

PERANCANGAN MOTIF BATIK KHAS GRESIK MENGGUNAKAN APLIKASI *IBISPAIN* OLEH SISWA SMAN 1 DUKUN

Salsabillatun Aninda¹, Ika Anggun Camelia²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: salsabillatun.20029@mhs.unesa.ac.id

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

Abstract

Gresik merupakan sebuah kabupaten di Jawa Timur yang terkenal dengan berbagai komoditas, budaya, serta flora dan fauna yang dimiliki. Dengan memanfaatkan teknologi secara kreatif dan efektif, kekayaan alam Gresik dapat dikenalkan kepada masyarakat secara lebih luas. Salah satu caranya adalah melalui pembelajaran perancangan motif batik dengan memanfaatkan *smartphone* yang mengangkat komoditi khas Gresik. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses, hasil karya, respon peserta didik, dan efektifitas kegiatan perancangan motif batik khas Gresik menggunakan aplikasi *ibisPaint X* oleh siswa SMAN 1 Dukun. Penelitian ini menggunakan metode 4D yakni *define, design, develop, dan disseminate*. Teknik pengumpulan data melalui observasi, kuisisioner, wawancara dan dokumentasi. Proses pembelajaran dilakukan dengan tahapan perancangan yakni (1) *Define* dengan penyampaian materi dan pembahasan produk yang akan dibuat, (2) *Design* dengan menentukan ide dan tema rancangan. (3) *Develop* dengan membuat sketsa rancangan, pemindahan sketsa rancangan pada aplikasi *ibisPaint X*, penyusunan, pewarnaan, dan *finishing*. (4) *Disseminate* dengan cetak karya dan pameran *online*. Perancangan motif dilakukan oleh 30 siswa kelas XI-7 yang dikerjakan secara individu. Hasil penelitian menunjukkan keefektifan sebesar 86% dari hasil angket kegiatan perancangan, siswa mampu merancang motif menggunakan aplikasi *ibisPaint* dan pameran hasil karya mendapat tanggapan positif dari siswa dan apresiator karya.

Kata Kunci: Motif Batik, *IbisPaint*, SMAN 1 Dukun

Abstract

resik is a district in East Java that is famous for its various commodities, culture, and flora and fauna. By utilising technology creatively and effectively, Gresik's natural wealth can be introduced to the wider community. One way is through learning the design of batik motifs by utilising smartphones that raise typical Gresik commodities. This study aims to determine and describe the process, work results, learner responses, and effectiveness of batik motif design activities typical of Gresik using the ibisPaint X application by SMAN 1 Dukun students. This research uses the 4D method, namely define, design, develop, and disseminate. Data collection techniques through observation, questionnaires, interviews and documentation. The learning process is carried out with the design stages, namely (1) Define by delivering material and discussing the products to be made, (2) Design by determining the design ideas and themes. (3) Develop by making design sketches, transferring design sketches to the ibisPaint X application, drafting, colouring, and finishing. (4) Disseminate by printing the work and online exhibition. The design of motifs was carried out by 30 students of class XI-7 who worked individually. The results showed an effectiveness of 86% from the results of the design activity questionnaire, students were able to design motifs using the ibisPaint application and the exhibition of the work received positive responses from students and appreciators of the work.

Keywords: Batik Motif, *IbisPaint*, SMAN 1 Dukun

PENDAHULUAN

Pola belajar peserta didik dalam pembelajaran di dalam kelas dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni dengan bermain *game*, mendengarkan musik menonton video dan bermain sosial media secara berlebihan. Dilansir dari (CNN Indonesia, 2021) yang berjudul “Surve: 19,3 persen Anak Indonesia Kecanduan Internet” menginformasikan bahwa terdapat 19% remaja di Indonesia mengalami ketergantungan pada Internet. Data tersebut menunjukkan bahwa 2.933 remaja mengalami peningkatan yang signifikan dalam durasi *online*, dari 7,27 jam menjadi 11,6 jam per hari, sehingga mengalami peningkatan sebesar 5,97%. Selain itu, melalui laporan survei dari katadata (Pahlevi, 2022), disampaikan informasi tentang prevalensi penggunaan gadget di kalangan remaja. Analisis menunjukkan bahwa penetrasi internet tertinggi terdapat pada usia 13 hingga 18 tahun, hampir semua (99,16%) remaja dalam kelompok usia tersebut memiliki akses Internet.

