

PERANCANGAN VIDEO TUTORIAL PENGEMBANGAN MOTIF BATIK *PHYLLANTHUS ACIDUS* MENGGUNAKAN APLIKASI *FIGMA*

Aldiansyah Abimanyu¹, Ika Anggun Camelia²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: aldiansyahabimanyu.21039@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Sebagai salah satu bentuk kesenian daerah di Jawa Timur, batik memiliki peran penting dalam aspek sosial dan budaya bagi masyarakat Jawa Timur. Seperti halnya satu kampung di Surabaya, Kampung Jawa Korea (Djoker) yang masih menjunjung budaya lokal, namun kesadaran generasi muda dalam pemanfaatan teknologi dibidang kesenian batik masih rendah. Seiring kemajuan di era digital, banyak aplikasi yang berguna meningkatkan dan mendukung perkembangan pembelajaran edukatif dan kreatif. Salah satu aplikasi yang cukup familiar saat ini adalah *Figma*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan hasil perancangan, serta efektivitas penggunaan video tutorial pengembangan motif batik Cerme (*Phyllanthus Acidus*) menggunakan aplikasi *Figma* untuk karang taruna di Kampung Jawa Korea (Djoker) Surabaya dengan menggunakan metode R&D model 4D (*Define, Design, Develope, dan Disseminate*). Melalui penggunaan video tutorial, hasil penelitian menunjukkan 5 anak berkategori nilai baik, dan 3 anak berkategori nilai sangat baik, lalu pada kuisioner efektivitas video tutorial mendapatkan nilai persentase sebesar 76%. Hasil karya dicetak pada lembar A3 lalu dipamerkan. Perancangan video tutorial pengembangan motif batik *Phyllanthus Acidus* menggunakan aplikasi *Figma* mampu menumbuhkan minat, meningkatkan kesadaran generasi muda dalam memanfaatkan teknologi sebagai kebutuhan edukatif dan kreatif, meningkatkan keragaman budaya lokal yang masih jarang dikenali, serta efektif digunakan untuk pembelajaran.

Kata Kunci: video tutorial, motif, batik, *phyllanthus acidus*, aplikasi *figma*

Abstract

As a form of regional art in East Java, batik has an important role in social and cultural aspects for the people of East Java. Like one village in Surabaya, Kampung Jawa Korea (Djoker) still upholds local culture, but the awareness of the younger generation in the use of technology in the field of batik art is still low. As we progress in the digital era, many useful applications improve and support the development of educational and creative learning. One of the most familiar applications today is Figma. This study aims to determine the design process and results, as well as the effectiveness of the use of video tutorials on the development of Cerme batik motifs (Phyllanthus Acidus) using the Figma application for youth organizations in Kampung Jawa Korea (Djoker) Surabaya using the 4D (Define, Design, Develope, and Disseminate) model R&D method. Through the use of video tutorials, the results showed that 5 children had good grades, and 3 children had a very good grade, then in the questionnaire the effectiveness of the tutorial video received a percentage score of 76%. The work is printed on A3 sheets and then exhibited. Designing video tutorial development of Phyllanthus Acidus batik motifs using Figma application is able to foster interest, increase the awareness of the younger generation in utilizing technology as an educational and creative need, increase the diversity of local culture that is still rarely recognized, and be effectively used for learning.

Keywords: video tutorial, motifs, batik, *phyllanthus acidus*, *figma* application

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, perkembangan seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi saat ini membawa dampak drastis khususnya pada evolusi batik tradisional. Sudut pandang masyarakat yang berubah mengenai proses produksi pembuatan batik mengusung perubahan yang inovatif. Dahulu, batik hanya dibuat menggunakan tangan, niscaya proses ini menghabiskan waktu yang tidak singkat. Kemajuan teknologi membuat perubahan dalam produksi batik yang semula dari tulis dan cap, kemudian diolah menggunakan mesin cetak. Dalam kemajuannya, batik yang dihasilkan tidak hanya berwujud kain batik namun tekstil berdesain batik atau batik *printing* (Nurdina et al., 2019).

