

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PENGEMBANGAN MOTIF BATIK BERBASIS DIGITAL PATTERN YANG MENGANDUNG KARAKTER DAN KEARIFAN LOKAL PADA GURU MGMP SENI BUDAYA SMP KABUPATEN MALANG

Denik Ristya Rini*, Ima Kusumawati Hidayat, Yon Ade Lose H.
Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang
*Email: denik.ristya.fs@um.ac.id

Abstrak – Tujuan dari Kegiatan Masyarakat ini adalah untuk memberikan ketrampilan pada guru Seni Budaya SMP Kabupaten Malang agar memiliki ketrampilan dalam mengembangkan motif batik berbasis *digital pattern* yang mengandung karakter dan kearifan lokal. Tujuan setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan adalah agar guru seni budaya SMP Kabupaten Malang mampu membimbing siswa dalam mengembangkan motif batik khas Malangan. Selain itu agar guru mampu memanfaatkan kemajuan teknologi dalam pembelajaran, salah satunya dengan membuat motif batik dengan *digital pattern*. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah ceramah, diskusi, tanya jawab serta latihan langsung membuat motif batik berbasis *digital pattern*. Pelatihan ini terbagi menjadi tiga sesi, yang pertama materi oleh para narasumber terkait teknik pengembangan motif berbasis *digital pattern*. Sesi ke- dua adalah sesi latihan langsung dimana seluruh peserta berlatih secara mandiri mengembangkan motif berbasis *digital pattern*. Sesi ke-tiga merupakan sesi evaluasi hasil latihan dan pendampingan kepada peserta pelatihan. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah proses yang kami amati selama kegiatan pengabdian berlangsung peserta sangat antusias untuk mengikuti materi dan diakhir hasil pengabdian 90% peserta pengabdian telah dapat mengembangkan motif batik berbasis *digital pattern* secara mandiri.

Kata kunci : pelatihan, motif batik, *digital pattern*, kearifan lokal

LATAR BELAKANG

Materi Batik merupakan salah satu materi yang muncul pada tingkat SMP kelas 7. Materi batik muncul pada kompetensi dasar 3.3 pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 jenjang SMP. Pada kompetensi dasar ini berbunyi “memahami prosedur penerapan ragam hias pada bahan buatan” (Kemdikbud, 2016). Bahan buatan yang dimaksud dalam kompetensi dasar tersebut salah satunya dapat diterapkan pada bahan buatan berupa kain menggunakan teknik batik.

Batik secara etimologi dan terminology dapat diartikan berdasarkan suku kata *mbat* dan *tik* (Asti & Ambar, 2011). *Mbat* dalam Bahasa Jawa dapat diartikan *Ngembat* atau melempar berkali-kali pada kain, *tik* berasal dari kata titik. Sehingga kata batik dapat diartikan dengan melempar titik berkali-kali.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, generasi muda saat ini dituntut untuk mampu menggunakan

teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Secara otomatis guru untuk menghadapi hal tersebut juga dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi. Hal ini sejalan dengan pemikiran Samo *et al.*, (2019) yang menyebutkan bahwa guru masa sekarang memiliki tantangan yang berbeda pada tahun-tahun sebelumnya. Perbedaan tersebut terlihat pada situasi dunia yang makin terbuka terhadap terbukanya informasi secara luas dan teknologi yang makin berkembang. Sehingga guru harus senantiasa mampu menerapkan teknologi dalam pembelajarannya.

Salah satu penerapan teknologi tersebut adalah dalam berkarya seni pada mata pelajaran Seni Budaya. Secara tradisional untuk membuat motif ragam hias yang akan diterapkan pada kain batik perlu tahapan yang cukup rumit, yaitu dengan membuat desain pada skala kecil terlebih dahulu, kemudian difotocopy untuk diperbesar, baru bias diterapkan pada kain dengan cara mengeblat. Jika cara ini dilakukan di sekolah tentu

memerlukan waktu yang cukup banyak, sementara penyampaian materi tersebut dibatasi oleh jam pelajaran. Sehingga harus disiasati bagaimana membuat pola ragam hias motif batik secara cepat dengan memanfaatkan kemajuan teknologi.

Perkembangan teknologi yang pesat memberikan berbagai dampak terhadap semua bidang, salah satunya pada bidang desain, (Ulumudin & Sulistyawati, 2019) mengatakan bahwa pengaruh perkembangan teknologi sangat besar di bidang desain, pengaruh tersebut utamanya pada proses produksi saat ini sudah tersedia banyak *software* grafis berbasis computer yang dapat digunakan untuk membuat suatu desain. Salah satu cara mudah untuk membuat desain pola ragam hias batik adalah dengan menggunakan *digital pattern* pada *software* Corel Draw atau Photoshop. *Digital pattern* adalah cara untuk membuat pola ragam hias motif batik dengan memanfaatkan *software*.