Hasil observasi peneliti ketika melakukan kegiatan Pengenalan lapangan persekolahan, peneliti menemukan beberapa produk hasil kreatifitas peserta didik di SMAN 1 Dukun. Produk tersebut berupa lembaran kain batik dihasilkan dari kegiatan P5, yang saat ini motifnya diterapkan pada seragam batik siswa kelas 11 dan 12. Dari sini peneliti melakukan survei wawancara singkat kepada bapak Fachrizal Athiena S.Sn yang merupakan salah satu guru seni budaya di SMAN 1 Dukun. Beliau mengatakan motif batik ini hasil karya siswa yang kemudian dijadikan sampel dan didesain ulang untuk disetorkan kepercetakan kain, beliau menambahkan stigma sebagian besar peserta didik SMAN 1 Dukun yang pintar dalam menggambar manual belum tahu caranya memanfaatkan gawai untuk mengembangkan kemampuan belajarnya. Mereka masih mengira bahwa untuk bisa menggambar digital mereka butuh alat- alat yang mahal.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya penyalahgunaan *smarthphone* di dalam proses belajar mengajar dan keunikan kekayaan alam serta budaya yang dimiliki Gresik.

Penelitian ini bertujuan untuk, Mengetahui dan mendeskripsikan proses, hasil, respon guru dan peserta didik, dan efektivitas pelaksanaan perancangan motif batik khas Gresik

menggunakan aplikasi *ibisPaint X* oleh siswa SMAN 1 Dukun.

Batasan yang terdapat pada penelitian ini yakni, Sampel pada penelitian ini dilakukan pada 30 peserta didik kelas XI 7 SMAN 1 Dukun dan dikerjakan secara individu. Pada penelitian ini peserta didik merancang motif batik khas Gresik. Dalam penelitian ini implementasi perancangan desain motif menggunakan aplikasi *ibisPaint X* dengan bidang desain karya yang digunakan 4000x 2300 piksel supaya resolusi gambar lebih jelas.

Penelitian ini dikuatkan dengan beberapa penelitian diantaranya, penelitian yang dilakukan oleh Elok Cahyaning Palupi dengan judul “ Perancangan motif batik khas Bondowoso menggunakan aplikasi digital oleh siswa SMKN 1 Tamanan Bondowoso”. Hasil penelitian menunjukkan peserta didik mampu melakukan desain menggunakan aplikasi digital dan memperoleh tanggapan positif dari peserta didik untuk terus menggunakan aplikasi digital dalam merancang motif batik. pada penelitian Elok menggunakan dua aplikasi yakni aplikasi *Adobe Illustrator* dan *IbisPaint*. Selanjutnya Jurnal kreasi seni dan budaya oleh Restu Hendriyani Magh’firoh, S.Pd., M.Pd dengan Judul “ Perancangan Desain Motif Batik dengan Sumber Ide Budaya dan Kesenian Khas Trenggalek”. Dalam penelitian tersebut, peneliti menggunakan budaya dan kesenian khas trenggalek terdiri dari motif budaya jalur Sembonyo, motif budaya Upacara Nyadran Dam Bagong, motif Kesenian Jaranan Turonggo Yakso, dan kesenian Teleng Kencana Tari motif, serta motif isian dengan menampilkan motif yang bersumber dari hasil alam dan makanan khas Trenggalek. Dalam perancangan desain motif batik Restu Hendriyani Maghfiroh, S.Pd., M.Pd., melalui Proses digital. Dan yang ketiga Skripsi penelitian yang dilakukan oleh Ayuningtyas Prameswary tahun 2023 dengan judul “ Pengembangan Modul Pembuatan Desain Motif Batik Ikon Kota Surabaya Menggunakan Aplikasi *Autodesk Sketchbook* di SMAN 22 Surabaya”. Penelitian tersebut mengembangkan bahan ajar dengan tema materi desain motif batik suatu daerah serta menggunakan aplikasi *Autodesk* sebagai media untuk membuat desain batik. Ketiga penelitian tersebut memiliki persamaan pada Penggunaan aplikasi digital untuk perancangan motif suatu daerah.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk memanfaatkan aplikasi *IbisPaint* sebagai alat untuk mengenalkan komoditi khas Gresik

melalui perancangan motif batik untuk menambah wawasan peserta didik dalam mengenal kekayaan alam dan budaya kabupaten Gresik serta kreatifitas dalam merancang motif batik. Dengan penelitian ini peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan teknologi digital yang fleksibel dan mudah digunakan berupa aplikasi desain *ibisPaint X* pada *smarthphone*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian perancangan dengan teori Thiagarajan yaitu dengan model 4D. Model 4D terdiri dari, *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. (1) *Define* (Pendefinisian) berisi tentang kegiatan untuk menetapkan produk yang akan dikembangkan, beserta spesifikasinya (Sa'adah & Wahyu, 2022: 61). Pada tahap ini produk yang dikembangkan adalah motif batik khas dari Gresik menggunakan aplikasi *ibisPaint X* dengan bidang karya 4000x 2300 piksel. Hasil dari perancangan motif batik oleh peserta didik di SMAN 1 Dukun akan di pameran dan dicetak. (2) *Design* (Perancangan) merupakan kegiatan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan studi literatur (Sa'adah & Wahyu, 2022: 61). (3) *Develop* (Pengembangan) merupakan aktivitas membuat rancangan menjadi produk dengan dilakukan uji validitas sampai produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan (Sa'adah & Wahyu, 2022: 61). (4) *Disseminate* (Penyebaran) merupakan tahap penyebaran produk pada orang lain (Sa'adah & Wahyu, 2022: 61).