Tatkala standar berbeda, generasi muda berharap agar lebih melekat dengan teknologi. Terlebih banyak di lingkungan sekolah merekomendasikan skema luas yang menyediakan *training* guru untuk cara yang efektif guna mengimplementasikan beberapa *gadget* semacam papan tulis pintar, *mimios*, dan *flipbook*. Sistem sekolah tidak sedikit memberikan modal ke model pembelajaran ini agar menstimulasi dan menggiatkan para guru dalam menciptakan pembelajaran inovatif dan tidak monoton. Peran guru saat ini tidak akan memadai jika semata-mata bisa memakai teknologi terkini, tetapi juga wajib membentuk semangat gemar belajar yang kelak melahirkan jiwa kreatif dan berpikir kritis seorang generasi muda. Di samping itu, eksistensi serba *high tech* ini tidak serta merta merubah generasi muda menjadi robot yang buta, kelu, dan individualis. Oleh karenanya, hal ini merupakan tanggung jawab pendidik agar senantiasa memberi *human touch* agar generasi muda tetap santun, beretika baik dan berjiwa sosial tinggi. Demi masa depan yang cerah dan lebih baik, serta demi kemajuan pembelajaran dan pendidikan, mahasiswa sebagai calon pendidik diharapkan terus menuntun dan membimbing generasi muda ini agar bisa menggunakan teknologi dengan positif (Chandra Anugrah Putra, 2017).

Seiring kemajuan di era digital, banyak aplikasi yang dirancang guna meningkatkan dan mendukung perkembangan pembelajaran edukatif dan kreatif saat ini. Salah

