

PELATIHAN DIGITALISASI PEMBUATAN MOTIF BATIK SASAMBO

**Sri Endang Anjarwani*, Budi Irmawati, Moh. Ali Albar,
Noor Alamsyah, Nadiyah Agitha**

*Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Mataram,
Jalan Majapahit No 62, Mataram*

Alamat korespondensi: endang@unram.ac.id

ABSTRAK

Batik merupakan warisan budaya Indonesia yang sudah diakui oleh UNESCO pada 2 Oktober 2019, sehingga hampir semua wilayah di Indonesia memiliki ciri khas batik daerah. Batik sasambo diluncurkan pada 17 April 2010 oleh Pemerintah Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB) dan mengembangkan motif – motif batik khas NTB. Nama batik Sasambo terinspirasi dari perpaduan Suku Sasak, Samawa dan Mbojo. Motif dan corak batik sasambo yang dibuat mencerminkan budaya, kuliner, alam, dan kejadian alam atau even – even penting yang berada di Nusa Tenggara Barat seperti motif kangkung, rumah adat, cabe, hewan, stegnofraf (gempa), kendang belik dan kerang. Usaha Batik Sasambo Bumi Gora (SBG) yang terletak di Kecamatan Labuapi Kabupaten Lombok Barat merupakan salah satu usaha industri batik sasambo di NTB, pembuatan motif batik dilakukan secara manual yakni menggambar motif pada kertas HVS selanjutnya digunakan sebagai master untuk dijiplak pada kain. Penyimpanan master yang kertas dimasukkan kedalam Clear Holder atau amplop sehingga rawan terhadap kerusakan. Jenis batik yang dihasilkan berupa batik cap, printing dan batik tulis. Untuk meningkatkan usaha dalam pengelolaan dan inovasi motif batik maka dirasa perlu dilakukan peningkatan terhadap para pengrajin melalui pelatihan digitalisasi pembuatan motif batik. Melalui kegiatan pelatihan diharapkan para pengrajin dan pengusaha batik mampu meningkatkan usahanya dengan ide – ide kreatif dari para pengrajin dengan memanfaatkan penggunaan perangkat lunak desain grafis seperti Figma, dengan demikian para pengrajin dapat membuat, memilih warna, merubah dan menyimpan motif batik secara digitalisasi. Motif batik yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai master yang sewaktu – waktu dibutuhkan lagi masih tersedia.

Kata kunci : Batik Sasambo, Digitalisasi, aplikasi figma Desain Grafis, motif batik

PENDAHULUAN

Batik merupakan warisan budaya Indonesia yang sudah diakui oleh UNESCO pada 2 Oktober 2019. Hampir semua wilayah di Indonesia memiliki ciri khas batik sesuai dengan budaya atau karakteristik daerah masing – masing. Batik merupakan gambaran terhadap keberagaman budaya di Indonesia, yang terlihat dari berbagai motif yang tersedia. Batik Sasambo merupakan batik yang tergolong muda, keberadaan batik sasambo ini pertama kali diluncurkan pada 17 April 2010 oleh Pemerintah Provinsi Nusa Tenggara Barat dan memulai mengembangkan batik khas Nusa Tenggara Barat. Tujuan dari peluncuran batik sasambo ini supaya seluruh masyarakat Nusa Tenggara Barat merasa memiliki dan melestarikan penggunaan Batik Sasambo sebagai batik khas Nusa Tenggara Barat. Sesuai dengan namanya batik Sasambo dengan maksud menyatakan adanya keberadaan Suku Sasak, Sumbawa dan Mbojo sehingga dari ketiga daerah tersebut disatukan menjadi **Sasambo**. Batik sasambo biasanya menggambarkan corak rumah khas suku Sasak, Sambawa dan Bojo (Sasambo). Selain itu, batik sasambo juga biasa menggambarkan Lombok atau cabai serta cecak sebagai binatang khas di sana. Motif lainnya adalah *mada sahe* (mata sapi), motif *kakando*, dan *uma lengge* (berupa rumah tradisional dengan kubah yang menyerupai kerucut). Setiap daerah penghasil batik sasambo memilih corak dan warna yang berbeda-beda. Harga batik ini dimulai dari ratusan ribu hingga jutaan rupiah, tergantung dari kain dan proses yang dihasilkan. Pada Batik Sasambo, motif yang dibuat disesuaikan dengan budaya, kuliner, alam, dan kejadian alam atau even – even penting yang berada di Nusa Tenggara Barat.

