

PERANCANGAN MOTIF BATIK KHAS BONDOWOSO MENGGUNAKAN APLIKASI DIGITAL OLEH SISWA SMKN 1 TAMANAN BONDOWOSO

Elok Cahyaning Palupi¹, Muchlis Arif²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email : elok.19024@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email : muchlisarif@unesa.ac.id

Abstrak

Bondowoso memiliki ikon tersendiri yang menjadi sebuah inspirasi dalam perkembangan kerajinan batik di Bondowoso. Dalam perkembangan batik perlu adanya pendidikan untuk mempelajari batik dari merancang sebelum menjadi produk batik. SMKN 1 Tamanan Bondowoso merupakan sekolah yang mempelajari tentang merancang motif batik secara manual. Disisi lain perkembangan aplikasi digital dapat menjadi alternatif untuk merancang dengan hasil dan waktu yang lebih efektif. Sehingga perlu adanya pembaruan pengalaman siswa dengan memanfaatkan aplikasi digital yang dipilih yaitu *Adobe Illustrator* dan *Ibis Paint X* untuk pembelajaran merancang motif batik khas Bondowoso. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dimulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, analisa hasil karya dan tanggapan siswa setelah pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuisioner. Penelitian dilakukan pada kelas Desain Produksi Kriya yang berjumlah 34 siswa, terbagi menjadi 5 kelompok siswa yang menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan 11 individu siswa yang menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Hasil penelitian menunjukkan siswa mampu melakukan perancangan menggunakan aplikasi digital dan memperoleh tanggapan positif dari siswa untuk terus menggunakan aplikasi digital dalam merancang motif batik.

Kata Kunci : Pembelajaran, motif batik, aplikasi digital

Abstract

Bondowoso has its own icon which is an inspiration in the development of batik in Bondowoso. In the development of batik there is a need for education to learn batik from designing before it becomes a batik product. SMKN 1 Tamanan Bondowoso is a school that studies designing batik motifs manually. On the other hand, the development of digital applications can be an alternative for designing with more effective results and time. So it is necessary to update the student experience by utilizing selected digital applications, namely Adobe Illustrator and Ibis Paint X for learning to design Bondowoso batik motifs. This study uses a qualitative descriptive method, starting from the preparation, implementation, analysis of the work and student responses after learning. Data collection was carried out through observation, interviews, documentation, and questionnaires. The research was conducted in the Craft Production Design class with a total of 34 students, divided into 5 groups of students who used the Adobe Illustrator application and 11 individual students who used the Ibis Paint X application. The results showed that students were able to design using digital applications and received positive responses from students to continue using digital applications in designing batik motifs.

Keywords : Learning, batik motifs, digital applications

PENDAHULUAN

Kabupaten Bondowoso memiliki ikon kopi dan memiliki julukan kota tape. Hal ini membuat pengerajin batik di Bondowoso mendapatkan inspirasi untuk menuangkan ciri khas Bondowoso tersebut kedalam batik. Batik merupakan kain yang dibuat dengan motif-motif yang khas dan secara khusus, yang dapat langsung dikenali oleh masyarakat (Wulandari, 2011). Perkembangan batik sendiri sudah tersebar ke berbagai daerah salah satunya Kabupaten Bondowoso. Setiap kain batik memiliki struktur motifnya masing-masing, setiap struktur batik memiliki unsur-unsur yang disusun menurut ragam hias standar. Pola atau pola hias pada kain ikat adalah motif utama, motif pelengkap dan isen-isen (Rini Istiqfarina, 2018).

Dalam merancang atau membuat rancangan suatu karya motif batik terkandung estetika yang dapat memberikan nilai pada karya agar suatu karya dapat terlihat indah. Kata estetika berasal dari bahasa Yunani yaitu "aisthetikos" yang berarti berhubungan dengan persepsi panca indra. Unsur yang dimaksud merupakan suatu bagian penting, baik bagian pokok maupun pelengkap. Menurut A.A.M. Djelantik (2004), unsur-unsur dalam keindahan tersebut diantaranya : wujud atau rupa, bobot atau isi, dan penyajian atau penampilan.