satu aplikasi yang cukup familiar saat ini adalah *Figma*. *Figma* merupakan aplikasi berbasis *cloud* yang memungkinkan penggunanya untuk mendesain produk digital, seperti *mockup*, *mindmap*, antarmuka web dan aplikasi, serta prototipe aplikasi. *Figma* berbasis vektor, sehingga tepat untuk merancang *User Interface (UI)* baik itu *website* ataupun *mobile*, dan aset ilustrasi. *Figma* telah dilengkapi fitur yang mendukung pembuatan ilustrasi vektor, gambar *bitmap*, tipografi, dan animasi. Teknologi yang berkembang saat ini memberikan banyak sekali manfaat bagi masyarakat, terutama pemuda seperti siswa SMA maupun karang taruna. Khususnya karang taruna, akses untuk memanfaatkan teknologi guna untuk meningkatkan *skill* di bidang kreatif sangat mudah, mengingat banyak sumber ilmu dan ide-ide yang mudah didapat menghasilkan manfaat bagi diri sendiri maupun lingkungan. Namun, tidak sedikit juga generasi muda yang menyalahgunakan teknologi hanya untuk membuang-buang waktu seperti bermain *game* dan menggunakan sosial media secara berlebihan.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kesadaran generasi muda dalam pemanfaatan teknologi sebagai kebutuhan edukatif dan kreatif dalam meningkatkan keragaman budaya lokal yang dimiliki Kampung Jawa Korea (Djoker) Surabaya agar memiliki ciri khas tersendiri. Penelitian bertujuan untuk mengetahui proses dan hasil perancangan melalui pembelajaran video tutorial pengembangan motif batik menggunakan aplikasi *Figma* oleh anggota karang taruna di Kampung Jawa Korea (Djoker) Surabaya yang diangkat dari keunikan dan kekayaan alam buah cerme (*Phyllanthus Acidus*) dalam upaya meningkatkan kesadaran generasi muda agar dapat memanfaatkan teknologi sebagai kebutuhan edukatif dan kreatif, serta memberdayakan karang taruna agar dapat meningkatkan keragaman budaya lokal yang masih jarang dikenali. Dengan penelitian ini anggota karang taruna yang masih duduk di bangku SMA diharapkan dapat memanfaatkan teknologi digital yang fleksibel dan mudah diakses berupa aplikasi *Figma* pada laptop dan *android*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan Research and Development (R&D) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa video tutorial untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses dan hasil perancangan, serta efektivitas penggunaan video tutorial. Metode pengembangan yang digunakan adalah 4D (Four-D) yang mencakup tahap *Define*, *Design*, *Develope*, dan *Disseminate*. Tahap *define* yakni peneliti akan melakukan observasi berupa pengumpulan informasi tentang motif batik khas budaya lokal yaitu *Phyllanthus Acidus*. Tahap *design* diawali dengan proses perekaman video yang dilakukan menggunakan kamera bawaan laptop. Video tutorial yang telah direkam kemudian diedit menggunakan aplikasi *CapCut* dengan melakukan pemangkasan durasi pada bagian awal video. Selanjutnya, ditambahkan teks dan *sound effect* pada bagian *opening* untuk menarik perhatian penonton. Pada isi video, dilakukan penambahan *background*, *sound effect*, *efek visual (VFX)*, *voice over*, serta *subtitle* guna memperjelas penyampaian materi. Tahap akhir dalam proses ini adalah penambahan *thumbnail YouTube* agar video terlihat lebih menarik dan informatif. Tahap *develope* yakni konsep desain motif batik Cerme (*Phyllanthus Acidus*) dikembangkan dalam bentuk rancangan motif batik yang terdiri atas motif utama dan motif tambahan, di mana motif tambahan berfungsi sebagai *isen-isen*. Motif utama tersusun dari 4 bagian, yaitu buah yang dibentuk melalui stilisasi bentuk bulat bersekat dengan kontur melingkar berulang sehingga menegaskan identitas motif, daun yang diolah dari siluet lonjong meruncing dengan penyederhanaan tulang daun sebagai garis utama untuk menciptakan keseimbangan visual, tekstur daun berupa garis-garis halus pada permukaan daun yang diterapkan sebagai *isen-isen* guna memperkaya detail tanpa memenuhi komposisi, serta batang daun yang disederhanakan menjadi garis lengkung bercabang yang berfungsi sebagai penghubung antarunsur sekaligus membentuk alur komposisi. Setelah terunggah di *YouTube*, video tutorial desain motif batik cerme diuji validasi melalui validator yang merupakan ahli materi dan ahli media sebagai tolak ukur kelayakan, sehingga dapat digunakan dalam proses uji coba. Tahap

disseminate yakni berupa uji coba penggunaan video tutorial untuk pengembangan motif batik pada anggota karang taruna.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 5 – 31 Juli 2025. Dilakukan pada 3 pertemuan di hari akhir pekan dalam kurun waktu yang tertera di Kampung Jawa Korea (Djoker) Surabaya. Subjek penelitian terdiri dari 8 anggota karang taruna yang masih duduk di bangku SMA di Kampung Jawa Korea (Djoker) Surabaya. Objek pada penelitian yakni video tutorial perancangan motif batik *Phyllanthus Acidus* yang telah dibuat dan akan diterapkan untuk anggota karang taruna dipilih dengan teknik *sampling*. Data penelitian mencakup data primer berupa kuisisioner responden yakni wawancara pada 8 anggota karang taruna yang masih duduk di bangku SMA di Kampung Jawa Korea (Djoker) Surabaya, dan hasil karya yang telah dibuat oleh anggota karang taruna. Data sekunder pada penelitian berupa profil dan pengumpulan data Kampung Jawa Korea (Djoker) Surabaya. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi media dan materi, kuisisioner anggota karang taruna, serta rubrik penilaian karya dengan skala *likert* 1–4. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan untuk mendapatkan hasil sesuai dengan tujuan penelitian.

