

PENERAPAN TEKNOLOGI KOMPUTER GRAFIS UNTUK INOVASI DESAIN BATIK DI USAHA BATIK PANDANSARI, PLUPUH, SRAGEN

Theresia Widiastuti, Apika Nurani Sulistyati, Setyawan, Darwoto

Program Studi Kriya Seni / Tekstil Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret

apika.nurani@staff.uns.ac.id

Info Artikel

Masuk: 15/08/2024

Revisi: 22/01/2025

Diterima: 11/08/2025

Terbit: 12/08/2025

Keywords:

computer graphics, batik design, innovation

Kata kunci:

komputer grafis, desain batik, inovasi

P-ISSN: 2598-2273

E-ISSN: 2598-2281

DOI : 10.33061

Abstract

Making batik designs requires the ability to visualize ideas for motifs or decorations. This process relies on the ability to move the visual processing process which was originally still an idea into something real, which can be seen in the form of an image. The ability to visualize is important because from this process motifs, patterns and decorations can be created. When there are many orders, the work of drawing motifs must be faster. One solution to speed up making drawings is to use computer graphics to help create innovative written batik designs in a shorter time than if done manually. The application of computer graphics technology for batik design innovation at the Pandansari Plupuh Sragen Batik Business uses training methods delivered offline and online. The result is a new design that can be completed relatively quickly compared to if it was done manually.

Abstrak

Membuat desain batik membutuhkan kemampuan untuk memvisualkan ide motif ataupun ragam hiasnya. Proses ini mengandalkan kemampuan pengolahan rupa yang semula masih berupa gagasan menjadi sesuatu yang nyata, bisa dilihat dalam bentuk gambar. Kemampuan memvisualkan ini menjadi penting sebab dari proses inilah dapat diwujudkan bentuk motif, corak, maupun ragam hias. Disaat banyaknya pesanan, maka kerja menggambar motif harus lebih cepat. Salah satu solusi mempercepat membuat gambar adalah menggunakan komputer grafis untuk dapat membantu membuat desain batik tulis yang inovatif dalam waktu lebih singkat dibandingkan jika dikerjakan secara manual. Penerapan teknologi komputer grafis untuk inovasi desain batik di Usaha Batik Pandansari Plupuh Sragen ini menggunakan metode pelatihan yang disampaikan secara luring dan daring. Hasilnya berupa desain baru yang dapat diselesaikan dalam waktu relatif lebih cepat jika dibandingkan dengan jika dikerjakan secara manual.

PENDAHULUAN

Masalah yang banyak dihadapi usaha batik adalah sulit mencari tenaga kerja dari kalangan generasi muda yang bersedia bekerja di bidang perbatikan. Namun Usaha Batik Pandansari Plupuh Sragen ini justru diinisiasi oleh generasi muda. Pengusaha yang merupakan alumni Program Studi Kriya Seni/ Tekstil Fakultas Seni Rupa dan Desain UNS ini mengajak teman alumni lain untuk bergabung di usahanya. Selain itu juga mengajak generasi muda yang tinggal di Plupuh dan sekitarnya.

Batik yang diproduksi berupa pesanan dari konsumen, baik dalam jumlah sedikit maupun banyak. Pesanan dalam jumlah banyak biasanya berupa seragam, untuk instansi atau kelompok kegiatan tertentu. Selain itu juga melayani konsumen yang datang untuk membuat satu atau dua lembar kain panjang untuk keperluan yang bersifat pribadi. Pengusaha yang juga pendiri Batik Pandansari terlibat sepenuhnya dalam setiap detail pekerjaan dengan dibantu oleh beberapa karyawan, mulai dari bagian perencanaan dan desain, sampai proses produksi.

Ide desain dibuat berdasarkan pesanan atau kolaborasi ide antara pengusaha dan konsumen, atau murni ide pengusaha. Seringkali pemilik sendiri yang merealisasikan mulai sketsa awal sampai gambar desain (*final artwork*). Selain itu juga bekerjasama dengan karyawan di bagian desain untuk dapat menyelesaikan persiapan desain corak sebelum akhirnya diserahkan kepada para pembatik untuk direalisasikan. Khusus untuk pembatik, usaha Batik Pandansari juga mempekerjakan beberapa tenaga yang lebih tua.

Di saat banyak pesanan, pemilik usaha merasa kesulitan untuk mengembangkan ide desain baru. Dalam waktu yang sangat sempit dan di tengah kesibukan mengerjakan pesanan, biasanya justru menghambat kemampuan mencari ide baru. Dari diskusi dengan pemilik Batik Pandansari, Plupuh Sragen permasalahan prioritas untuk segera dipecahkan adalah permasalahan terhambatnya kreativitas dalam membuat motif batik khas yang bisa menjadi penciri bagi usaha batik Pandansari.