Membuat karya rancangan batik diperlukan suatu pembelajaran agar manusia dapat mengetahui hal yang belum diketahui salah satunya dalam pembelajaran seni rupa. Berdasarkan Kemdikbud (2020) pendidikan seni rupa adalah mengembangkan keterampilan menggambar, membangkitkan kesadaran budaya lokal, mengembangkan kemampuan mengapresiasi seni, memberikan kesempatan untuk realisasi diri, mengembangkan penguasaan disiplin seni rupa, dan mendorong gagasan multikultural. Merancang menurut JB Reswick (dalam Pilliang, 2008) merupakan kegiatan kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan berguna yang belum ada sebelumnya disebut merancang.

Dalam membuat batik tentu tidak lepas dari pendidikan untuk mengembangkan potensi manusia yang memiliki minat untuk melestarikan batik Bondowoso. Salah satu sekolah yang memiliki program keahlian dalam bidang seni batik yaitu SMKN 1 Tamanan Bondowoso. Penelitian ini mengambil pada salah satu program keahlian yaitu program keahlian Desain Produksi Kriya (DPK). Penelitian ini berfokus pada kelas X Desain Produksi Kriya.

Menurut wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru seni budaya berkaitan dengan perkembangan batik bahwa yang melakukan pembelajaran merancang motif batik yaitu pada kelas X Desain Produksi Kriya (DPK). Namun, dalam realisasinya pembelajaran terutama praktek merancang motif batik masih menggunakan teknik manual dengan media kertas dan spidol.

Seiring berkembangnya jaman, teknologi sangat membantu untuk meningkatkan kreativitas manusia. Perkembangan teknologi tidak lepas dari kata aplikasi, aplikasi merupakan perangkat lunak (software) yang berada di dalam alat elektronik yang memiliki program untuk menjalankan tugas dari pengguna. Apabila disertai dengan penguasaan menggunakan aplikasi digital akan mempermudah pengguna dalam mengolah pekerjaan membuat gambar..

Dari berbagai fenomena tersebut, tujuan peneliti ingin memanfaatkan kemampuan praktek siswa dalam merancang motif batik khas Bondowoso dari manual ke aplikasi digital. Peneliti memanfaatkan kemampuan dan pengetahuan siswa dalam menggunakan alat elektronik dan aplikasi digital untuk memanfaatkan alat elektronik yang bersifat positif dan pembaruan dalam merancang agar siswa SMKN 1 Tamanan memiliki kemampuan baru dalam membuat rancangan motif batik.

Batasan penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Tamanan Bondowoso, dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas X Desain Produksi Kriya dengan jumlah 34 siswa. Lingkup penelitian pada praktek merancang motif batik khas Bondowoso menggunakan aplikasi digital Adobe Illustrator

dan Ibis Paint X pada mata pelajaran seni budaya. Hasil akhir penelitian berupa hasil karya rancangan motif batik khas Bondowoso oleh siswa yang dibuat menggunakan aplikasi digital yang dipilih yaitu Adobe Illustrator dan Ibis Paint X. Tanggapan setelah praktek perancangan menggunakan aplikasi digital Adobe Illustrator dan Ibis Paint X.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh penjelasan tentang kondisi sesungguhnya dari objek yang diteliti yaitu siswa kelas X Desain Produksi Kriya SMKN 1 Tamanan Bondowoso saat proses merancang motif batik khas Bondowoso. Peneliti mencoba untuk menggali informasi yang sesungguhnya, masih kurangnya pengetahuan tentang cara merancang motif batik menggunakan aplikasi digital. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Penelitian dilaksanakan dengan tiga tahapan :

1) Tahap persiapan penelitian

Tahap persiapan penelitian merupakan tahap pengenalan kondisi dan tempat penelitian. Dalam tahap persiapan dilakukan observasi proses belajar mengajar yang digunakan di kelas X Desain Produksi Kriya SMKN 1 Tamanan Bondowoso, melakukan wawancara terhadap beberapa pihak atau narasumber sebagai sumber untuk mengumpulkan data, dan menulis kajian berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Selain itu, persiapan penelitian oleh peneliti meliputi observasi sekolah, pembuatan modul pembelajaran, pembuatan materi praktek merancang motif batik menggunakan aplikasi digital, pembuatan kriteria penilaian untuk hasil karya desain siswa dan pembuatan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran merancang desain motif batik Bondowoso menggunakan aplikasi digital.