KERANGKA TEORETIK

a. Perancangan

Perancangan adalah proses mendefinisikan sesuatu yang akan dilakukan dengan menggunakan berbagai macam teknik. Hal ini melibatkan deskripsi mengenai arsitektur dan komponen rinci serta keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya (Adiguna et al., 2018). Perancangan adalah proses mendeskripsikan, merencanakan, membuat sketsa, dan mengatur elemen-elemen independen menjadi satu kesatuan yang lengkap dan fungsional (Feri Fariyanto & Suaidah, 2021).

b. Pembelajaran Berbasis Multimedia

Multimedia adalah konsep dan teknologi inovatif di bidang teknologi informasi. Multimedia melibatkan integrasi berbagai bentuk informasi seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video pada komputer, yang memungkinkan penyimpanan, pemrosesan, dan penyajian yang

efektif dalam format linear maupun interaktif. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis multimedia meningkatkan kegiatan pendidikan dengan menggabungkan beragam elemen tersebut, menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik dan interaktif (Cucus & Aprilinda, 2016).

c. *Figma*

Figma adalah aplikasi *editing* grafis vektor dan alat pengubah prototipe yang berbasis web, dengan dilengkapi fitur *offline* tambahan yang aktif pada aplikasi desktop untuk *macOS* dan *Windows* (Asnal et al., 2022). *Figma* merupakan alat desain berbasis web yang memungkinkan kelompok desain bekerja secara kolaboratif pada proyek *UI/UX*. Salah satu kelebihan utama *Figma* adalah aplikasi ini dapat mendukung kolaborasi secara *real-time*, yang memungkinkan anggota kelompok bekerja sama pada satu proyek tanpa perlu memikirkan versi yang berbeda.

d. Desain Motif Batik

Desain adalah sebuah konsep atau ide tentang sesuatu. Desain lahir dari penerjemahan kepentingan, keperluan, data dan jawaban atas sebuah persoalan dengan metode-metode yang dianggap matang, baik itu riset, pemikiran maupun memodifikasi desain yang sudah ada sebelumnya (Novitasari & Ratyaningrum, 2016). Pada desain motif batik terdiri atas 3 (tiga) unsur, yakni motif utama, tambahan dan *isen-isen*. Proses pendesainan batik mampu dilakukan dengan bantuan teknologi informasi untuk memberi efisiensi waktu desain dan dapat menghasilkan terobosan desain yang baru.

e. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi digital dalam bidang desain dan batik sangat efektif. Poerna Wardhanie dan Lebdaningrum (2022) menggunakan aplikasi *Figma* dalam pembuatan desain *UI/UX* bagi siswa multimedia SMK untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan digital, dengan persamaan pada penggunaan aplikasi *Figma* namun berbeda pada subjek dan tujuan penelitian. Aninda dan Camelia (2024) merancang motif batik khas Gresik menggunakan aplikasi *IbisPaint* dengan subjek siswa SMA,

yang memiliki kesamaan pada perancangan motif batik secara digital tetapi berbeda pada aplikasi yang digunakan. Selanjutnya, Anjarwani et al. (2024) memanfaatkan *Figma* dalam digitalisasi motif batik Sasambo untuk mendukung inovasi dan pengelolaan batik oleh pengrajin, dengan persamaan penggunaan *Figma* dalam perancangan motif batik namun berbeda pada motif dan subjek penelitian. Sementara itu, Laily Nisa dan Made Nadia Resmarani (2022) berfokus pada pengembangan UMKM batik dan pelestarian budaya lokal melalui pembangunan galeri batik, yang memiliki kesamaan pada objek kajian batik namun berbeda pada subjek penelitian dan tujuan pengembangannya. Kajian tersebut menjadi dasar bahwa video tutorial relevan dikembangkan sebagai media pembelajaran batik digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Proses Perancangan Video