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Dukun dengan subyek penelitian perancangan motif khas Gresik ini adalah 30 peserta didik kelas XI 7 SMAN 1 Dukun. Sedangkan objek penelitian adalah hasil karya perancangan motif khas Gresik yang telah dibuat oleh Peserta didik kelas XI 7 SMAN 1 Dukun menggunakan aplikasi *ibisPaint X*.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2024 – 13 Juni 2024. Penelitian dilakukan ketika kelas XI 7 mendapat pelajaran seni budaya di dalam kelas. Dalam penelitian ini peserta didik kelas XI menjadi sumber data primer melalui angket, wawancara, hasil karya peserta didik dan hasil wawancara guru seni budaya di SMAN 1 Dukun Gresik.

KERANGKA TEORETIK

A. Perancangan

Perancangan merupakan spesifikasi umum dan terperinci dari pemecahan masalah berbasis komputer yang telah dipilih selama tahap analisis (Susanto, 2004:322). Sesuai dengan pendapat Al-Bahra Bin Ladjamudin(2005:51) yang terdapat dalam buku berjudul Analisis dan Desain sistem informasi, menjelaskan bahwa: “Perancangan adalah kemampuan untuk membuat alternatif pemecahan masalah”.

Berdasarkan beberapa sumber tersebut, dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah penggambaran perancangan dan pembuatan sketsa yang kemudian diinterpretasikan menjadi sebuah konsep perancangan. Konsep tersebut bertujuan untuk pemecahan masalah selama tahap analisis.

B. Motif

Motif merupakan desain yang dibuat dari bagian-bagian bentuk, berbagai macam garis atau elemen-elemen yang terkadang begitu kuat dipengaruhi oleh bentuk-bentuk stilasi alam benda, dengan gaya ciri khas tersendiri (Suhersono, 2005:77).

Secara umum tiap negara atau wilayah memiliki keunikan tersendiri dalam penggunaan motif. Contohnya di berbagai daerah di Indonesia, motif batik menunjukkan variasi yang berbeda. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya, letak geografis daerah pembuatan batik (batik pedalaman dan pesisiran), kepercayaan dan adat istiadat, dan keadaan alam sekitar.

C. Batik

Batik merupakan suatu teknik pembuatan motif pada permukaan kain dengan cara menutup bagian-bagian tertentu menggunakan malam atau lilin dan alat canting (Ratyaningrum, 2016:1). Batik Merupakan salah satu teknik rekalar yang menggunakan perintang warna untuk membentuk motif atau ornamen (Ratyaningrum, 2016:7). Batik adalah karya seni warisan budaya indonesia yang memiliki nilai tinggi dan senantiasa mengalami perkembangan seiring berkembangnya waktu (Suliyanto et al., 2015:138).

Berdasarkan dari beberapa sumber tersebut dapat disimpulkan bahwa batik adalah bagian tak terpisahkan dari warisan budaya Indonesia, dihasilkan dengan teknik khusus melalui proses menorehkan malam atau lilin sebagai penghalang warna, menciptakan motif yang mengandung makna filosofis.

D. Desain Motif Batik

Desain batik merupakan konsepsi dasar dalam proses pembuatan batik yang bukan hanya sekedar gambar stilasi. Dengan pembuatan desain batik ini merupakan tahap awal dalam proses membatik.

E. Struktur Motif Batik

Motif batik dibedakan atas motif utama, motif tambahan dan motif *isen*. Motif utama merupakan motif yang menjadi *Center Of Interest* dari batik itu sendiri. Ukurannya lebih besar sehingga memiliki tema utama dan bermakna filosofis. Motif tambahan berperan sebagai motif pendukung dari motif utama, ukurannya lebih kecil dari motif utama. Motif *isen* merupakan motif yang digunakan untuk memperindah secara keseluruhan baik motif utama maupun tambahan diberi isian berupa titik-titik, garis-garis, gabungan garis dan titik.

F. Prinsip Dasar Penyusunan Desain

Dalam mewujudkan unsur-unsur seni rupa menjadi satu kesatuan yang harmonis tentunya dibutuhkan pengomposisian atau penyusunan. Kartika menyebutkan terdapat tujuh hukum tata susun dalam azas desain diantaranya, kesatuan (*unity*), keseimbangan (*Balance*), *formal balance*, *informal balance*, kesederhanaan (*simplicity*), aksentuasi (*Emphasis*), dan proporsi (Kartika, 2017).