2) Tahap pelaksanaan penelitian

Tahap pelaksanaan penelitian merupakan kegiatan pengambilan dan pengumpulan data yang akan dilakukan pada 23 Mei - 6 Juni 2023. Tahap pelaksanaan yang dilakukan peneliti meliputi pemberian materi awal untuk memberi pengetahuan secara umum pada siswa tentang desain batik dan aplikasi digital, pelaksanaan praktek merancang desain, penilaian hasil karya dan pemberian angket pada siswa dan guru yang terlibat dalam pelaksanaan penelitian, peneliti juga melakukan dokumentasi selama pelaksanaan penelitian serta mengumpulkan data lebih lanjut yang berkaitan dengan kasus yang sedang diteliti.

3) Tahap Analisis data

Tahap analisis data dilakukan selama tahap pelaksanaan penelitian sampai dengan akhir proses analisis data, sehingga hasil materi dikumpulkan, diolah dan dikonsultasikan bersama dosen pembimbing dan guru mata pelajaran seni budaya di SMKN 1 Tamanan Bondowoso. Tahap analisis data dilakukan pada bulan Mei-Juni 2023.

Sumber data diperlukan sebelum melakukan pengumpulan data, sumber data diperlukan untuk mengetahui sebuah informasi. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari kata-kata penulis yang didapatkan dari narasumber, sedangkan sumber data lainnya di dapatkan dari dokumen atau arsip sekolah tentang produk desain siswa sebelumnya, foto dokumentasi, serta literatur untuk memperkuat kajian dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara triangulasi adalah teknik observasi, wawancara dan dokumentasi serta pengumpulan data menggunakan kuisioner untuk memvalidasi data berdasarkan pengamatan dan berdasarkan sumber. Instrumen merupakan alat untuk membantu peneliti dalam mengumpulkan data dalam kegiatan penelitian agar tersusun dengan rapi (Arikunto, 2013). Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fakta atau kenyataan yang terjadi pada kegiatan penelitian (Sugiyono, 2017). Dalam instrumen pengumpulan data, peneliti

mengajukan wawancara berupa teks, angket atau kuisioner untuk menghitung hasil pengumpulan data.

Setelah pengumpulan data selesai selanjutnya melakukan analisis data. Analisis data adalah proses pengorganisasian kumpulan data, menggabungkannya ke dalam pola, kategori, dan unit deskriptif untuk mendapatkan pemahaman dan menarik kesimpulan dari informasi yang dikumpulkan di lapangan. Sugiyono (2017) mengatakan bahwa analisis data lapangan dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data dan setelah pengumpulan data selesai dalam jangka waktu tertentu untuk penelitian. Lebih lanjut Sugiyono mengatakan operasi dalam analisis data yaitu reduksi data (data reduction), penyajian data (data display) dan penarikan kesimpulan/verifikasi (conclusion).

PEMBAHASAN

Tahapan persiapan dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Peneliti perlu mempersiapkan beberapa hal pokok yang berhubungan dengan proses kegiatan pembelajaran. Berikut persiapan yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan proses merancang.

Persiapan pertama yaitu observasi sekolah dan observasi kelas yang akan diteliti yaitu kelas X Desain Produksi Kriya. Peneliti melakukan observasi dengan melihat karakteristik dari sekolah dan karakteristik kelas X Desain Produksi Kriya.