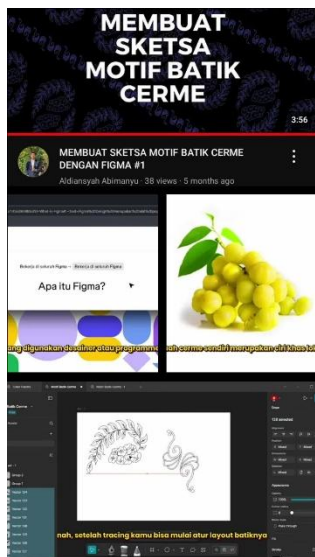
1) *Define*

Kemajuan batik cerme bergantung pada dukungan sumber daya manusia lokal. Kontribusi potensial kelompok karang taruna di wilayah Jawa Timur belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk pelestarian dan pengembangan batik daerah. Meskipun demikian, partisipasi pemuda ini merupakan faktor penting dalam mempertahankan tradisi batik dan mendorong inovasi yang selaras dengan tren kontemporer. Motif cerme (*Phyllanthus Acidus*) sangat menarik bagi kelompok pemuda karena hubungannya dengan lingkungan lokal dan kemampuannya untuk diadaptasi dalam pengembangan visual. Ketertarikan ini memberikan peluang untuk memperkenalkan proses desain motif batik berbasis digital. Pemanfaatan aplikasi *Figma* sebagai alat pembelajaran untuk desain motif batik efektif, karena praktis, mudah diakses, dan selaras dengan kemampuan digital generasi muda. Pendekatan ini bertujuan untuk memungkinkan kelompok karang taruna di wilayah Jawa Timur untuk menghargai makna filosofis motif cerme sembari menciptakan desain batik inovatif yang mempertahankan identitas lokal daerah tersebut.

2) *Design*

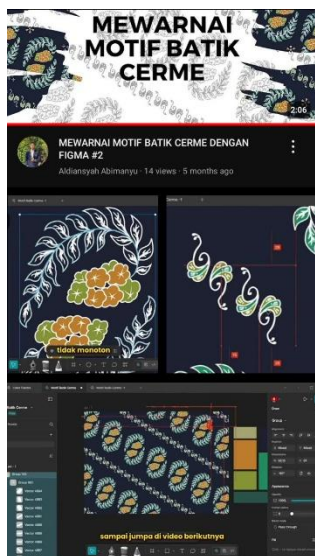
Perancangan video diawali dengan perekaman video yang dilakukan menggunakan kamera bawaan laptop. Video tutorial yang telah direkam kemudian diedit menggunakan aplikasi *CapCut*

dengan melakukan pemangkasan durasi pada bagian awal video. Selanjutnya, ditambahkan teks dan *sound effect* pada bagian *opening* untuk menarik perhatian penonton. Pada isi video, dilakukan penambahan *background*, *sound effect*, *efek visual (VFX)*, *voice over*, serta *subtitle* guna memperjelas penyampaian materi. Tahap akhir dalam proses ini adalah penambahan *thumbnail YouTube* agar video terlihat lebih menarik dan informatif.



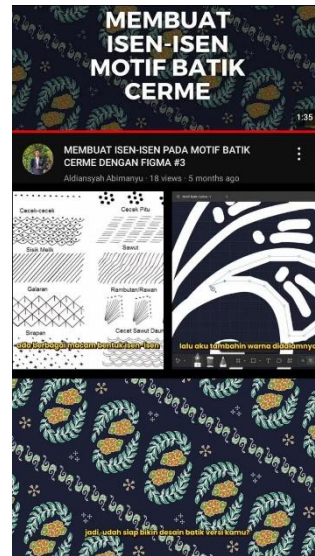
Gambar 1. Membuat sketsa motif batik cerme dengan *Figma* #1

Sumber: <https://youtu.be/VdjuYVZHYIA>



Gambar 2. Mewarnai motif batik cerme dengan *Figma* #2

Sumber: <https://youtu.be/UqqCuXvYp6o>



Gambar 3. Membuat *isen-isen* pada motif batik cerme dengan *Figma* #3

Sumber: <https://youtu.be/-GAe0Z9CF4Q>

Rangkaian video tutorial tersebut memuat pengenalan aplikasi desain berbasis web *Figma*, proses perancangan motif batik Cerme (*Phyllanthus Acidus*) melalui pencarian referensi budaya Gresik, pembuatan sketsa manual dan digital, penjelasan penggunaan *tools Figma*, pengaplikasian warna kontras antara motif utama dan motif tambahan, serta penambahan detail *isen-isen* seperti bunga, *cecek*, dan tekstur garis untuk memperkaya visual motif batik.