Batik Sasambo Bumi Gora (SBG) yang terletak di Kecamatan Labuapi Kabupaten Lombok Barat merupakan industri pegrajin batik sasambo. Pada Batik SBG untuk pembuatan motif batik pengrajin harus membuat pola terlebih dahulu sesuai dengan keinginan pemesan atau sesuai dengan budaya dan kearifan lokal dalam bentuk motif yang akan dibuat. Pembuatan motif masih dilakukan secara manual oleh pengrajin. Motif batik yang dibuat disesuaikan dengan budaya, alam (kearifan lokal), kejadian seperti gempa, dan kuliner pada suku sasak, sumbawa dan Mbojo. Selain itu pada Batik SBG juga bisa menerima motif sesuai dengan pesanan dari konsumen (misal instansi tertentu yang digunakan sebagai seragam) jika tidak ada maka pola dibuat ide sendiri sesuai ide pengrajin itu sendiri sebagai bentuk dari berbagai motif yang tersedia pada usahanya. Pada Batik SBG batik yang dibuat berupa batik original yaitu berupa batik cap atau cetak dan batik tulis dengan menggunakan canting. Terdapat permasalahan jika dari motif yang sudah dibuatkan polanya tersebut terdapat perubahan sesuai dengan pemesanan konsumen, pesanan dengan jumlah yang besar yang diperlukan pola master, dan pembuatan motif yang masih secara manual. Bahkan motif – motif baru terkait dengan adanya even – even tertentu. Motif – motif yang telah dibuat seperti motif cabe, kangkung, hewan, stegnograf (gempa), lumbung, rumah adat sumbawa, kendang belik dan lainnya. Untuk meningkatkan usaha dan kreatifitas dari para pengrajin dalam membuat berbagai jenis motif batik maka dirasa perlu dilakukan peningkatan terhadap sumber daya manusia melalui pelatihan digitalisasi pembuatan motif batik.

Melalui kegiatan pelatihan digitalisasi pembuatan motif batik diharapkan para pengrajin dan pengusaha batik dapat meningkatkan usahanya lebih luas lagi dengan meningkatkan ide - ide kreatif dari para pengrajin dengan memanfaatkan penggunaan komputer. Target luaran yang diharapkan adalah, pertama, para pengrajin dapat memanfaatkan teknologi multimedia khususnya dalam pembuatan motif batik secara digital tidak lagi secara manual dengan mengikuti pelatihan digitalisasi pembuatan motif batik; kedua, terciptanya motif batik melalui ide kreatif dan menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi multimedia yaitu aplikasi Figma dan terakhir, makalah hasil pengabdian akan dipublikasikan pada jurnal pengabdian masyarakat.

METODE KEGIATAN

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara bertahap yang diawali dengan survey lokasi, penyusunan bahan atau materi pelatihan dan meminta kesediaan waktu para pengrajin dan pemilik usaha batik sasambo untuk mengikuti pelatihan. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan memberikan penyuluhan, pelatihan, diskusi dan demonstrasi. Pelatihan mencakup tentang teknologi apa saja yang diperlukan untuk melakukan proses pembuatan motif batik sasambo, kemudian dilanjutkan dengan peragaan bagaimana cara menggunakan aplikasi untuk membuat motif samapi bisa melakukan perubahan dan penyimpanan serta pemanggilan kembali file yang sudah tersimpan. Peserta diberikan sesi untuk mencoba secara aktif tentang cara membuat motif, memberikan warna, menyalin, dan merubah motif dengan berbagai bentuk dan ukuran. Terakhir, pelatihan diakhiri dengan sesi diskusi perihal manfaat dan potensi pengembangan motif batik sasambo dengan berbagai ide kreatif dari pengrajin atau permintaan konsumen. Skema umum pada kegiatan pengabdian ini adalah seorang pengajar menggunakan laptop yang terintegrasi dengan jaringan internet sebagai sarana untuk pelatihan dalam membuat motif batik sasambo dengan aplikasi Figma. Selanjutnya para peserta melakukan secara bersama-sama mengikuti arahan yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di tempat pengrajin batik sasambo yaitu BATIK SASAMBO BUMIGORA yang berlokasi di Desa Parampuhan Kecamatan Labuapi Kabupaten Lombok Barat. Motif dan corak batik sasambo merupakan motif dan corak inspirasi dari kearifan lokal atau alam sekitar dan budaya yang terdapat pada suku sasak, sumbawa dan bojo Nusa Tenggara Barat yang akhirnya menjadi nama motif batik dengan nana SASAMBO. Motif dan corak batik sasambo tersebut seperti motif kangkung, rumah adat sasak berupa lumbung, *uma lengge* (berupa rumah tradisional dengan kubah yang menyerupai kerucut), kerang, cabe, daun pengagan, seismogram ide ini karena adanya gempa yang berkepanjangan di lombok, kendang belik, presehan dan masih banyak lagi motif batik sasambo. Pembuatan motif batik sasambo sendiri masih dengan cara melukis kedalam kertas sebagai