Salah satu penyebab keterhambatan ini adalah karena kurangnya kreativitas perajin batik dalam penciptaan motif batik dari segi visual dan penggarapan *artwok* desain. Selain itu perajin belum mengeksplorasi motif-motif baru yang bisa menunjukkan ciri khas. Maka keputusan untuk menggunakan komputer menjadi alternatif yang tepat. Di samping bisa membantu mempersingkat waktu kerja, alat ini juga bisa membantu untuk meningkatkan kreativitas.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang dipakai dalam dalam menjawab permasalahan pokok dalam Pengabdian “Penerapan Teknologi Komputer Grafis untuk Inovasi Desain Batik di Usaha Batik Pandansari berupa pelatihan membuat desain motif batik yang khas dan unik, sehingga mempunyai nilai pembeda dengan corak batik yang dibuat usaha batik lainnya. Selanjutnya di luar jadwal pelatihan tim pengabdian akan melakukan pendampingan proses kreatif di dalam memunculkan inovasi desain (motif) Batik Pandansari.

Bentuk pelatihan dan pendampingan ini berdasarkan hasil kesepakatan antara tim pengabdian dengan pemilik Usaha Batik Pandansari sebagai mitra untuk memecahkan masalah yang dihadapi dan harus segera diselesaikan. Skala prioritas permasalahan adalah kendala dalam

menciptakan desain motif batik dengan segala variasinya (komposisi warna, sistem pengulangan (*repeat*) motif, dan komposisi motif). Kendala ini bisa dipecahkan secara efektif dengan member pelatihan dasar-dasar desain motif dan juga pelatihan mengerjakan desain dengan media digital (komputer grafis).

PEMBAHASAN

Saat ini banyak opsi aplikasi desain grafis yang bisa membantu untuk mengolah gambar. Dari sekian banyak *software* yang tersedia, maka khusus dalam pelatihan ini narasumber memilih *corel draw* yang banyak dipakai desainer untuk menciptakan desainnya. *Software* desain grafis yang satu ini memiliki fungsi utama sebagai pembuat atau pengolah gambar, baik yang berbasis *vector* maupun berbasis *pixel*. Jika dibandingkan dengan gambar *pixel* yang apabila diperbesar menjadi pecah, maka gambar *vector* yang terdiri dari garis dan kurva meski diperbesar atau diperkecil tidak tergantung dari resolusi dan ukuran filenya tetap.

Aplikasi *corel draw* berbasis *vector* ini tepat digunakan untuk kerja kreatif yang membutuhkan waktu cepat, karena mempunyai sejumlah kemudahan, baik dari segi fitur maupun kecanggihan kemampuannya. Selain tidak memerlukan file besar, aplikasi ini menghasilkan gambar yang tegas dan halus. Ada kemudahan untuk memisahkan dan mempertegas warna. Bentuk kurva untuk membuat stilasi menghasilkan bentuk yang halus dan prosesnya bisa cepat. Skala dan perhitungan di setiap bentuk sangat akumulatif, serta bisa di ekspor ke file lain.

Peserta pelatihan sebenarnya baru memahami sedikit mengenai aplikasi *Corel Draw*. Oleh sebab itu, melalui pelatihan mereka mendapat tambahan keterampilan berupa penguasaan teknis aplikatif fungsi *tool* pada *corel*. Bagaimana menggunakan alat ini untuk keperluan corak tekstil. Meskipun peserta sudah mengerti dan mengenal serba sedikit tentang *corel*, namun mereka tidak menguasai dasar komputerisasi khusus desain dan proses lanjutannya. Maka berlatih membuat desain dengan aplikasi ini ternyata cukup mengasyikan bagi mereka yang terbiasa membuat desain secara manual.

Awal pertemuan yang dilakukan secara tatap muka untuk menjelaskan berbagai hal terkait dengan pembuatan desain motif dengan cara yang lebih cepat dengan menggunakan komputer. Kelebihan dan kekurangan serta langkah kerja yang harus diikuti, dijelaskan secara langsung. Peserta dapat langsung bertanya dan berdiskusi dengan narasumber. Di samping itu juga dilakukan latihan pemanasan sebagai bekal latihan yang dilakukan secara daring untuk empat kali berturut-turut berikutnya. Penjelasan yang diberikan langsung dipraktekkan secara singkat, agar mereka bisa membuatnya di saat pelatihan secara daring.