Selanjutnya peneliti mengumpulkan referensi. Referensi menurut KBBI yaitu sumber acuan atau petunjuk. Menurut guru seni budaya SMKN 1 Tamanan (Koen Ainun B.R, 2023) referensi karya dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti internet, galeri, museum maupun alam sekitar. Perolehan referensi untuk merancang motif batik peneliti dapatkan dari karya siswa terdahulu dan karya motif batik dari perusahaan batik.

Setiap pelaksanaan suatu pembelajaran, guru perlu melakukan persiapan sebagai acuan

pelaksanaan pembelajaran. Berkaitan dengan pembelajaran merancang motif batik menggunakan aplikasi digital, peneliti perlu membuat modul pembelajaran untuk menentukan rencana di setiap pertemuan dalam proses pembelajaran merancang motif batik menggunakan aplikasi digital.

Pada proses perancangan motif batik menggunakan aplikasi digital, peneliti melakukan pengenalan aplikasi digital kepada siswa. Sebelum melakukan proses merancang, penyampaian materi dilakukan agar siswa mendapatkan pengetahuan awal mengenai seputar aplikasi digital yang digunakan dan langkah penggunaannya. Terdapat 2 aplikasi yang dikenalkan pada siswa yaitu Adobe Illustrator dan Ibis Paint X. Untuk Adobe Illustrator dapat digunakan di perangkat komputer atau laptop sedangkan Ibis Paint X dapat dilakukan di Smartphone pribadi. Penentuan 2 aplikasi tersebut dipilih peneliti karena memiliki kemiripan fitur yang lengkap. Pemberian materi dilakukan di dalam ruang kelas yang memiliki fasilitas LCD.

Selanjutnya dalam pembuatan karya rancangan siswa akan terbagi menjadi 5 kelompok yang berjumlah 23 siswa untuk menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan 11 individu siswa yang menggunakan Ibis Paint X dari total 34 siswa di kelas. Hal ini dikarenakan untuk memberikan pengalaman berbeda pada siswa dan siswa dapat bebas memilih aplikasi yang ingin digunakan sesuai dengan kebutuhan atau jika adanya kendala pada smartphone siswa.

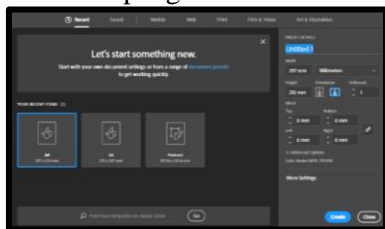
Penentuan ide dan tema didapatkan dari berbagai referensi yang telah diamati. Adapun penentuan tema rancangan batik yang akan dibuat adalah batik untuk masyarakat Bondowoso. Sehingga motif utama dalam rancangan batik ini berfokus pada bagian tanaman singkong seperti daun singkong dan bagian tanaman kopi seperti daun atau biji kopi. Selain motif utama, siswa dapat menambahkan berbagai motif pelengkap maupun motif isian dan rencana pewarnaan terbaik untuk rancangan batik.

Setelah ide dan tema ditentukan, tahap selanjutnya dalam proses pembuatan rancangan motif batik adalah membuat sketsa. Pelaksanaan proses merancang dilakukan di ruang Laboratorium Komputer yang memiliki fasilitas komputer, laptop sekolah dan jaringan Wi-fi cukup kuat untuk mendukung proses merancang siswa.

Hal pertama yang dilakukan sebelum membuat sketsa adalah mengunduh aplikasi Ibis Paint X di Smartphone dan aplikasi Adobe Illustrator di komputer maupun laptop serta menginstal (memasang) aplikasi yang diunduh. Selanjutnya berikut langkah-langkah sebelum membuat sketsa hitam putih pada aplikasi Adobe Illustrator dan Ibis Paint X yang telah di instal (pasang).

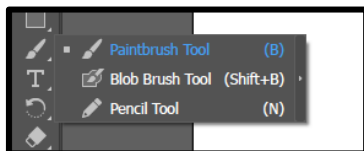
1) Membuat Sketsa Pada Aplikasi Adobe Illustrator

Siswa membuka aplikasi Adobe Illustrator yang telah diinstal pada komputer dan laptop. Pada layar pertama akan muncul pengaturan ukuran kertas dan pengaturan nama file karya.