sketsa atau master dari motif batik tersebut, selanjutnya dari gambar master tersebut digunakan untuk dijiplakan kedalam kain. Kertas – kertas gambar motif batik tersebut akan disimpan sebagai arsip atau master yang nantinya digunakan kembali jika diperukan, hal ini jika terjadi kerusakan pada gambar master tersebut maka harus menggambar ulang motif tersebut. Melihat dari cara pembuatan batik tersebut, tim pengabdian masyarakat sangat prihatin sebab dengan adanya teknologi informasi sekarang ini pihak pegrajin batik belum memanfaatkan teknologi tersebut. Tim pengabdian kepada masyarakat berinisiatif untuk mengadakan pelatihan terkait bagaimana membuat motif batik dengan menggunakan suatu aplikasi berbasis grafis. Mengingat para pengrajin yang belum mahir dibidang komputer maka aplikasi yang digunakan juga menyesuaikan dengan kemampuan pengguna. Pada pelatihan ini aplikasi yang digunakan adalah aplikasi Figma satu *tools* atau aplikasi desain yang dapat digunakan pada windows dan Mac OS untuk membuat *prototype* aplikasi serta berbagai desain lainnya. Aplikasi ini berbasis vektor, sehingga memang sangat cocok digunakan untuk membuat *user interface* aplikasi atau *website*. Dari aplikasi ini terdapat *tools* yang mudah untuk dioperasikan dalam pembuatan motif batik sasambo bagi pemula. Pada Figma ini terdapat dua cara penggunaannya yaitu pertama dengan jaringan internet karena aplikasi figma ini berbasis *online* maka pengguna tidak perlu menginstal pada komputer cukup dengan membuka URL figma.com dan kedua dengan menginstal pada komputer jika menginginkan yang *offline*.

Fitur – fitur yang tersedia pada aplikasi figma diantaranya adalah :

- **Modern pen tool:** Fitur pertama adalah *modern pen tool*, fitur ini untuk membantu dalam menggambar ke berbagai arah dan bentuk menggunakan *vector networks*. Sehingga tidak perlu lagi menghubungkan ke titik awal.
- **Instant arc designs:** Selanjutnya adalah fitur *instant arc* yang membantu dalam membuat bentuk busur, lingkaran, dan yang lain dengan mudah tanpa perlu takut hasilnya tidak lurus.
- **OpenType:** *OpenType* merupakan serangkaian fitur lanjutan *font* pada figma. Pada fitur ini dapat mengkustomisasi *font* yang canggih sehingga dapat lebih mengekspresikan merek atau *brand* yang dibuat.
- **Less manual resizing:** Fitur yang memudahkan desainer dalam menyesuaikan ukuran teks dalam sebuah *button* secara otomatis.
- **Stretch to fill:** Setting komponen *layout* secara otomatis, baik ke kanan, kiri, atas, atau bawah secara responsif dan mudah.
- **Design speaks development:** Fitur untuk mengatur *padding*, *direction*, dan *spacing* yang langsung diterjemahkan dalam kode script.
- **Plugin:** Figma menyediakan fitur *plugin* yang dapat digunakan untuk menunjang kebutuhan desain yang berupa *icons*, *chart*, *diagrams*, dan masih banyak lagi
- **Widget:** *Widget* merupakan objek khusus yang dapat ditambahkan pengguna ke halaman editor atau FigJam. Tidak seperti plugin yang hanya dapat dilihat oleh individu, widget adalah objek yang dapat dilihat oleh semua orang dalam sebuah file.
- **Easy development:** Figma mendukung pengembangan yang mudah, apabila telah berhasil membuat desain untuk *web* atau aplikasi, maka di kemudian hari dapat dilanjutkan dengan mudah oleh desainer lain.
- **Private extensions:** Perusahaan atau organisasi dapat membuat dan mendistribusikan *private plugin* dan *widget* pada perusahaan mereka sesuai kebutuhan.
- **Unlimited viewers:** Fitur yang memungkinkan untuk mengundang rekan tim sebanyak mungkin untuk melihat dan berkomentar secara gratis.
- **Inspect design files:** Setiap *viewer* dapat mengambil cuplikan kode atau *script* yang dihasilkan untuk CSS, iOS, dan android.