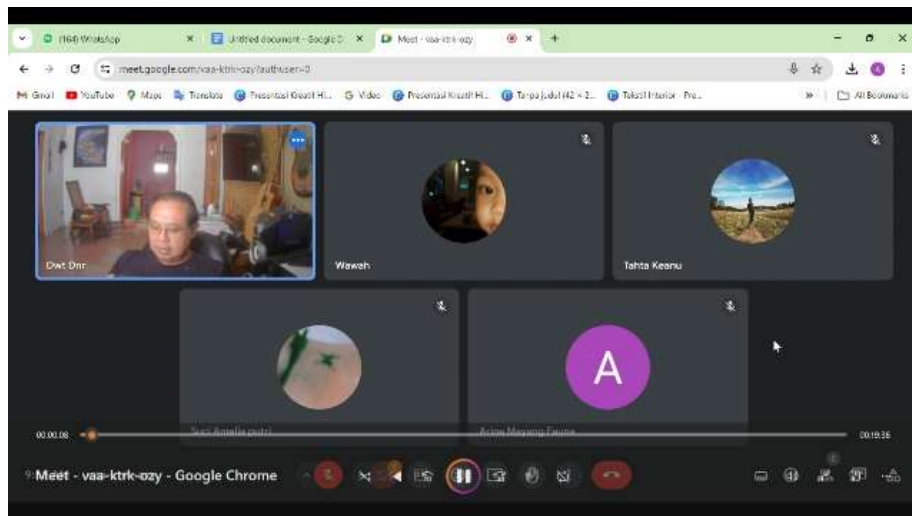
Gambar 1. Pertemuan pertama sekaligus pembukaan pelatihan dilakukan secara tatap muka.



Gambar 2. Mencoba secara langsung menggambar dengan aplikasi *Corel*

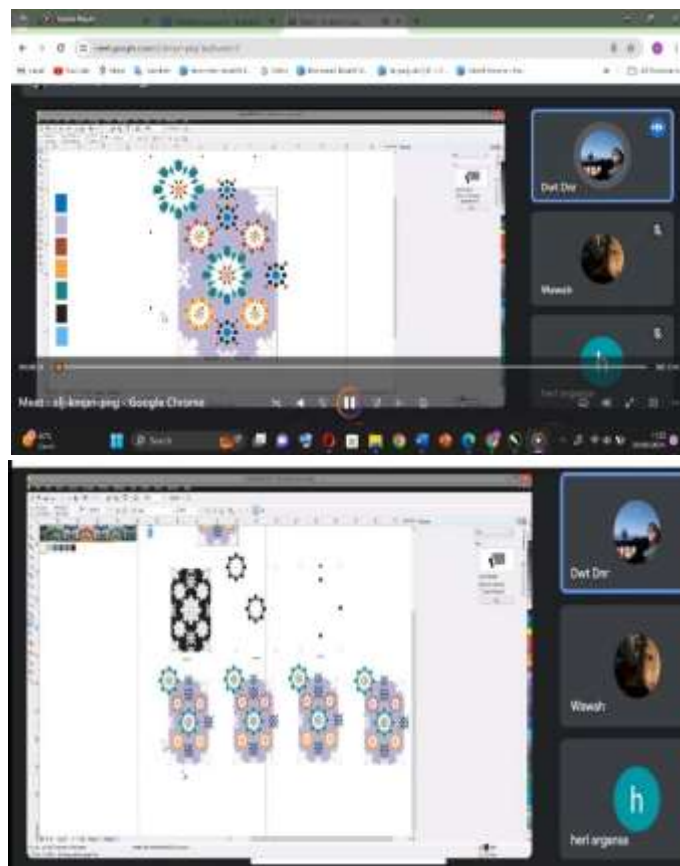
Selama empat kali pertemuan melalui link zoom, latihan berjalan dengan lancar. Peserta mampu memahami dan membuat desain dengan langkah-langkah yang dipandu oleh narasumber di pertemuan pertama. Selanjutnya secara online pada pertemuan kedua sampai keempat dilakukan latihan untuk mencapai keterampilan yang diharapkan.

Perlu kesadaran dari setiap peserta untuk melatih diri membuat desain dengan menggunakan *corel draw*. Selain itu dibutuhkan kreativitas yang disertai dengan banyak melihat perbandingan desain-desain yang sudah ada, berusaha mengasah kemampuan melalui latihan terus menerus membuat berbagai macam desain.