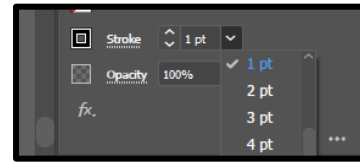
Gambar 1. Layar Petama Adobe Illustrator
(Sumber : Screenshoot oleh Elok Cahyaning P, 2023)

Setelah melakukan pengaturan, akan tampak layar untuk menggambar. Siswa dapat memilih ikon brush atau pencil di sebelah kiri layar atau pada panel tools.



Gambar 2. Panel Tools Adobe Illustrator
(Sumber : Screenshoot oleh Elok Cahyaning P, 2023)

Siswa juga dapat memilih ukuran brus pada kanan layar



Gambar 3 Pengaturan *Brush* Adobe *Illustrator*
(Sumber : Screenshoot oleh Elok Cahyaning P, 2023)

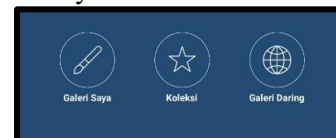
Siswa dapat menggambar sketsa rancangan motif dengan susunan dan unsur rupa sesuai kreatifitas.



Gambar 4. Proses Membuat Sketsa Rancangan *Adobe Illustrator*
(Sumber : Dokumentasi Elok Cahyaning P, 2023)

2)Membuat Sketsa Pada Aplikasi Ibis Paint X

Setelah menginstal aplikasi Ibis Paint X siswa dapat membuka aplikasi kemudian klik pada menu “galeri saya”



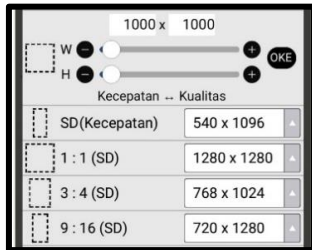
Gambar 5. Menu Galeri Saya Ibis Paint X
(Sumber : Screenshoot oleh Elok Cahyaning P, 2023)

Setelah mengklik galeri saya siswa dapat melanjutkan pada tombol “+” (tambah) di pojok kiri bawah untuk membuat halaman kosong.



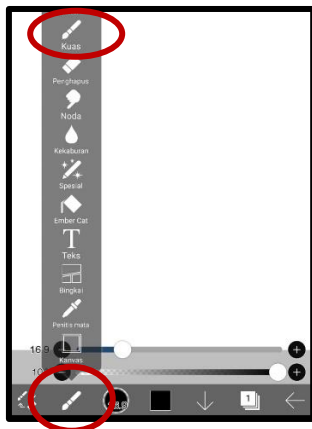
Gambar 6. Menu membuat halaman Ibis Paint X
(Sumber : Screenshoot oleh Elok Cahyaning P, 2023)

Selanjutnya siswa dapat memilih ukuran kanvas atau kertas sesuai kebutuhan dan keinginan sebagai media menggambar rancangan di aplikasi *Ibis Paint X*.



Gambar 7. Ukuran Kanvas *Ibis Paint X*
(Sumber : Screenshot oleh Elok Cahyaning P, 2023)

Setelah memilih kanvas, siswa dapat mengklik tools di pojok kiri bawah untuk memilih ikon berbentuk kuas sebagai alat menggambar.



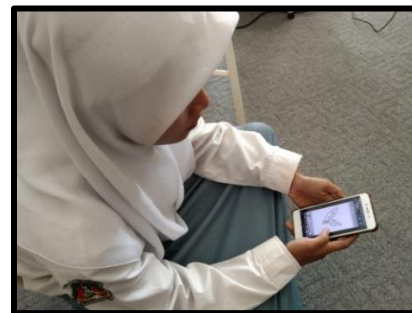
Gambar 8. Tools kuas *Ibis Paint X*
(Sumber : Screenshot oleh Elok Cahyaning P, 2023)

Sebelum menggambar sketsa siswa dapat memilih ukuran atau tebal tipisnya kuas serta dapat memilih bentuk kuas yang ingin digunakan.