G. Komuditi dan Ikon Khas Gresik

Gresik merupakan sebuah kabupaten di Jawa Timur yang terkenal dengan berbagai komoditas, budaya, serta flora dan fauna yang dimiliki. Kombinasi dari komoditas, budaya, serta flora dan fauna Gresik ini menciptakan kekayaan alam dan budaya yang unik bagi Gresik, serta menjadi bagian penting dari identitas lokalnya. Gresik memiliki beragam kekhasan yang dapat menjadi potensi dan sumber inspirasi dalam pembuatan karya desain motif, diantaranya Bandeng, Damar Kurung, Jubung, Gapura, Kercengan, malam Selawe, Wisata Mangrove, Rusa Bawean, Pudak, dan

Wisata Religi(Wahid & Aryanto, 2021). Ikon-ikon tersebut tentu memiliki peran tersendiri sehingga menjadi identitas bagi daerah Gresik. Komuditi khas Gresik bergerak diberbai aspek diantaranya, aspek sejarah, perekonomian, sektor kesenian, makanan.

H. Aplikasi *IbisPaint*

Aplikasi *ibisPaint X* adalah salah satu aplikasi menggambar digital yang dapat diakses di berbagai perangkat, di antaranya gawai, komputer, laptop, maupun tablet. Menggunakan aplikasi ini pengguna gawai bisa menikmati layanan menggambar seperti pengguna komputer. Hal ini karena aplikasi *ibisPaint X* menyediakan berbagai fitur yang sebagian besar hanya tersedia pada aplikasi menggambar desktop. Tentunya dengan kelebihan aplikasi Ini pengguna dapat menikmati gambar serta mengembangkan kemampuan menggambar dengan nyaman dan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Proses Perancangan Motif Batik Khas Gresik

Proses perancangan motif batik khas Gresik pada kelas XI 7 dilakukan 4 kali pertemuan dalam kegiatan pembelajaran. Pada setiap pertemuan dilaksanakan dengan kegiatan awal, inti dan penutup

1. Tahap *Define*

a. Pengenalan Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan penyampaian materi oleh peneliti agar peserta didik mendapat pengetahuan awal mengenai aplikasi digital terutama aplikasi *ibisPaint X* dan langkah-langkah penggunaannya. Pemberian materi dilakukan dalam ruang kelas yang telah memiliki fasilitas LCD, dalam pemberian materi, peneliti memberikan *print out* bacaan sebagai stimulus awal dan pembahasan melalui media *Power Point* dan vidio tutorial. Materi yang diberikan berisi tentang pengertian aplikasi digital, penggunaan aplikasi *IbisPaint X*, serta fitur-fitur yang ada pada aplikasi *ibisPaint X*.

b. Penyampaian produk yang akan dirancang

Pada tahap ini juga peneliti menyampaikan produk yang akan dirancang menggunakan

aplikasi *IbisPaint X* berupa rancangan motif batik khas Gresik. Dalam hal ini ketika penyampaian materi, peneliti menampilkan beberapa referensi yang dapat diperhatikan peserta didik untuk membangun ide karya rancangan motif batik pada tahap “*Design*”. Selain itu, peneliti juga menyampaikan langkah-langkah merancang motif batik hingga penentuan pola dan pewarnaan motif batik yang digunakan pada tahap “*Design*”



Gambar 1. Pemberian contoh karya
Sumber: Dokumentasi Salsa (2024)

2. Tahap *Design*

Pada tahap *design* peneliti mengarahkan peserta didik untuk menentukan ide. Setelah mengetahui produk yang akan dihasilkan dan aplikasi yang digunakan peserta didik diberikan LKPD dan diarahkan untuk mengunduh aplikasi *ibisPaint X* supaya peserta didik mendapatkan gambaran mengenai tingkat kesulitan motif yang akan dibuat. Pada tahap ini peserta didik menganalisis serta mencari sumber ide tentang ciri khas, komoditi dan ikon kota Gresik untuk menentukan motif pokok batik (motif utama dan tambahan) yang akan di buat.



Gambar 2. Peserta didik mencari referensi
Sumber: Dokumentasi Salsa (2024)

3. Tahap *Develope*

Pada tahap ini peserta didik melakukan praktik membuat rancangan motif batik yang telah ditentukan secara langsung dengan langkah-langkah sebagai berikut.

a. Pembuatan sketsa rancangan

Pada tahap sketsa rancangan peserta didik terlebih dahulu diarahkan untuk menuangkan ide yang didapat pada kertas terlebih dahulu. Pada tahap ini peserta didik diberikan kertas gambar A4 untuk menuangkan ide berupa

sketsa motif pokok dan pola yang akan digunakan. Pada tahap ini peserta didik diberikan kesempatan untuk konsultasi motif yang dibuat.



Gambar 3. Peserta didik menuangkan ide pada kertas
Sumber: Dokumentasi Salsa(2024)

b. Pemindahan sketsa rancangan pada aplikasi *ibisPaint*



Gambar 4. Pemindahan sketsa pada *ibisPaint*
Sumber: Dokumentasi sals (2024)

Setelah mengunduh aplikasi *ibisPaint X* peserta didik dapat membuka aplikasi, kemudian peserta didik diarahkan untuk memilih menu “*Galeri Saya*”



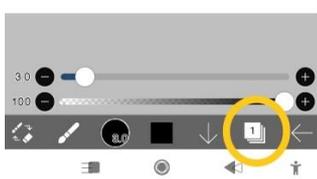
Gambar 5. Halaman " galeri saya"
Sumber: *Screenshoot* Salsa (2024)

Setelah masuk kedalam halaman “*galeri saya*” peserta didik dapat melanjutkan dengan memilih tombol “+” (tambah) di pojok kiri bawah untuk membuka lembar kerja baru.



