendekatan semacam ini sejalan dengan perkembangan pembelajaran berbasis warisan budaya yang menempatkan budaya bukan hanya sebagai objek konservasi, tetapi sebagai sumber kreativitas dan pembelajaran. Sugiarto et al. (2025) menekankan bahwa pewarisan batik mencakup kemampuan mempertahankan pengetahuan dan nilai budaya sekaligus memungkinkan terjadinya proses pembentukan makna dalam praktik budaya. Penelitian tentang ethno-project-based learning juga menunjukkan bahwa integrasi nilai budaya dalam pembelajaran berbasis proyek dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran, inovasi, dan pengembangan keterampilan. Temuan tersebut memperkuat posisi EDP sebagai pendekatan yang memungkinkan mahasiswa melihat budaya sebagai sumber daya kreatif. Dalam konteks pendidikan tata busana, kemampuan tersebut menjadi penting karena lulusan tidak hanya dituntut mampu menghasilkan produk yang menarik secara visual, tetapi juga perlu memahami konteks budaya yang dapat memberikan karakter dan diferensiasi pada produk desain.

## SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Ethno-Discovery Project (EDP) dalam pembelajaran ragam hias memberikan ruang bagi mahasiswa untuk membangun gagasan desain melalui proses penemuan, pertukaran, dan visualisasi. Proses pembelajaran tidak berhenti pada reproduksi bentuk yang telah tersedia, tetapi mengarahkan mahasiswa untuk mengamati sumber budaya, memilih unsur visual, mengembangkan alternatif, mengomunikasikan gagasan, dan mentransformasikannya ke dalam desain.

Tiga pola utama ditemukan dalam proses pembelajaran, yaitu idea generation, idea sharing, dan visualization of ideas. Ketiganya membentuk rangkaian proses yang memungkinkan sumber budaya digunakan sebagai titik awal penciptaan tanpa harus direproduksi secara literal. Dalam konteks ini, \*ethno-design literacy\* dapat dipahami sebagai kemampuan mahasiswa untuk mengenali sumber budaya, membaca karakter visualnya, memilih unsur yang relevan, dan mentransformasikannya menjadi keputusan desain.

Secara pedagogis, EDP menunjukkan potensi sebagai pendekatan pembelajaran yang menghubungkan pembelajaran berbasis proyek dengan pendidikan berbasis budaya dalam konteks tata busana. Pendekatan ini memberikan perhatian tidak hanya pada produk akhir, tetapi juga pada proses pembentukan gagasan yang melandasi karya mahasiswa. Namun, temuan penelitian terbatas pada konteks pembelajaran dan sumber data yang digunakan sehingga belum dapat digunakan untuk menyatakan efektivitas EDP secara umum. Penelitian selanjutnya perlu menguji penerapan EDP pada konteks institusi dan karakteristik mahasiswa yang lebih beragam serta mengembangkan kajian yang lebih sistematis mengenai ethno-design literacy.

## DAFTAR PUSTAKA

- Barak, M., & Yuan, S. (2021). A cultural perspective to project-based learning and the cultivation of innovative thinking. *Thinking Skills and Creativity*, 39, 100766. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100766>
- Bestari, A. G., & Ishartiwi. (2016). Pengaruh penggunaan media mood board terhadap pengetahuan desain busana pada mahasiswa Pendidikan Teknik Busana. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 122–132. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8006>
- Burns, A. (2026). Visible bodies—The human body and AI as conceptual catalysts for creativity in the fashion design process with undergraduate students. *Fashion Practice*. <https://doi.org/10.1080/17569370.2026.2703120>
- Darwis, A. N. H., Marhani, Bahtiar, & Efendy, R. (2025). Ethnopedagogy: Integrating Bugis local wisdom into Islamic education to foster tolerance among primary school students. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(2). <https://doi.org/10.33650/edureligia.v9i2.13081>
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, 102, 101586. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>
- Indriati, D. N., Suhartini, R., & Soeryanto. (2026). The effects of digital fashion literacy, critical thinking, and perseverance on students' creative thinking ability in fashion design education. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 6(7), 7. <https://doi.org/10.17977/um065.v6.i7.2026.7>
- Mandour, B. A. (2025). Creativity in textile printing design: An integrative framework in design education. *International Journal of Technology and Design Education*, 35, 1031–1062. <https://doi.org/10.1007/s10798-024-09936-z>
- Muliadi, A., Rokhmat, J., & Sukarso, A. A. (2025). Ethnoscience integrated project-based learning model for enhancing students' creative thinking skills and cultural literacy: Expert perspectives and preliminary testing. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, 8(3). <https://doi.org/10.53894/ijirss.v8i3.7376>
- Muzakir, & Suastra, I. W. (2024). Kearifan lokal Suku Sasak sebagai sumber nilai pendidikan di persekolahan: Sebuah kajian etnopedagogi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6067>
- Nisa, I. K., Supriyono, & Rahayuningsih, S. (2025). Revitalisasi pengetahuan lokal melalui program “Senang Menanam Rame-Rame” dalam pendidikan lingkungan berbasis etnopedagogi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.36911>