Cara ini tergolong mudah karena untuk membuat desain selebar kain batik dengan motif berulang cukup dapat dilakukan dengan cara membuat satu motif utama yang kemudian diduplikasi dan tinggal disusun sesuai pola yang diinginkan baik geometris maupun non geometris. Selain itu dengan menggunakan cara *digital pattern* dapat dilakukan simulasi pewarnaan sehingga ketika akan melakukan pewarnaan secara langsung kita sudah memiliki acuannya.

Berdasarkan observasi di lapangan, permasalahan yang timbul adalah tidak semua guru seni budaya SMP di Kabupaten Malang akrab dengan cara penggunaan teknologi. Karena faktor usia ada beberapa guru yang "gaptek" atau tidak dapat mengikuti perkembangan teknologi. Akan tetapi sebagai seorang guru, tuntutan zaman mengharuskan bagi setiap guru untuk memberikan ilmu yang paling terkini kepada peserta didik.

Berangkat dari permasalahan tersebut maka sangat perlu untuk dilakukan pelatihan pengembangan motif batik berbasis *digital pattern* kepada seluruh guru Seni Budaya SMP Kabupaten Malang yang terhimpun dalam MGMP Kabupaten Malang.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan selama 1 semester dengan tiga sesi. Sesi pertama pemberian materi oleh para narasumber terkait teknik pengembangan motif batik berbasis *digital pattern*. Sesi kedua adalah sesi latihan langsung dimana seluruh peserta berlatih secara mandiri mengembangkan motif batik berbasis *digital pattern*. Sesi ketiga merupakan sesi evaluasi hasil latihan dan pendampingan kepada peserta pelatihan. Pengabdian yang dilakukan adalah pelatihan pengembangan desain motif batik berbasis *digital pattern* yang mengandung karakter dan budaya local Kabupaten Malang. Adapun metode yang digunakan antara lain :

1. Ceramah : Metode ceramah digunakan pada saat Tim Pengabdian memberikan materi bagaimana konsep yang benar dalam mendesain motif batik. Tim Pengabdian memberikan modul kepada peserta sehingga dapat digunakan sebagai bacaan.
2. Tutorial : Metode Tutorial digunakan saat Tim Pengabdian memberikan pelatihan tahap-tahap pembuatan *digital pattern* hingga penerapannya menjadi produk batik.
3. Penugasan: Agar Materi yang telah diberikan kepada para Guru MGMP tidak hilang begitu saja maka Tim Pengabdian memberikan penugasan berupa, meminta masing-masing guru untuk menerapkan materi pengabdian di masing-masing sekolah, yang mana nanti Tim pengabdian akan melakukan pendampingan jika ada kesulitan, dan akan melihat hasil akhir dari penugasan tersebut.

Langkah Kegiatan dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat ini meliputi:

1. Persiapan

Pada tahap persiapan Tim Pengabdi bertemu dengan seluruh anggota MGMP Guru Seni Budaya Kabupaten Malang, menjelaskan tentang rencana kegiatan pengabdian, memaparkan jadwal kegiatan dan memaparkan luaran kegiatan yang ingin dicapai. Selain itu pada tahap persiapan Tim Pengabdi juga mengecek kesiapan masing-masing Software yang dimiliki oleh Guru, sehingga dapat mengikuti pelatihan pembuatan digital pattern.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan di SMPN 1 Kepanjen, tempat dimana seluruh anggota MGMP Seni Budaya Kabupaten Malang melakukan pertemuan rutin. Kegiatan pengabdian dilaksanakan selama 1 semester, 1 kali pertemuan setiap bulannya. Pelaksanaan kegiatan meliputi pelatihan dan penerapan hasil pelatihan pada siswa.

3. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan akan dilaksanakan setelah kegiatan pelatihan dan penerapan hasil pelatihan pada siswa telah dilakukan. Indikator ketercapaian tujuan dari pengabdian ini dapat dilihat dari hasil akhir pelatihan dengan melihat berapa prosentase Guru Mapel Seni Budaya yang mampu menerapkan hasil pelatihan kepada siswa dari pembuatan desain digital hingga produk batik jadi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan yang dilakukan terhadap Guru MGMP Seni Budaya SMP Kabupaten Malang telah dilaksanakan menjadi 4 sesi yaitu sesi pertama merupakan tahapan pendahuluan dengan melakukan pemberian materi tentang *digital pattern* dan bagaimana cara menggunakan *software* untuk membuat motif batik dengan teknik *digital pattern*. Tahap kedua merupakan tahapan perancangan desain, dimana guru dilatih untuk merancang desain

motif yang hendak dikembangkan. Tahapan ketiga merupakan tahapan penerapan desain pada kain dan tahap ke empat merupakan tahapan evaluasi.