Gambar 6. ikon " tambah" pada *ibisPaint*
Sumber: *Screenshoot* Salsa(2024)

Selanjutnya peserta didik dapat menentukan ukuran kanvas atau lembar kerja sesuai kebutuhan dan keinginan sebagai media gambar rancangan di aplikasi. Pada tahap ini peserta didik diarahkan untuk menggunakan ukuran 1000 piksel x 1000piksel atau 4000 piksel x 2300 piksel untuk pembuatan bahan desain motif batik.



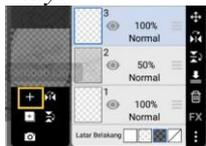
Gambar 7. Menu " layer" pada *ibisPaint*
 Sumber: *Screenshoot Salsa (2024)*

Kemudian peserta didik dapat memilih ikon foto, dan menambahkan foto sketsa manual yang telah dibuat.



Gambar 8. fitur *opacity* atau transparasi
 Sumbe: *Screenshoot Salsa (2024)*

Selanjutnya peserta didik dapat mengatur tingkat transparasi gambar. setelah mengatur tingkat transparasi gambar peserta didik dapat menambah lapisan kanvas dengan memilih ikon “ +” pada menu *layer*



Gambar 9. Ikon "+" pada menu *layer*
 Sumber: *Screenshoot Salsa (2024)*

Selanjutnya peserta didik dapat memilih jenis kuas yang akan digunakan



Gambar 10. Fitur " kuas" pada ikon " tools"
 Sumber: *Screenshoot Salsa (2024)*

Peserta didik dapat menggambar bahan sketsa motif batik sesuai ide dan konsep yang telah ditentukan sebelumnya.

c. Penyusunan dan pewarnaan motif

Setelah peserta didik selesai membuat bahan-bahan motif batik berupa motif utama dan tambahan, peserta didik dapat menyusun motif-motif tersebut sesuai dengan pola yang

ditentukan sebelumnya. Pada tahap ini peserta didik diarahkan untuk menggunakan ukuran 4000 pikselX 2300piksel. Pada tahap ini peserta didik dapat mewarnai terlebih dahulu bahan motif yang telah disusun kemudian menggandakan bahan motif yang sebelumnya telah dibuat,atau sebaliknya.



Gambar 11. Proses pewarnaan oleh peserta didik
 Sumber: *Dokumentasi Salsa(2024)*

Pewarnaan pada aplikasi *ibisPaint X* terletak pada bagaian ikon dipojok kiri bawah



Gambar 12. Ikon warna pada *ibisPaint*
 Sumber: *Screenshoot Salsa (2024)*

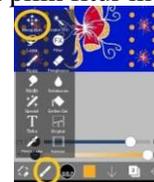
Kemudian peserta didik dapat memilih warna yang akan digunakan pada panel warna yang tersedia. Peserta didik dapat mengatur gelap terang warna.



Gambar 13. Pengaturan warna pada *ibisPaint*
 Sumber: *Screenshoot Salsa (2024)*

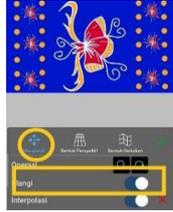
Setelah itu peserta didik dapat mewarnai bagian latar dengan mengklik bagian latar, dan mengklik bagian bidang motif dengan pemilihan warna lainnya.

Kemudian peserta didik dapat melakukan penyusunan motif dengan pengulangan manual atau otomatis, dengan cara mengklik bagian pojok kemudian pilih fitur mengubah.



Gambar 14. Fitur " mengubah" pada *IbisPaint*
 Sumber: *Screenshoot Salsa (2024)*

Kemudian peserta didik dapat mengaktifkan fitur ulangi dan menggeser gambar sesuai dengan konsep yang telah dibuat.



Gambar 15. fitur pengulangan pada *Ibispaint*
Sumber: Screenshoot Salsa (2024)

Kemudian peserta didik dapat mengunduh hasil akhir karya desain motif yang telah dibuat dengan mengklik ikon panah pada bagian pojok kanan.



Gambar 16. Contoh penyimpanan melalui *ibisPaint*
Sumber: Screenshoot Salsa (2024)

4. Tahap Disseminate

Setelah melaksanakan kegiatan perancangan motif menggunakan aplikasi *ibisPaint X*, peserta didik diarahkan untuk mengumpulkan karya menjadi satu untuk dicetak dan membuat pameran online.

