

PENGEMBANGAN MOTIF BATIK MELALUI APLIKASI D-BATIK BAGI PERAJIN PAGUYUBAN OEMAH KREATIF DI DESA KAUMAN, KOTA PEKALONGAN

Dwi Wahyuni K¹®, Wandah Wibawanto²®, Triyanto³®, Syakir⁴®, M. Ibanan Syarif⁵®, Rizka Alfiana Imawati⁶®

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Oktober 2018
Disetujui Desember 2018
Dipublikasikan Januari 2019

Keywords:
batik, D-Batik, Pekalongan

Abstrak

Batik memiliki nilai ekonomi dan dapat menghidupi para pengelola industri, perajin, maupun pedagang. Paguyuban Oemah Batik di Desa Kauman Kota Pekalongan merupakan salah satu kelompok perajin batik yang mengalami kondisi kurangnya inovasi pengembangan dalam menghasilkan motif batik baru yang beragam yang dapat dihasilkan dengan proses yang cepat, sehingga akan berpengaruh dalam proses produksi selanjutnya. Menyadari potensi yang cukup besar dan kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pengrajin batik di Paguyuban Oemah Kreatif, maka penggunaan aplikasi D-Batik dirasa sangat sesuai untuk diterapkan oleh para perajin agar permintaan pasar yang semakin tinggi dapat teratasi dengan baik. Sebagai langkah awal penggunaan aplikasi tersebut, maka diadakan pelatihan yang dikemas dalam Program Pengabdian kepada Masyarakat dengan melibatkan anggota paguyuban Oemah Batik Kreatif. Tujuan pelatihan ini yaitu (1) mengetahui efisiensi penggunaan aplikasi D-Batik; (2) menjelaskan karakteristik estetika motif batik berbasis aplikasi D-Batik. Luaran jangka panjang yang diharapkan adalah membantu para produsen batik yang tergabung dalam Paguyuban Oemah Kreatif Kauman Kota Pekalongan untuk membuat produksi batik cap maupun tulis secara efisien. Melalui proses desain yang efektif dapat membantu percepatan proses produksi kain batik, sehingga produsen diharapkan mampu memenuhi target pasar.

PENDAHULUAN

Batik merupakan salah satu warisan budaya tak benda (The Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity) yang telah ditetapkan oleh UNESCO pada tanggal 2 Oktober 2009. Dengan pengakuan resmi dari badan dunia tersebut kini batik memasuki tahap bagaimana cara untuk melindungi, melestarikan, mengembangkan serta mempromosikan batik Indonesia ke seluruh penjuru dunia (Saraswati, 2012). Bukan saja sebagai warisan budaya, batik memiliki nilai ekonomi dan dapat

menghidupi para pengelola industri, perajin, maupun pedagang.

Dari data BPS kota Semarang dan sekitarnya, sebagian besar dari Sumber Daya Manusia yang memproduksi batik memiliki kemampuan membatik secara turun temurun. Selain itu, pada beberapa penelitian ditemukan bahwa pelaku IKM masih awam terhadap pemanfaatan teknologi dalam menciptakan motif batik (Adnyana, Kesiman, & Seri, 2013). Pengembangan motif dilakukan secara konvensional dengan mengambil inspirasi dari kondisi yang ada

© 2019 Semarang State University. All rights reserved

di lingkungan sekitar (Bifadlika & Rusanti, 2016).

Perkembangan motif batik tidak sebanding dengan permintaan pasar yang menuntut desain motif batik yang beragam.

Pekalongan merupakan salah satu daerah penghasil batik yang legendaris. Keberadaan batik di wilayah ini sudah berlangsung sangat lama, sehingga kota Pekalongan merupakan salah satu kota penghasil kain batik paling besar, baik pada pangsa pasar di Indonesia maupun pasar ekspor. Memiliki branding sebagai kota batik, sebagian besar warga Pekalongan sampai saat ini bermatapencaharian sebagai pengusaha batik. Dalam kondisi ini terjadi persaingan yang sangat ketat bagi para pengusaha batik lokal. Tuntutan percepatan untuk memproduksi kain batik dalam rangka memenuhi kebutuhan pasar cukup tinggi. Paguyuban Oemah Batik Kreatif di Desa Kauman, Kota Pekalongan merupakan salah satu kelompok perajin batik yang mengalami kondisi ini.