Pelatihan pengembangan motif batik dengan teknik *digital pattern* ini menghasilkan dua hasil yaitu hasil non-fisik dan hasil fisik.

1. Hasil Non Fisik

Hasil non fisik yang diperoleh dari pelatihan ini adalah hampir semua [eserta telah memahami konsep pengembangan motif batik dengan teknik *digital pattern* yang telah disampaikan oleh tim pengabdi. Ketercapaian hasil pengabdian ini dapat dilihat pada 45 peserta dari 50 peserta pelatihan yang hadir telah mampu mengeksplorasi kekhasan budaya Malangan untuk kemudian di kembangkan menjadi motif batik. Mereka mampu menangkap keunikan-keunikan atau icon-icon yang dapat dimunculkan menjadi sebuah desain batik. Sedangkan 5 lainnya sudah dapat mengikuti konsep yang disampaikan namun dalam menggagas ide yang akan dikembangkan menjadi motif batik masih perlu eksplorasi lagi. Dari hal tersebut dapat dikatakan hampir semua peserta pelatihan telah mampu mencari ide, menggunakan *software* dan mengembangkannya menjadi motif batik.

2. Hasil Fisik

Hasil fisik yang dihasilkan dari pelatihan ini berupa desain pengembangan motif batik yang berbasis budaya local malang. Desain tersebut dibuat dengan teknik *digital pattern*. Berikut ini adalah contoh desain dari peserta pelatihan :

a. Desain Motif Batik



Gambar 1. Desain Motif Batik dengan Sumber Ide Topeng Malang

- b. *Mock-Up* Penerapan Motif Batik pada busana



Gambar 2. Contoh Penerapan Desain Motif pada Busana

Dari 50 peserta yang hadir dalam pelatihan semua telah mampu memuat desain motif batik dengan teknik *digital pattern*, namun dari keseluruhan hasil masing-masing peserta memiliki kreativitas yang beragam. Ada peserta yang sudah mampu memilih ide penciptaan motif yang menarik, namun ada juga peserta yang masing-masing belum bias menentukan ide. Selain itu jika dilihat dari komposisi bentuk motif yang dihasilkan dan pemberian warna pada motif yang dibuat terlihat ada bermacam variasi kemampuan yang dimiliki oleh peserta.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian untuk mengembangkan motif batik khas Malang dengan menggunakan teknik *digital pattern* dapat berjalan dengan lancar. Hampir semua peserta antusias dan merasakan manfaat pelatihan. Pelaksanaan pengabdian untuk Guru MGMP Seni Budaya SMP Kota Malang dapat disimpulkan berhasil. Keberhasilan itu ditunjukkan antara lain oleh :

- Adanya ketertarikan yang tinggi dari peserta pelatihan untuk mengikuti pelatihan dari awal hingga selesai.
- Peserta dapat mengikuti arahan yang diberikan oleh pemateri.

- Peserta dapat mengerjakan step by step pengembangan desain motif batik dengan teknik *digital pattern* sesuai dengan materi yang diberikan pada saat pelatihan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada :

- Rektor Universitas Negeri Malang, beserta jajarannya yang telah memfasilitasi tim pengabdian dalam melakukan kegiatan pengabdian ini.
- Ketua LP2M Universitas Negeri Malang, staff beserta jajarannya yang telah memfasilitasi dan membantu berjalannya kegiatan pengabdian ini dalam skema penelitian dan pengabdian PNBPN 2019.
- Guru-guru yang terkumpul dalam MGMP Guru Seni Budaya Kabupaten Malang yang menjadi mitra pengabdian kami.

DAFTAR PUSTAKA

- Asti, M & Ambar, A.B. 2011. *Warisan Adhiluhung Nusantara*. Yogyakarta: ANDI.
- Kemdikbud. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Samo, D.D., Dominikus, W.S., Kerans, D.S., & Rusik, R.M. 2019. Pelatihan Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Matematika Se-Kecamatan Sulamu Kabupaten Kupang. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat Universitas Mataram*. 2(3): 372-377.
- Ulumudin & Sulistyawati. 2019. Pengembangan Motif Tenun Troso Berbasis Komputer Grafis. *Jurnal Andharupa*. 5(1).