Pada pameran yang dilakukan peserta didik dengan nama “zolas.tugallery” mendapatkan respon yang baik, terdapat yang berkomentar “ keren” dan memberikan beberapa emoji seperti “api” dan “bintang”, dari karya-karya yang dipamerkan menunjukkan *like* tertinggi terdapat pada karya Nayla sebanyak 61 *like* dan mendapat komentar emoji “bintang” dari salah satu akun pengguna instagram selaku apresiator karya.



Gambar 17. Pameran *online* karya kelas XI 7
Sumber: Screenshoot Salsa (2024)

Setelah membuat pameran online, peserta didik juga diarahkan untuk mengisi angket responden dan dikumpulkan kepada peneliti.

B. Hasil karya peserta didik

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran, peserta didik menghasilkan 30 karya perancangan motif batik khas Gresik yang kemudian dipamerkan secara online dan dicetak pada kertas ukuran A3. Dibawah ini merupakan hasil perancangan motif batik khas Gresik oleh peserta didik.

1. Karya Aura Putri Ramadhani

Aura menjadikan hewan Rusa sebagai sumber inspirasi. Aura memberikan motif tambahan berupa bunga. Garis dan *cecek lima* sebagai *isen*. Sketsa konsep yang dibuat oleh aura sangat jelas karena digambarkan secara detail. Pada pembuatan ketsa di atas Aura Putri telah telah melakukan konsultasi beberapa kali terhadap peneliti, dari mulai penambahan motif tambahan, *isen* dan pembuatan pola. Berikut hasil karya setelah diterapkan pada desain digital menggunakan aplikasi *ibisPaint X*.



Gambar 18. Karya Aura Putri
Sumber: Dokumentasi Salsa (2024)

Karya Rancangan motif diatas merupakan hasil karya Aura Putri Ramadhani dengan nilai 95 “ Bentang Rusa Bawean”. Perancangan motif batik yang dipindahkan pada aplikasi *ibisPaint* sesuai dengan sketsa konsep yang telah dibuat pada kertas gambar A4. Motif utama pada desain batik ini yaitu motif rusa yang merupakan salah satu hewan khas Gresik terutama Bawean. Aura Putri menyusun rancangan motif batik ini menggunakan pola diagonal miring dengan memperhatikan keseimbangan, irama, kerapian dan penyusunan yang lebih menarik. Pada rancangan batik ini Aura Putri Ramadhani menggambarkan rusa yang saling berhadapan dan terhubung. Pengulangan motif utama terlihat jelas dengan ukuran yang sama. Terdapat dua jenis stilasi rusa yang ditampilkan. Terdapat motif bunga

sebagai motif tambahan yang ukurannya cukup besar. *cecek pitu* sebagai *isen-isen* pada latar desain. Pada desain batik ini warna rusa menggunakan warna coklat muda dan motif tambahan bunga berwarna merah muda, yang dipadukan dengan warna coklat tua pada bagian latar sehingga motif pokok lebih terlihat dan selaras. Pada desain ini terlihat Aura dapat menggunakan garis dan memanfaatkan fitur pada aplikasi dengan baik.

2. Karya Nayla Putri Yanti Dewi

Pada motif ini Nayla terinspirasi dari gapura Gresik sehingga dia memilih objek ini sebagai motif utama dengan menambahkan aksesoris daun pada bagian samping objek. Pada motif ini Nayla menggunakan motif dedaunan dan bunga sebagai motif tambahan. Terdapat *cecek-cecek* dan *ukel* sebagai *isen-isen* pada bagian latar desain. Pada tahap pembuatan sketsa Nayla telah mendapat beberapa masukan dari peneliti. Berikut hasil karya setelah dipindahkan pada aplikasi *ibisPaint X*.



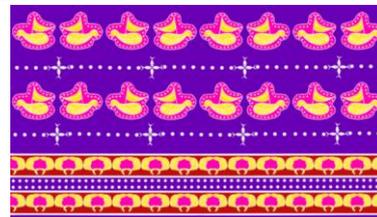
Gambar 19. Karya desain Nayla Putri
Sumber: Dokumentasi Salsa (2024)

Karya desain motif di atas merupakan karya dengan nilai 96 yang diberi nama “Menyang Gresik”. motif batik yang dipindahkan pada aplikasi *ibisPaint* sesuai dengan sketsa konsep yang telah dibuat pada kertas gambar A4, namun terlihat pola yang digunakan berbeda. Naila menyusun tiap motif dengan pola diagonal miring dan tetap memperhatikan kerapian dan keseimbangan. Pada desain ini aksentuasi yang diterapkan oleh Naila terdapat pada jumlah pengulangan motif gapura yang lebih banyak dari pada motif lainnya sehingga tercipta *Center of Interest*. Pada desain ini Naila perlu sedikit memperkecil ukuran motif tambahan. Pada desain ini Naila menggunakan warna biru, kuning dan hijau sebagai warna motif pokok dan memadukan

dengan latar berwarna merah kecoklatan. Dalam desain ini Nayla telah menguasai penggunaan fitur pada aplikasi dan garis yang dibuat sudah rapi.