Bagi Paguyuban Oemah Batik Kreatif Kauman Pekalongan, salah satu permasalahan utama yang muncul adalah kurangnya inovasi pengembangan dalam menghasilkan motif batik baru yang beragam, yang dapat dihasilkan dengan proses yang cepat, sehingga akan berpengaruh dalam proses produksi selanjutnya. Proses penciptaan desain batik selama ini dilakukan dengan cara konvensional. Padahal, dalam pengembangan motif batik diperlukan kreativitas dan kemampuan adaptif dalam merespon pasar. Hal ini belum dimiliki oleh sebagian besar pengrajin di paguyuban Oemah Kreatif.

Untuk melakukan proses percepatan dalam pengembangan motif batik dapat dilakukan dengan menggunakan media digital desain motif batik yang efektif dan inovatif, namun dapat dioperasionalkan oleh para desainer konvensional dengan sangat mudah. Menyadari potensi yang cukup besar dan kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pengrajin batik di Paguyuban Oemah Kreatif, maka aplikasi D-Batik dirasa sangat

sesuai untuk diterapkan oleh para perajin agar permintaan pasar yang semakin tinggi dapat teratasi dengan baik.

METODE PENELITIAN

Metode pendekatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan di Desa Kauman Pekalongan adalah sebagai berikut:

1. Transfer Knowledge

Metode ini dilakukan saat tim pengusul memberikan berbagai macam informasi mengenai aplikasi D-Batik sebagai media penciptaan motif batik secara digital. Selanjutnya pengusul menyampaikan dengan melakukan demonstrasi penggunaan aplikasi D-Batik. Dengan menggunakan D-Batik, perajin tidak perlu khawatir dan kesulitan secara teknis karena D-Batik dapat dengan sangat mudah dioperasikan bahkan oleh para awam atau pemula pengguna digitalisasi.

Ketika tim pengusul menyampaikan tentang penggunaan aplikasi D-Batik juga akan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi terkait dengan pengembangan motif batik menggunakan D-Batik. Melalui D-Batik akan dihasilkan karya motif batik yang berkarakter. Melalui model ceramah, tim pengusul akan memaparkan secara keseluruhan materi dan setelah itu peserta bisa mengajukan pertanyaan yang dirasa belum dipahami.

2. Workshop

Metode ini digunakan untuk membimbing para peserta dalam latihan praktik penciptaan motif batik menggunakan aplikasi digital D-Batik. Pelatihan dilakukan secara langsung ketika para perajin menggunakan aplikasi D-Batik. Pemahaman fungsi toolbar atau tombol-tombol operasional pada tampilan utama serta penggunaannya langsung dalam pendampingan oleh tim agar memiliki produk batik yang lebih kreatif, inovatif, efisien dan cepat setelah dibekali materi pemahaman secara teoritik.

Pada kegiatan pengabdian ini, mitra sekaligus juga menjadi partisipan yang sangat sesuai dalam penggunaan aplikasi D-Batik. Partisipasi mitra dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Mitra dapat memiliki pengalaman menggunakan media desain motif batik digital sehingga mampu menghasilkan karya dengan efisien.

b) Mitra juga dapat menjadi salah satu apresiator terhadap aplikasi D-Batik, sehingga kualitas dan kelayakan aplikasi D-Batik dapat semakin teruji dan diakui dengan baik.

c) Berdasarkan kegiatan ini, maka akan semakin banyak tercipta motif batik yang beragam yang dapat tersimpan dengan baik pada data soft file motif yang terintegrasi dengan aplikasi D-Batik. Dengan demikian melalui kegiatan ini akan dihasilkan motif-motif baru batik yang lebih variatif, sehingga mampu berkontribusi dalam upaya konservasi dan eksplorasi motif batik di Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan oleh tim pelaksana dari Universitas Negeri Semarang yang terdiri dari empat tenaga pengajar perguruan tinggi, yang memiliki bidang keahlian sesuai dengan masalah yang ditangani dalam program ini, yaitu bidang kriya batik. Ketua tim bersama anggota bertugas merancang, mengelola, mengkoordinasi program aplikasi D-Batik sebagai media proses penciptaan motif batik. Kegiatan pelatihan ini melibatkan semua anggota Paguyuban Oemah Kreatif Kauman Kota Pekalongan sebagai sasaran untuk menerapkan aplikasi D-Batik dalam pembuatan desain motif batik.

Pelatihan Desain Motif Batik dan Pemo- laannya

Para pembatik Paguyuban Oemah Kreatif Kauman sudah terbiasa membuat motif-motif batik khas Pekalongan secara turun temurun dan berulang. Kemampuan untuk membuat desain motif batik baru yang

berkarakter khas Pekalongan masih rendah. Oleh karena itu sangat penting untuk menyampaikan materi tentang pendesainan motif batik yang berkarakter dan memiliki kebaruan.