Pada pelatihan pembuatan motif batik sasambo ini fitur yang digunakan adalah *Modern pen tool*, *Instant arc designs*, *OpenType*, dan *Stretch to fill*.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilaksanakan di tempat usaha industri batik sasambo Bumi Gora di Parampuhan Labuapi Lombok Barat dengan peserta para pengrajin batik sasambo yang berjumlah 11 orang yang dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 16 September 2023.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu pelatihan digitalisasi pembuatan motif batik sasambo, kegiatan ini terinspirasi karena pembuatan motif batik masih menggunakan secara manual

sehingga apabila terjadi kerusakan terhadap motif batik tersebut harus dilakukan ulang pembuatan motif tersebut kedalam kertas. Untuk itu pada kegiatan pelatihan ini pembuatan motif batik menggunakan aplikasi figma untuk membuat dan menyimpan hasil dari motif yang dihasilkannya sehingga dapat digunakan kembali jika diperlukan lagi dari motif tersebut. Selain itu motif batik yang sudah dibuat bisa dilakukan perubahan dengan mudah tidak seperti jika menggunakan kertas sebagai tempat untuk membuat motif batik. Langkah – langkah dalam pelaksanaan pelatihan adalah sebagai berikut:

1. Melakukan persiapan peralatan yang dibutuhkan untuk mengaktifkan komputer
2. Pemaparan pentingnya pembuatan motif batik menggunakan aplikasi yang hasilnya bisa tersimpan secara digitalisasi
3. Peserta diperkenalkan beberapa jenis aplikasi yang berbasis desain grafis dan manfaat dari penggunaan aplikasi dan menjelaskan aplikasi yang digunakan pada pelatihan pembuatan motif batik sasambo yaitu dengan aplikasi Figma
4. Peserta dapat menggunakan secara online langsung membuka <https://www.figma.com> selanjutnya melakukan registrasi dengan menggunakan *account* yang dimiliki atau menggunakan cara offline dengan menginstall aplikasi figma ke dalam komputer dalam hal ini peserta tinggal menggunakan saja karena komputer sudah terinstall aplikasi tersebut.
5. Peserta menjalankan aplikasi figma dengan arahan dari tutor setiap tahapan pelatihan
6. Peserta diperkenalkan fitur yang bisa digunakan untuk membuat motif, pemberian warna, melakukan perubahan bentuk, memilih bentuk – bentuk fitur yang akan digunakan dalam pembuatan motif, menyimpan gambar motif tersebut kedalam suatu file dengan terlebih dulu memberikan nama pada desain motif batik yang dibuat.
7. Adapun fitur yang digunakan yaitu :
 - Memberikan nama file yang akan disimpan.
 - Fitur pertama adalah *modern pen tool*, fitur ini peserta dapat membuat gambar seperti menggunakan pen, untuk membantu dalam menggambar motif batik ke berbagai arah dan bentuk dengan menggunakan *vector networks*. Sehingga tidak perlu lagi menghubungkan ke titik awal.
 - Selanjutnya adalah fitur *instant arc*, peserta dapat membuat motif yang memerlukan bentuk busur, lingkaran, dan yang lain dengan mudah tanpa perlu takut hasilnya tidak lurus.
 - Untuk memberikan nama dari motif yang dibuat peserta dapat menggunakan fitur *OpenType* merupakan serangkaian fitur lanjutan *font* pada figma. Pada fitur ini dapat mengkustomisasi *font* yang canggih sehingga dapat lebih mengekspresikan merek, nama atau *brand* yang dibuat.
 - Jika menginginkan *Setting* komponen *layout* secara otomatis, baik ke kanan, kiri, atas, atau bawah secara responsif dan mudah maka peserta dapat menggunakan fitur *Stretch to fill*

Hasil kegiatan sebagai berikut:



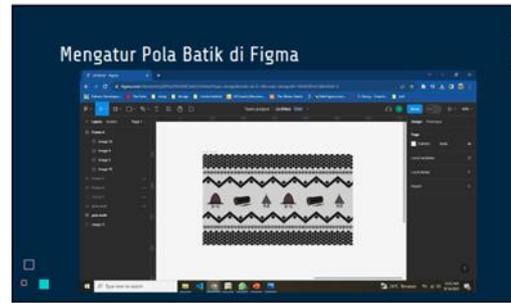
Gambar1. Tampilan Awal Aplikasi Figma



Gambar 2. Gambar yang akan digunakan sebagai motif



Gambar 3. Motif yang dihasilkan



Gambar 4. Mengatur motif /pola batik kedalam satu frame



Gambar 5. Penayampaian materi



Gambar 6. Peserta membuat motif/pola batik



Gambar 7. Peserta mendapatkan arahan saat kesulitan

Selama pelatihan antusias peserta sangat tinggi, para pengajin bisa langsung praktek sesuai dengan arahan tutor, kegiatan pelatihan berjalan dengan lancar dan efektif, peserta merasa puas dan terbantuan dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat karena dapat membuat motif batik sesuai apa yang diinginkan dengan mudah, dapat memperbaiki, menambah atau mengurangi dari motif batik yang dibuat, mencoba dengan berbagai warna yang cocok, desain motif batik yang dihasilkan dapat disimpan dengan baik dan dapat digunakan kembali tanpa harus membuat baru tidak seperti pembuatan motif pada kerta yang setiap saat bisa rusak. Bahkan dari pihak pengelola batik

menghendaki adanya keberlanjutan dari program kegiatan sejenis ini untuk pengembangan lebih lanjut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pelatihan yang diselenggarakan dapat memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan kemampuan dalam pembuatan motif batik tidak hanya dilakukan secara manual tetapi dengan cara digitalisasi dengan memanfaatkan perangkat lunak berbasis vektor atau grafis
2. Beberapa indikator keberhasilan yang dicapai antara lain komunikasi yang baik antara pihak usaha industri batik sasambo Bumi Gora dan tim pengabdian kepada masyarakat, antusiasme peserta pelatihan dalam mengikuti kegiatan dan mempraktek setiap materi pelatihan, dan motivasi yang ditunjukkan oleh peserta untuk menanyakan tentang penggunaan setiap fitur – fitur yang tersedia pada *software* desain garis seperti Figma sehingga peserta dapat membuat motif batik sasambo dengan perangkat lunak dan menyimpan ke dalam file
3. Respon yang positif dari pihak Mitra Batik Sasambo Bumi Gora bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bisa dilaksanakan secara berkelanjutan.

Untuk optimalisasi hasil pengabdian kepada masyarakat, maka perlu diberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Perlu tindak lanjut yang lebih serius dalam pembuatan motif batik dengan komputer sehingga motif batik sasambo yang dibuat bisa terdokumentasi dengan baik.
2. Agar hasil dari kegiatan ini dapat dievaluasi secara intensif, maka diperlukan partisipasi aktif dari para pengrajin dan tempat mitra untuk tetap bisa berkomunikasi dengan tim, melalui media telepon, WhatsApp, dan atau media sosial yang lainnya.
3. Diperlukan adanya saran yang memadai bagi peserta pelatihan untuk keberlanjutan dari kegiatan pembuatan batik secara digital atau berbasis komputer.

UCAPAN TERIM KASIH

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Pimpinan Usaha Kerajinan batik Sasambo Bumi Gora dan para pengrajin yang telah memberikan kesempatan dan meluangkan waktu dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, Program Studi Teknik Informatika yang telah memberikan dukungan finansial, rekan – rekan dosen, staf, dan mahasiswa yang ikut menudukung dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat hingga penulisan ini selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Aorinka Anendya, “Apa Itu Figma? Penjelasan, Fitur, Keunggulan dan Manfaatnya”,
dewaweb.com)
- Bayu Galih., 2 Oktober 2009. UNESCO Akui Batik sebagai Warisan Dunia dari Indonesia,
Kompas.com. diunduh 26/08/2023
- Dwinawan, Tutorial Design menggunakan Figma, Insight, 2019
- Kusuma, Dwi Adi, Batik Sasambo NTB : pesona gaya batik khas Suku Sasak, Samawa, Bima, dan
Dompu yang etnik dan edgy untuk acara kerja, santai, serta pesta, Tiara Aksa, 2012
- Linggauni, Mengenal Batik Sasambo, Persatuan Nama Tiga Suku di NTB, IDN Times, 2021
- Lamusiah, Siti, Estetika Ragam Hias Batik *Sasambo* Di Sentral Kerajinan SMK 5 Pagesangan Mataram.
Paedagoria. April 2015. ISSN 2086-6356 Vol. 11. No.1
- Nisa, F, Mengenal Sejarah, Motif, dan Makna Batik Sasambo Khas 3 Suku Terbesar, GoodNews, Batik
NTB: Mengenal Sejarah, Motif, dan Makna Batik Sasambo Khas 3 Suku Terbesar
(goodnewsfromindonesia.id), Januari 2023
- Wahyu, Mengenal Batik Sasambo Lombok. Batik Khas NTB - Pagi Trans.