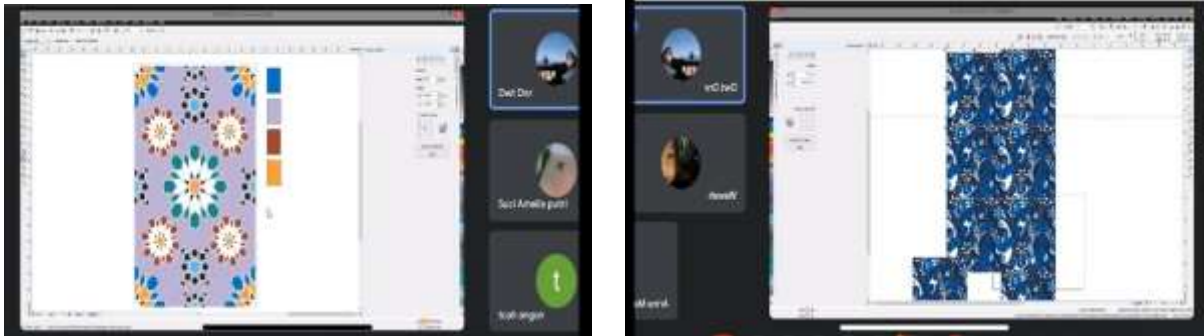


Gambar 3 latihan melalui link zoom

Meskipun secara daring, namun pelatihan ini berjalan cukup komunikatif. Para peserta aktif bertanya dan mengikuti petunjuk yang diberikan. Hasilnya pun cukup memuaskan. Desain baru dari hasil kerja kreatif yang biasanya dilakukan secara manual, kini dapat dilakukan secara digital. Dari satu bentuk dasar dapat mereka kembangkan dengan menggunakan komputer. Waktu yang dibutuhkan untuk menggambar pun relatif lebih cepat jika dibandingkan dengan menggambar desain secara manual.



Gambar 4 Latihan tahap awal pembuatan master desain.



Gambar 5. Hasil desain karya peserta

Penggunaan komputer sebagai media kerja di kegiatan membuat menjadi sangat tepat mengingat generasi masa kini memang akrab dengan alat yang satu ini. Oleh sebab itu tidak mengherankan jika melihat para peserta cukup cekatan selama mengikuti pelatihan. Era digital yang memang menyatu dengan kegiatan sehari-hari generasi muda memudahkan mereka membuat banyak hal termasuk di antaranya membuat desain batik.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini berjalan dengan lancar dan memberi banyak manfaat tidak saja kepada para peserta tetapi juga kelompok Grup Riset Tekstil Tradisi dan Kontemporer Program Studi Kriya Seni/ Tekstil Fakultas Seni Rupa dan Desain UNS. Dari diskusi dengan peserta, maka tim pengabdian dapat memberi masukan kepada pemilik Usaha Batik Pandansari untuk langkah ke depan bagaimana mengembangkan dan membuat desain baru yang dapat diaplikasikan pada produk batiknya.

Keterampilan membuat desain dengan menggunakan aplikasi komputer grafis tidak cukup diperoleh dan berhenti pada kegiatan pelatihan ini, tetapi harus terus berlatih secara perorangan. Hasilnya tidak saja piawai dalam menggunakan komputer untuk membuat desain, tetapi juga semakin peka dalam mengembangkannya. Kreativitas juga memerlukan banyak referensi secara visual, sehingga kemampuan ini dapat terus berkembang.

Diharapkan banyak usaha batik yang mengubah cara kerjanya dalam bidang desain, sehingga dunia perbatikan bisa semakin dekat dengan generasi masa kini. Di samping harus ada perubahan secara manajemen. Selama ini usaha batik masih menggunakan manajemen tradisional, sehingga banyak anak muda tidak ingin bekerja di bidang ini. Satu hal yang harus dipertahankan adalah proses pembatikkannya, sebab sejatinya batik adalah sebuah teknik tutup celup dengan malam.

DAFTAR PUSTAKA

- Hery. 2020. Manajemen Usaha Kecil dan Menengah. Yogyakarta: Gaya Media.
- Nitisusastri, Mulyadi. 2017. Kewirausahaan dan Usaha Kecil. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Tabrani, Primadi. 2006. Kreativitas dan Humanitas. Yogyakarta: Jalasutra.
- Widiana dkk. 2022. Pemasaran Produk Batik. Purwokerto: PT Pena Persada Kerta Utama.
- Widjajanti, Kesi, dkk. 2021. Aplikasi Diversifikasi Bagi UMKM Batik. Semarang: UNNES.
- Yuliati dkk. 2023. Manajemen Sumber Daya Manusia UKM Batik dan Kewirausahaan. Malang: Penerbit Selaras Media Kresindo.
- Vinza Firqinia Fristia dan Ardy Maulidy Navastara. Faktor Penyebab Belum Berkembangnya Industri Kecil Batik Desa Kenongo Kecamatan Tulangan-Sidoarjo. JURNAL TEKNIK POMITS Vol. 3, No. 2, (2014) C190- C195.
<https://www.researchgate.net/publication/347184843>
[IMPLEMENTASI KOMPUTER GRAFIS PADA PERANCANGAN MOTIF BATIK PAPUA. TANRA. Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain. Universitas Makasar. 7 \(2\): 92.](#)
<https://media.neliti.com/media/publications/194590 -ID-faktor-penyebab-belumberkembangnya-indu.pdf>