Materi ini bersifat teoretis dengan tujuan agar perajin memiliki keterbukaan wawasan pengetahuan, apresiasi dan memiliki kesadaran estetis tentang proses desain motif batik. Adapun materi yang disampaikan sebagai berikut: (a) karakteristik motif batik; (b) ragam motif batik Nusantara; (c) teknik mengubah motif batik; (d) teknik pemolaan motif batik; (e) eksplorasi tema motif batik kebaruan.

Melalui penjelasan materi ini para peserta mendapatkan pengetahuan lebih lanjut tentang proses penciptaan motif batik yang berkarakter, sehingga dapat memancing gagasan kreativitas para pembatik dalam menciptakan motif-motif baru. Tema atau ide pembuatan motif tentang berbagai aktivitas kebudayaan masyarakat Pekalongan, budaya pesisir masyarakat Pekalongan, artefak atau benda bersejarah Kota Pekalongan disampaikan agar para perajin batik memiliki gagasan penciptaan motif baru yang berkarakter. Dengan demikian, proses kreasi dan inovasi diharapkan berlangsung lebih baik setelah pemahaman tentang teori ini.

Penciptaan Motif Batik dengan Aplikasi D-Batik

Materi yang disampaikan merupakan persoalan teknis dalam penggunaan aplikasi D-Batik. Dalam pelatihan ini, pemateri memberikan pemahaman tentang penggunaan aplikasi D-Batik mulai dari pembuatan garis, bidang, warna, pemolaan dan bagaimana penerapannya dalam proses pengecapan. Setelah itu pelatihan ditekankan tentang bagaimana prinsip-prinsip dalam mengubah bentuk sumber gagasan menjadi motif batik dengan proses stilisasi, distorsi, dan transformasi secara efisien menggunakan aplikasi D-Batik.



Gambar 1. Pelatihan Teknis D-Batik
 Sumber: Dokumentasi Penulis

Berdasarkan pelatihan yang telah dilakukan, para perajin tertarik dalam menggunakan aplikasi D-Batik. Proses pembuatan struktur bentuk motif dapat dilakukan dengan mudah melalui operasional tool bar yang sangat sederhana. Garis yang digoreskan pada bidang layar kerja sangat mudah dikontrol. Pengguna benar-benar bisa merasakan membuat goresan garis seperti menggores pensil di permukaan kertas secara manual, baik dalam bentuk garis lurus, lengkung, zig zag dan sebagainya. Para peserta menjadi tidak terbebani karena tidak membutuhkan banyak tools yang harus dioperasikan hanya sekedar ketika ingin membuat garis lengkung dan garis-garis yang rumit.

Selain struktur bentuk motif, proses pewarnaan desain motif juga dapat dilakukan dengan sangat mudah. Para peserta tidak merasa kesulitan karena hanya dengan satu langkah klik pada bagian yang ingin diwarnai, warna-warna yang diinginkan langsung muncul. Dengan cara yang sangat simpel ini para perajin bisa secara langsung memperkirakan warna-warna yang akan dihasilkan pada batik yang akan diproduksi.

Setelah struktur dan warna terbentuk, para peserta kemudian diarahkan pada

proses desain yang terakhir yaitu pemolaan motif. Dengan langkah yang sangat sederhana, para perajin bisa langsung melihat hasil pola motif yang dibuat hanya dengan satu kali klik pada tombol pemolaan. Proses penggandaan motif dengan komposisi yang bervariasi bisa dilihat dalam hitungan detik, tidak perlu melakukan proses pemolaan yang memakan waktu lama. Tahapan ini merupakan tahapan yang paling menarik karena dari motif yang tunggal sederhana, ketika dipolakan dapat menjadi susunan baru yang lebih kompleks dan indah dalam waktu yang sangat cepat. Bagi para perajin batik, hal ini merupakan sebuah kebaruan penting karena dalam sekejap mata para perajin batik tersebut bisa secara langsung melihat hasil pemolaan dalam satuan bidang yang luas. Dengan demikian para perajin mampu melihat gambaran akhir ketika motif batik tersebut diproduksi.

Ketika proses ini dilakukan secara manual dengan torehan pada bidang kertas, para perajin mengaku bahwa hasil susunan akhir pemolaan motif tidak bisa terencana dengan sangat baik. Keharomonisan garis-garis pada pertemuan tiap motif belum bisa dilihat secara utuh.