- Nurhijrah, & Hamsar. (2026). Development of a project-based learning oriented textile craft learning module to enhance student creativity. *Jurnal Pendidikan dan Profesi Keguruan*, 5(2). <https://doi.org/10.59562/progresif.v5i2.10217>
- Papahristou, E., & Zolota Tatsi, N. (2024). A review of 3D design knowledge and its impact on creativity in fashion design education. *Communications in Development and Assembling of Textile Products*, 5(2), 266–277. <https://doi.org/10.25367/cdatp.2024.5.p266-277>
- Pertiwi, G. N., Agustina, S. Z., & Rosmilawati, I. (2024). Ethnopedagogical approach in educating elementary school students on the implementation of clean and healthy behaviour. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 845–852. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.899>
- Rahman, N., Sari, N., & Liswijaya. (2024). Validity of project based learning model integrated Sasambo local wisdom to improve students' entrepreneurial science thinking. *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia*, 8(2). <https://doi.org/10.19109/ojpk.v8i2.24716>
- Rifqi, M., & Haddady, A. A. (2025). Etnopedagogik sebagai basis pendidikan multikultural: Sebuah kajian teoritis. *Elementary Pedagogy*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.62387/ep.v2i1.334>
- Rohyadi, E., Desiana, C., & Rosmilawati, I. (2024). Pendekatan etnopedagogi dalam proses pembelajaran untuk membentuk karakter peserta didik sekolah dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 778–785. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.836>
- Rosmayanti, V., Sukmawati, S., Mohamed, S., Sujarwo, S., & Amin, S. (2024). Fostering self-directed learning through local wisdom project-based learning. *Journal of Language Learning and Assessment*, 2(2), 52–72. <https://doi.org/10.71194/jlla.v2i2.115>
- Rustanto. (2021). Hubungan hasil belajar dasar desain dan kreativitas terhadap hasil belajar pembuatan hiasan. *Jurnal Pendidikan Tata Busana dan Vokasional*, 4(1). <https://doi.org/10.21009/JPTV.4.1.29>
- Sakti, S. A., Endraswara, S., & Rohman, A. (2024). Revitalizing local wisdom within character education through ethnopedagogy approach: A case study on a preschool in Yogyakarta. *Heliyon*, 10(10), e31370. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e31370>
- Sari, T. I., Handoyo, E., & Armaid, I. E. (2026). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran sekolah dasar di Indonesia: Systematic literature review. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i02.15629>
- Septiyana, L., Suprihatin, Y., & Ninsiana, W. (2025). An ethnopedagogical approach in developing inferential reading materials in EFL contexts: Integrating Lampung local wisdom. *Pedagogy: Journal of English Language Teaching*, 13(2). <https://doi.org/10.32332/joelt.v13i2.11577>
- Shofyana, M. H., Aditama, M. G., Nugroho, H. I., & Asmoro, H. T. (2022). Integrating local wisdom in project-based learning to improve post-pandemic English learning. *English Franca: Academic Journal of English Language and Education*, 6(2). <https://doi.org/10.29240/ef.v6i2.5418>
- Silva, S. F., Usra, M., Farida, Hartono, & Siahaan, S. M. (2025). Educators' perspectives on integrating South Sumatran local wisdom in English language teaching: An ethnopedagogical inquiry. *Edukasi*, 12(2), 823–847. <https://doi.org/10.19109/ejpp.v12i2.31837>
- Uswatun, Milandari, Bilal, Garba, & Hafeez. (2026). The effectiveness of ethnopedagogy in revitalising local wisdom in formal education: A phenomenological review. *Indonesian Journal of Educational Development*, 6(4). <https://doi.org/10.59672/ijed.v6i4.5742>
- Widyaswari, M., Qodriyati, T., Ulya, Mustakim, Susanto, S. F., & Perez, L. C. D. (2026). Ethno-project-based learning as a community-based education model for preserving the cultural heritage. *JPPM: Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 13(1), 73–87. <https://doi.org/10.21831/jppm.v13i1.87708>

- Ye, X., & Abd Shukor, S. S. (2024). Emphasizing creative thinking in fashion design to cultivate vocational college students in China. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 14(9). <https://doi.org/10.6007/IJARBSS/v14-i9/22796>
- Yuliati, N. A. (2007). Peningkatan kreativitas seni dalam desain busana. *Imaji*, 5(2). <https://doi.org/10.21831/imaji.v5i1.6681>
- Zaki, A., Mulbar, U., Husniati, A., & Naufal, M. A. (2024). Integrating local wisdom with project-based learning to enhance 21st-century skills in the Society 5.0 era. *Journal of Ecohumanism*, 3(7), 1821–1831. <https://doi.org/10.62754/joe.v3i7.4341>
- Zamil, I., Puspaneli, Putra, H. S., Hamsidar, Wahyuni, M., Yusmerita, Yuliarma, & Mulyani, L. (2026). Integration of the Ethno-Discovery Project and Ethno-Design Literacy: A contextual syntax model in quality ornamental learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i12.12807>