3) *Develope*



Gambar 4. Konsep desain motif batik yang dikembangkan

Sumber: Dok. Aldiansyah (2026)

Konsep desain motif batik Cerme (*Phyllanthus Acidus*) yang dikembangkan sebagai rancangan motif batik berupa motif utama dan motif tambahan. Motif utama terdiri dari 4 bagian, motif tambahan berfungsi sebagai *isen-isen*. Motif batik

Cerme mengintegrasikan stilisasi buah bulat bersekat dan daun lonjong-meruncing sebagai unsur utama dengan detail tekstur garis halus serta alur batang melengkung yang menghubungkan seluruh elemen menjadi satu komposisi yang harmonis. Setelah proses pengunggahan video di *YouTube*, video tutorial desain motif batik cerme diuji validasi melalui validator yang merupakan ahli materi dan ahli media.

4) *Disseminate*

Berdasarkan hasil validasi ahli media pada tahap 1 dan tahap 2, diperoleh skor total masing-masing sebesar 29 dari skor maksimal 40 pada tahap 1 dan meningkat menjadi 38 pada tahap 2. Pada tahap 1, sebagian besar aspek memperoleh skor 3, kecuali aspek kejelasan audio yang masih mendapat skor 2. Setelah dilakukan perbaikan, pada tahap 2 hampir seluruh aspek mengalami peningkatan menjadi skor 4, seperti kesesuaian animasi dan transisi, durasi video, kejelasan audio, penggunaan aplikasi *Figma*, konsistensi gaya visual dan tipografi, kreativitas, kemudahan pemahaman peserta didik, serta estetika tampilan media. Aspek kualitas tampilan visual dan kompatibilitas media tetap stabil dengan skor 3. Secara keseluruhan, media yang dikembangkan menunjukkan peningkatan kualitas yang signifikan dan dinyatakan sangat layak digunakan pada tahap 2.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada tahap 1 dan tahap 2, diperoleh skor total sebesar 28 dari skor maksimal 40 pada tahap 1 dan meningkat menjadi 37 pada tahap 2. Pada tahap 1, beberapa aspek masih memperoleh skor rendah, yaitu kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik, keakuratan informasi tentang motif batik, keterpaduan teori dan praktik, urutan penyampaian materi, serta kemampuan materi meningkatkan minat belajar yang masing-masing memperoleh skor 2. Setelah dilakukan perbaikan, pada tahap 2 hampir seluruh aspek mengalami peningkatan menjadi skor 4, terutama pada kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan isi materi dengan judul, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, keakuratan informasi motif batik, bahasa yang digunakan, pencerminan nilai budaya lokal, serta urutan penyampaian materi. Beberapa aspek masih berada pada skor 3, yaitu keterpaduan teori dan praktik, kemampuan materi meningkatkan minat

belajar, serta kelengkapan materi dan ilustrasi pendukung. Secara keseluruhan, materi pembelajaran menunjukkan peningkatan kualitas yang signifikan dan dinyatakan sangat layak digunakan pada tahap 2.

$$V = SR \div SM \times S$$

Ket:

S = Skor

V = Tingkat Validitas

SR = Skor Rata-rata

SM = Skor Maksimal

Video tutorial motif batik Cerme menggunakan *Figma* mendapatkan skor awal $V = 27 \div 40 \times 4 = 2,7$ dengan catatan perbaikan komprehensif pada aspek materi yang meliputi judul, kedalaman informasi, nilai budaya, serta alur penyampaian, sekaligus aspek media yang mencakup penyesuaian durasi, penambahan *background*, dan penyempurnaan elemen visual pada tahap 1. Setelah melalui revisi, media video tutorial ini mendapatkan skor akhir $V = 37,5 \div 40 \times 4 = 3,75$ pada tahap 2.