Gambar 9. Ukuran Kuas *Ibis Paint X*
(Sumber : Screenshot oleh Elok Cahyaning P, 2023)

Kemudian siswa dapat menggambar motif batik pada layar *Ibis Paint X* dengan pengaturan dan penyusunan motif sesuai kreatifitas.

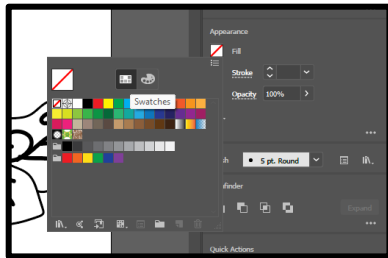


Gambar 10. Proses membuat rancangan pada *Ibis Paint X*
(Sumber : Dokumentasi Elok Cahyaning P, 2023)

Setelah sketsa rancangan selanjutnya melakukan pewarnaan sketsa rancangan motif batik. Pada tahap pewarnaan, sketsa yang telah dibuat diberikan warna oleh siswa dengan memilih warna melalui fitur tools color pallete pada aplikasi Adobe Illustrator ataupun *Ibis Paint X*.

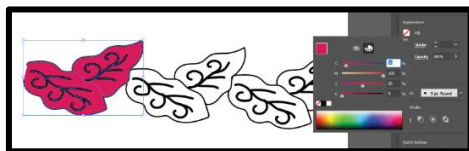
1) Pewarnaan Pada Aplikasi *Adobe Illustrator*

Pewarnaan pada aplikasi *Adobe Illustrator* terletak pada panel sebelah kanan layar.



Gambar 11. Panel Warna *Adobe Illustrator*
(Sumber : Dokumentasi Elok Cahyaning P, 2023)

Siswa dapat memilih menggunakan berbagai macam warna dengan pengaturan warna CYMK yang tersedia pada panel warna.



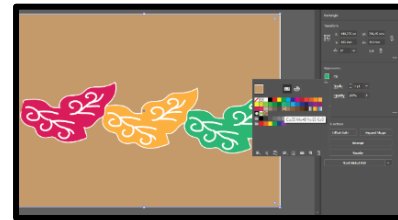
Gambar 12. Layar *Adobe Illustrator*
(Sumber : Screenshoot oleh Elok Cahyaning P, 2023)

Untuk pewarnaan bidang motif, siswa dapat mengklik motif yang telah digambar kemudian mengklik fill untuk pengisian warna bidang.



Gambar 13. Layar *Adobe Illustrator*
(Sumber : Screenshoot oleh Elok Cahyaning P, 2023)

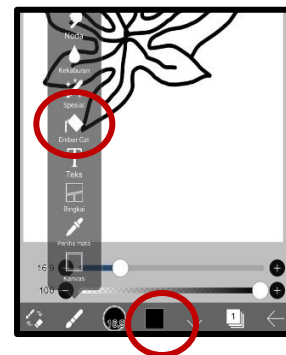
Untuk pewarnaan latar siswa menggunakan ikon persegi yang diperbesar kemudian memberikan warna pada bidang persegi dan mengarahkan bidang persegi dibelakang motif dengan cara klik kanan pada *mouse* kemudian pilih *arrange* dan pilih *send to back*.



Gambar 14. Layar *Adobe Illustrator*
(Sumber : Screenshoot oleh Elok Cahyaning P, 2023)

1) Pewarnaan Pada Aplikasi *Ibis Paint X*

Pewarnaan pada aplikasi *Ibis Paint X* terletak pada bagian ikon di pojok kiri bawah.



Gambar 15. Layar *Ibis Paint X*
(Sumber : Screenshoot oleh Elok Cahyaning P, 2023)

Lalu memilih warna yang akan digunakan pada panel warna yang tersedia. Siswa dapat melakukan pengaturan terang gelap pewarnaan.