3. Karya Axl Lathief Anugrah

Pada sketsa konsep di atas Axl terinspirasi dengan kapal nelayan yang ada di daerah tempat dia tinggal yakni pantai Dalegan. Terdapat motif ikan bandeng yang dijadikan sebagai motif tambahan. Axl dalam pembuatan konsep kurang lengkap pada bagian pola, namun dia berencana untuk memberikan motif pinggiran pada desain yang akan dia buat. Berikut hasil desain menggunakan *ibisPaint X* yang dibuat oleh axl.



Gambar 20. Karya desain Axl Lathief
Sumber: Dokumentasi Salsa (2024)

Karya di atas merupakan karya dengan nilai 92 dengan nama “Kapal Dalegan “. Pada desain ini menggunakan *cecek-cecek* sebagai *isen-isen*. Terdapat motif pinggiran menjadi kelebihan tersendiri bagi desain ini. Axl menggunakan pola penyusunan secara horizontal pada desain ini dengan melakukan pengulangan kesamping pada motif batik. Karya ini menggunakan warna-warna cerah yakni kuning, merah muda dan merah, ungu sebagai warna latar desain. Dengan menghasilkan karya ini Axl telah menguasai fitur pada aplikasi *ibisPaint X* dengan baik.

Setelah mengetahui proses dan hasil pembelajaran perancangan karya peserta didik dihasilkan evaluasi pembelajaran. Terdapat beberapa aspek yang digunakan sebagai acuan dalam penilaian, diantaranya penilaian aspek kesesuaian tema, proses berkarya, estetika dan penguasaan *Tools* pada *ibisPaint X*. Selama proses berkarya peneliti menilai cara berkarya peserta didik dengan tahapan yang telah

ditentukan dan melihat kreativitas peserta didik. Dalam kegiatan perancangan motif batik gresik ini ikon dan komiditi yang menjadi pilihan peserta didik yakni terinspirasi dari jajanan pudak Gresik, Ikan bandeng, damar kurung, gapura dan nisan makam Sunan Giri, Tugu Gresik, rusa, kapal nelayan, dan tradisi kolak ayam. Dari komiditi khas Gresik tersebut objek yang sangat banyak digunakan yakni motif rusa, bandeng dan pudak.

Dari hasil karya rancangan peserta didik diperoleh nilai terendah yakni 79 dan nilai tertinggi adalah 96 dengan rata-rata nilai 86. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh guru Seni Budaya dan peneliti, untuk kategori sangat baik dengan rentang nilai 89-100 sebesar 23 % dan kategori baik dengan rentang nilai 77-88 sebesar 77%. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI-7 SMAN 1 Dukun Gresik mampu merancang motif batik khas Gresik menggunakan aplikasi *ibisPaint X*. Para siswa berhasil menyelesaikan tugas dengan baik meskipun menghadapi berbagai kendala selama kegiatan pembelajaran

C. Respon Peserta didik dan Guru

Kegiatan perancangan desain motif menggunakan aplikasi *ibisPaint X* mendapatkan respon yang baik dan apresiasi dari guru seni budaya di SMAN 1 Dukun yakni Bapak Fachrizal Athiena, S.Sn. Beliau mengapresiasi bahwa peserta didik diajarkan menggambar menggunakan aplikasi baru bagi peserta didik. Beliau juga mengapresiasi untuk tahapan menggambar manual (menuangkan ide pada kertas) sebelum merancang langsung pada aplikasi. Bapak Fachrizal juga melihat beberapa kekurangan pada karya yang dihasilkan peserta didik yang perlu dievaluasi kembali, seperti karya yang sudah bagus namun masih terlihat kaku dan penggunaan isen pada motif batik yang kurang. Hasil Angket tanggapan siswa menunjukkan presentase yang baik pada masing-masing pernyataan positif. Secara keseluruhan diperoleh presentase angket 86% yang termasuk dalam kategori baik.

D. Efektifitas Pelaksanaan Perancangan Motif Batik Khas Gresik menggunakan Aplikasi *IbisPaint X*

Sebelum kegiatan perancangan, data peserta didik perihal pengetahuan aplikasi *ibisPaint X*, diperoleh hasil bahwa terdapat dua anak yang pernah menggunakan aplikasi namun belum pernah menggunakan aplikasi *IbisPaint X* untuk merancang desain batik, terdapat empat anak yang tahu namun belum pernah menggunakan aplikasi, terdapat 24 anak yang tidak mengetahui dan belum pernah menggunakan aplikasi *ibisPaint X*. Kemudian didapatkan hasil penilaian setelah mealakukan kegiatan penerapan perancangan motif menggunakan aplikasi *IbisPaint X* sebagai berikut.