Instrumen penilaian menggunakan skala *likert* genap (*even-point scale*). Skor 4 dengan rentang nilai 3,51-4,00 dinyatakan sangat baik, skor 3 dengan rentang nilai 2,51-3,50 dinyatakan baik, skor 2 dengan rentang nilai 1,51-2,50 dinyatakan cukup, dan skor 1 dengan rentang nilai 1,00-1,50 dinyatakan kurang. Maka diketahui bahwa tingkat validitas media video tutorial ini sangat baik, dengan rentang nilai 3,75 dari 4,00, sehingga media video tutorial dinyatakan layak dan dapat diterapkan.

b. Pengembangan Motif Anggota Karang Taruna

Pengembangan motif dilakukan oleh 8 anggota karang taruna dalam tahap *Define*, *Design*, *Develope*, dan *Disseminate*. Adapun hasil karya pengembangan motif batik *Phyllanthus Acidus* menggunakan aplikasi *Figma* sebagai berikut:



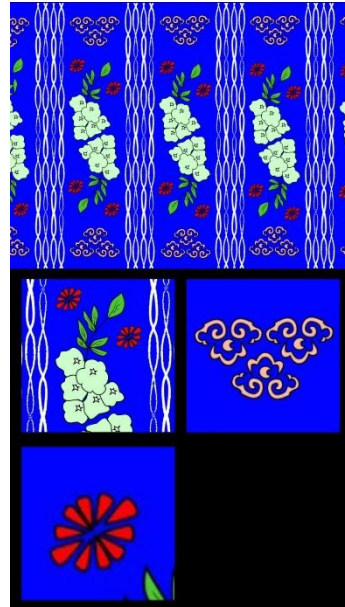
Gambar 5. Motif Buah Cerme Lestari
Sumber: Dok. Aldiansyah (2026)

“Motif Buah Cerme Lestari” karya Atta Yusli Salsabil, terdapat motif utama berupa stilisasi buah cerme yang disusun vertikal dan berulang, motif tambahan berupa daun dan kelopak dengan garis *sulur* melengkung, *isen-isen pudak cerme* berbentuk elemen dekoratif menyerupai bunga pudak yang distilisasi.



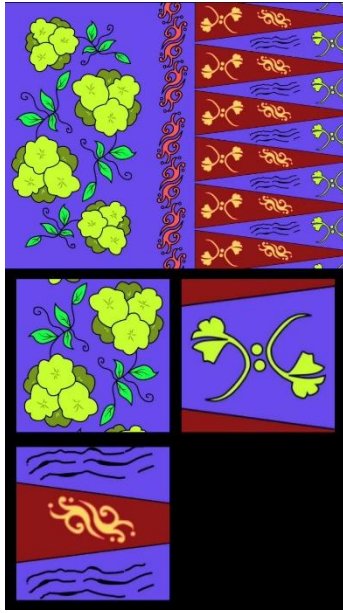
Gambar 6. Motif Buah Cerme Ronce
Sumber: Dok. Aldiansyah (2026)

“Motif Buah Cerme Ronce” karya Fatan Rangga Buana, terdapat motif utama berupa rangkaian buah cerme berwarna hijau yang tersusun memanjang, motif tambahan berupa garis lengkung menyerupai batang dan daun yang menghubungkan antar rangkaian bunga, *isen-isen kembang cilik* berbentuk bunga kecil berwarna kuning sebagai pengisi bidang.