Gambar 16. Layar *Ibis Paint X*
(Sumber : Screenshoot oleh Elok Cahyaning P, 2023)

Setelah melakukan pemilihan warna, untuk mewarna bagian latar siswa dapat langsung mengklik bagian latar. Kemudian untuk mewarna bagian motif siswa dapat mengklik bagian bidang motif dengan pemilihan warna lainnya.



Gambar 17. Layar *Ibis Paint X*
 (Sumber : Screenshoot oleh Elok Cahyaning P, 2023)

Untuk melakukan pewarnaan pada garis motif, siswa dapat memperbesar (zoom) layar kemudian mengklik garis bidang motif dengan pewarnaan yang dipilih. Warna putih dipilih sebagai warna garis motif untuk memberikan rancangan karya sesuai dengan karya batik yang akan dihasilkan.



Gambar 18. Layar *Ibis Paint X*
 (Sumber : Screenshoot oleh Elok Cahyaning P, 2023)

Setelah tahap pewarnaan dan penyelesaian karya siswa mengumpulkan karya pada peneliti untuk diberikan nilai dan melakukan pameran atau menampilkan karya secara online melalui

media instagram kelas untuk mendapatkan apresiasi dari pengguna instagram.



Gambar 19. Pameran *Online* Siswa di Instagram
 (Sumber : Screenshoot oleh Elok Cahyaning P, 2023)

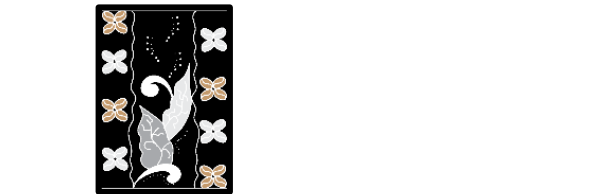
Adapun objek yang diteliti pada penelitian ini yaitu penilaian hasil dan analisa hasil karya siswa berdasarkan tema, unsur seni rupa dan struktur penyusunan motif sebagai bentuk nilai atau apresiasi peneliti terhadap hasil rancangan motif batik siswa. Analisa karya rancangan siswa terbagi menjadi dua yaitu karya yang menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan karya rancangan menggunakan aplikasi Ibis Paint X.

Tabel 1. Penilaian Rancangan Siswa Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X

No	Nama	Aspek Penilaian		Total Nilai
		Estetika Karya	Kreati vitas	
1.	Nurul Firi (29)	50	43	93



2. M. Rifan 50 42 92
(19)



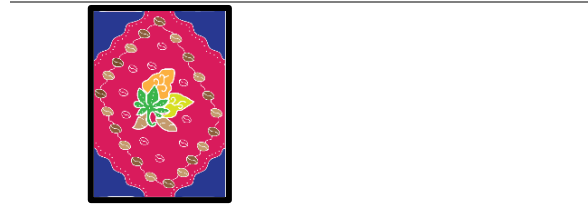
3. M. Nawawi (24)
50 42 92



4. Syarif Ali Rohman (05)
50 40 90



5. Isnaini (11)
50 40 90



6. M. Hasyim (23)
50 40 90






7. M. Royhan Arifin (15)
50 38 88




8. M. Hodri (17)
50 38 88

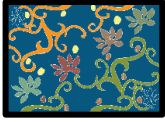





9. M. Risky Barokah (26)
50 38 88

				
10.	M. Ubay Dawi (28)	50	38	88
				
11.	Khorul Jamil (12)	50	38	88
				
	Total			987
	Rata-rata nilai			89,7

Tabel 2. Penilaian karya siswa menggunakan Adobe Illustrator

No. Kelompok	Aspek			Nilai
	Estetika Karya	Kreati vitas	Sikap	
Kelom pok 5	40	30	23	92
				