Melalui aplikasi D-Batik ini hal-hal yang terkait dengan proses pendesainan motif yang awalnya membutuhkan waktu lama kini mampu dilakukan dengan cepat dan progresif. Efek lanjutan dari hal ini yaitu para perajin batik tidak merasa terbebani ketika akan membuat gagasan-gagasan motif baru. Artinya, peluang untuk menghasilkan motif batik yang variatif sangat tinggi, sehingga menstimulus para perajin untuk bereksplorasi membuat motif batik sebanyak mungkin.



Gambar 2. Pembuatan struktur bentuk motif batik

Sumber: Dokumentasi Penulis

Desain Motif Batik Berbasis Aplikasi D-Batik

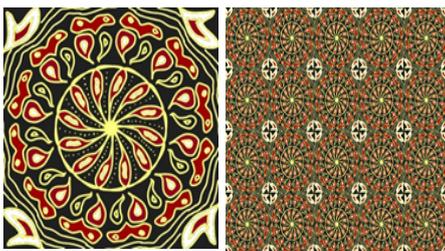
Melalui kegiatan pelatihan ini dapat dihasilkan beberapa motif batik dengan tema-tema yang bisa merepresentasikan karakteristik Kota Pekalongan. Beberapa motif batik yang dihasilkan melalui aplikasi D-Batik sebagai referensi dalam pengembangan motif batik selanjutnya oleh para perajin sebagai berikut.

1. Motif Jlamprang kreasi baru



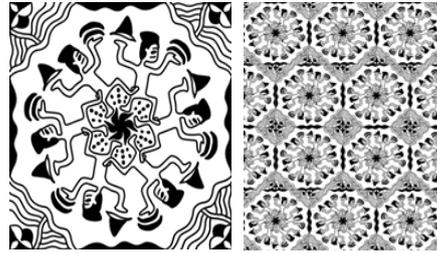
Gambar 3. Motif dan pola Jlamprang kreasi baru

2. Motif Bunga Aster



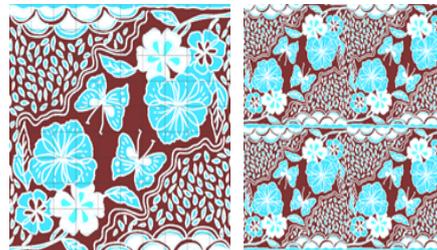
Gambar 4. Motif dan pola Bunga Aster

3. Motif Sedekah Laut



Gambar 5. Motif dan pola Sedekah Laut

4. Motif Bunga Sakura Jawa Hokokai



Gambar 6. Motif dan pola Bunga Sakura Jawa Hokokai

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penggunaan aplikasi D-Batik, maka proses penciptaan motif batik dapat dilakukan dengan sangat mudah dan dapat dikerjakan dengan cepat, praktis, menghasilkan motif yang bervariasi. Karena aplikasi ini disetting dengan tampilan dan cara yang sederhana, maka untuk para pemula yang belum akrab dengan proses desain dapat menggunakan aplikasi ini dengan sangat mudah dan adaptif. Hasil motif yang dihasilkan juga memiliki kualitas estetis yang baik. Proses pendesainan penciptaan jenis batik cap dapat dilakukan dengan sangat efektif. Dengan demikian hal ini sangat membantu para produsen batik Pekalongan yang mengambil pangsa pasar untuk produksi batik cap. Melalui proses desain yang efektif dapat membantu percepatan proses produksi kain, sehingga produsen diharapkan mampu memenuhi target pasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamzuri. 1994. Batik Klasik. Jakarta: Penerbit Djambatan.
- Sachari, Agus. 2005. Metodologi Penelitian Budaya Rupa. Jakarta: Erlangga.
- Sanyoto, SE. 2005. Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sardi, 2010, "Dinamika Industri Kreatif Dalam Pendidikan Seni", Makalah Disajikan pada Seminar Nasional Industri Kreatif dalam Pendidikan Seni Jurusan Seni Rupa FBS Unnes 16 November 2010.
- Suhersono, Hery. 2005. Desain Bordir Motif Geometris. Jakarta: Puspa Swara.
- Sunaryo, Ar yo. 2002. Nirmana I. Naskah Bahan Ajar Jurusan Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang. tidak diterbitkan.
- Sunaryo, Ar yo. 2009. Ornamen Nusantara. Semarang: Effhar Offset Semarang.
- Tim Penulis Departemen Perdagangan Republik Indonesia. 2008. Pengembangan Ekonomi Kreatif 2025. Jakarta: Depdag.