Diagram diatas menunjukkan bahwa setelah melakukan penerapan perancangan motif batik menggunakan aplikasi *ibisPaint X* terdapat 7 anak menghasilkan nilai sangat baik dengan rentan nilai (89- 100) dan terdapat 23 anak mendapat nilai baik dengan rentan niai (77-88). Dalam hal ini dapat dilihat bahwa 1 anak yang pernah menggunakan aplikasi *IbisPaint X* dan 6 anak yang belum pernah menggunakan aplikasi *IbisPaint X* telah menguasai aplikasi *ibisPaint X* dalam pembelajaran perancangan motif batik dengan dibuktikan oleh hasil nilai karya yang sangat baik.

Terdapat satu anak yang pernah menggunakan aplikasi dan dari peserta didik yang belum mengetahui dan belum pernah menggunakan aplikasi *ibisPaint X* sebanyak 22 anak telah mampu menggunakan aplikasi *ibisPaint X* dengan dibuktikan oleh hasil nilai yang baik dari kegiatan perancangan motif batik menggunakan aplikasi *Ibispaint X*.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Proses pembelajaran dilakukan selama empat pertemuan tatap muka dengan tahapan perancangan yakni (1) *Define* dengan penyampaian materi berupa pengenalan aplikasi oleh peneliti dan pembahasan produk

yang akan di buat, (2) *Design* dengan menentukan ide dan tema rancangan. (3) *Develope* dengan membuat sketsa konsep rancangan pada kertas A4, pemindahan bahan sketsa rancangan pada aplikasi *ibisPaint X* dengan ukuran kanvas kerja 4000 X2300 piksel , penyusunan dan pewarnaan motif batik, dan *finishing*. (4) *Disseminate* dengan cetak karya dan pameran *online*. Perancangan desain motif ini dilakukan oleh 30 peserta didik kelas XI 7 yang dikerjakan secara individu. Hasil karya siswa menunjukkan sebanyak 7 anak memperoleh nilai dengan kriteria sangat bagus dengan rentang nilai 89-100 dan 23 anak memperoleh nilai bagus dengan rentang nilai 77-88 dengan nilai rata-rata 86.

Data kuisisioner mengenai tanggapan peserta didik menunjukkan minat peserta didik terhadap pembelajaran praktek merancang menggunakan aplikasi *ibisPaint* sebesar 86% yang termasuk dalam kategori baik. Hasil karya siswa menunjukkan bahwa siswa telah berhasil membuat rancangan motif dengan baik. Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *ibisPaint X* dalam merancang motif batik khas Gresik efektif dilaksanakan, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan menambah pengetahuan baru dengan memanfaatkan *smartphone*. Hal ini memberikan dampak positif pada penggunaan *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran.

B. Saran

Bagi guru memanfaatkan aplikasi digital pada *smarthphone* dapat terus diterapkan dalam kegiatan pembelajaran seni budaya di kelas Dengan cara memberikan contoh dan arahan pada peserta didik untuk penggunaan *smarthphone* secara positif pada kegiatan pembelajaran supaya dapat menambah wawasan baru.

Diharapkan siswa lebih bersemangat dalam belajar dan berkreasi guna mengembangkan pengetahuan kreatif. Siswa juga diharapkan dapat menggunakan *smartphone* secara bijak dalam mencoba berbagai teknologi baru untuk pembelajaran.

Peneliti berikutnya dapat memanfaatkan aplikasi *ibisPaint* untuk materi menggambar lainnya. Selain itu juga dapat menggunakan

lebih beragam aplikasi menggambar digital berbasis *smarthphone* untuk menggambar motif batik.

REFERENSI

- CNN Indonesia. (2021). *Survei: 19,3 Persen Anak Indonesia Kecanduan Internet*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20211002135419-255-702502/survei-193-persen-anak-indonesia-kecanduan-internet>
- Kartika, D. S. (2017). *Seni Rupa Modern*. Rekayasa Sains, Bandung.
- Ladjamudin, A.-B. bin. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Pahlevi, R. (2022). Penetrasi Internet di Kalangan Remaja Tertinggi di Indonesia. *Databoks.Katadata.Co.Id*, 2022. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/10/penetrasi-internet-di-kalangan-remaja-tertinggi-di-indonesia>
- Ratyaningrum, fera. (2016). *Buku Ajar Batik*. Sidoarjo : Jurusan Seni Rupa FBS Unesa dan SatuKata.
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2022). *METODE PENELITIAN R&d (Research and Development)Kajian teoritis dan Aplikatif*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Suhersono, H. (2005). Desain Bordir Motif Geometris. In *Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Suliyanto, S., Novandari, W., & Setyawati, S. M. (2015). Persepsi Generasi Muda Terhadap Profesi Pengrajin Batik Tulis di Purbalingga. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 18(1), 135. <https://doi.org/10.24914/jeb.v18i1.275>
- Susanto, A. (2004). *Sistem Informasi Manajemen: Konsep dan pengembangannya*. Bandung : Lingga Jaya.
- Wahid, M. I., & Aryanto, H. (2021). *Perancangan Buku Motif Berdasarkan Keragaman Khas Gresik*. 9(3), 251–261. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/42317/36392>