Kelom pok 2	35	30	25	90

					
	Kelom pok 3	40	30	20	90
					
	Kelom pok 1	40	23	25	88
					
	Kelom pok 4	33	30	25	88
					
	Total			448	
	Rata-rata nilai			89,6	

Berkaitan dengan hasil dari karya rancangan diatas, terdapat perbedaan hasil dalam menggunakan aplikasi Adobe Illustrator atau Ibis Paint X. Hal ini dikarenakan penggunaan Adobe Illustrator di komputer maupun laptop memiliki kelebihan dalam pandangan pada layar luas sehingga siswa dapat lebih leluasa mengatur komposisi motif. Sedangkan pada penggunaan Ibis Paint X yang dilakukan pada smartphone memiliki kendala dalam pandangan layar sehingga pengaturan komposisi motif kurang bisa bervariasi, untuk kelebihan aplikasi Ibis Paint X pada smartphone pribadi dapat digunakan siswa dimana saja.

Semua siswa baik berkelompok maupun individu terlihat berhasil dalam menuangkan ide serta kemampuannya dalam merancang menggunakan aplikasi digital. Siswa mampu memahami materi atau teori yang disampaikan

oleh peneliti untuk menghasilkan karya namun dalam perlu adanya praktek lebih lanjut untuk menghasilkan kualitas rancangan yang lebih bagus.

Tahap akhir pada penelitian ini yaitu tanggapan siswa terkait merancang motif batik khas Bondowoso menggunakan aplikasi digital. Angket tanggapan siswa yang diberikan pada kelas eksperimen untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap merancang motif batik khas Bondowoso menggunakan aplikasi digital.

Analisis terhadap hasil angket dapat menunjukkan kecenderungan ketertarikan siswa terhadap materi yang dapat menambah pengetahuan siswa. Aplikasi yang mudah digunakan juga menunjukkan presentase yang cukup tinggi.

Penggunaan aplikasi digital dalam merancang motif batik khas Bondowoso dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat pembelajaran menjadi efektif serta menambah pengetahuan baru dari dampak positif penggunaan alat elektronik. Sehingga dapat disimpulkan merancang motif batik menggunakan aplikasi digital (Adobe Illustrator dan Ibis Paint X) mendapat respon positif dari siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan mengenai perancangan motif batik khas Bondowoso dimulai dari persiapan yang dilakukan dengan observasi sekolah, pengumpulan referensi motif dan pembuatan modul pembelajaran untuk menentukan rencana dalam pembelajaran. Proses pelaksanaan dilakukan dengan pengenalan aplikasi digital, penentuan ide dan tema rancangan, pembuatan sketsa rancangan dan pewarnaan rancangan pada aplikasi digital (Adobe Illustrator dan Ibis Paint X). Hasil dan analisa dari karya siswa menunjukkan siswa cukup mampu dalam memanfaatkan dalam penggunaan aplikasi digital serta menghasilkan karya yang cukup bagus dalam penggunaan aplikasi digital untuk pertama

kali, namun perlu adanya penggunaan lebih lanjut untuk menghasilkan kualitas yang lebih menarik. Setelah melalui proses pembelajaran siswa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru dari merancang motif batik dengan aplikasi digital.

Berdasarkan hasil penelitian, maka diberikan saran-saran sebagai berikut.

Hasil penelitian dapat memberikan manfaat untuk menambah wawasan, pengalaman dan pengetahuan baru pada siswa kelas X Desain Produksi Kriya dalam merancang motif batik khas Bondowoso dengan memanfaatkan aplikasi digital untuk tetap melestarikan kerajinan daerah di era digital. Hasil penelitian ini juga dapat bermanfaat bagi semua pihak agar dapat memanfaatkan hal positif dari aplikasi digital untuk berbagai kegiatan pembelajaran di sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Djelantik, A.A.M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Solo: ISI Press
Surakarta
- Istiqfarina, Rini. 2018. *Skripsi Karakteristik Batik Tulis Sumpersari Maesan Bondowoso*. ISI, Surakarta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widya, Leonardo Adi D., Darmawan, Andreas J. 2016. *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Kemendikbud.
- Wulandari, Ari. 2011. *Batik Nusantara Makna, Filosofis, Cara Pembuatan dan Industri Batik*. Yogyakarta: CV Andi Offsite.