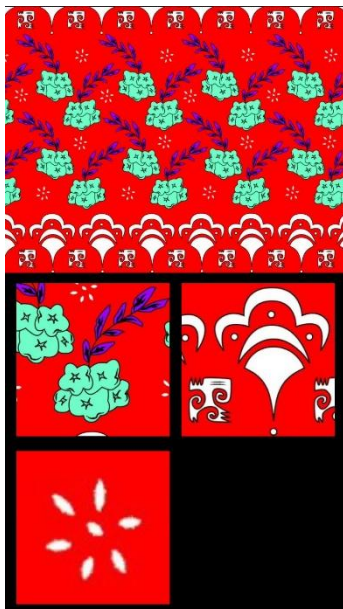
Gambar 7. Motif Buah Cerme Tegak
Sumber: Dok. Aldiansyah (2026)

“Motif Buah Cerme Tegak” karya Mochamad Alief Ilham Wicaksono, terdapat motif utama berupa rangkaian buah cerme berwarna hijau yang tersusun vertikal, motif tambahan berupa ornamen awan (*mega*) dan *sulur* lengkung, *isen-isen kembang lintang* berbentuk bunga kecil berwarna merah sebagai pengisi bidang.



Gambar 8. Motif Cerme Bunga Mekar
Sumber: Dok. Aldiansyah (2026)

“Motif Cerme Bunga Mekar” karya Febby Desinta Putri, terdapat motif utama berupa stilisasi buah cerme yang tersusun berulang, motif tambahan berbentuk *sulur* simetris menyerupai sayap atau daun yang mengembang, *isen-isen ombak hias* berupa garis-garis bergelombang dan ornamen lengkung pada bidang segitiga.



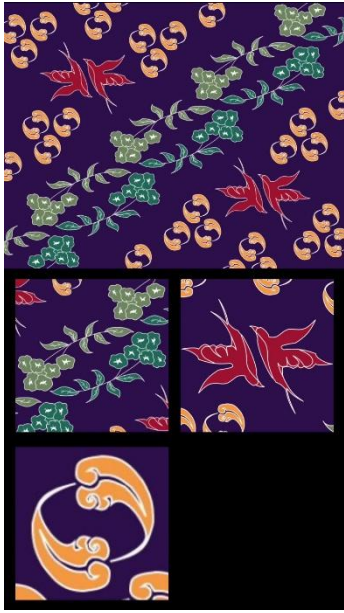
Gambar 9. Motif Cerme Ornamen Lengkung
Sumber: Dok. Aldiansyah (2026)

“Motif Cerme Ornamen Lengkung” karya Gibril Maulana Arda Putra, terdapat motif utama berupa rangkaian buah cerme yang disusun berulang, motif tambahan berupa hiasan lengkung simetris berwarna putih dan merah, *isen-isen kembang titik* berupa bentuk kecil menyerupai kelopak atau titik-titik bunga putih sebagai pengisi bidang.



Gambar 10. Motif Cerme Gelombang Sulur
Sumber: Dok. Aldiansyah (2026)

“Motif Cerme Gelombang Sulur” karya Nafisha Azzahra Shafira Illiyyin, terdapat motif utama berupa buah cerme dengan flora bergaya geometris, dekoratif yang rapi dan berulang, motif tambahan menyerupai gelombang atau sayap, *isen-isen bintang penjuru* berbentuk menyerupai bintang dengan titik-titik di setiap arah mata angin.



Gambar 11. Motif Cerme Merpati Cemerlang
Sumber: Dok. Aldiansyah (2026)

“Motif Cerme Merpati Cemerlang” karya Sukmana Juniarta, terdapat motif utama berupa *sulur* daun dan buah cerme yang tersusun memanjang, motif tambahan berupa dua ekor merpati berwarna merah, isen-isen *gelung emas* berbentuk ornamen lengkung berwarna kuning keemasan.



Gambar 12. Motif Cerme Kembang Arum
Sumber: Dok. Aldiansyah (2026)

“Motif Cerme Kembang Arum” karya Syafira Adinda, terdapat motif utama berupa buah cerme dalam komposisi diagonal yang teratur, motif tambahan berupa bangunan tradisional menyerupai pendhapa, isen-isen godhong laras berbentuk stilisasi daun yang tertata dan harmonis.

Setelah tahap pengembangan, penilaian dilakukan secara individu pada 8 anggota karang taruna Kampung Jawa Korea (Djoker) Surabaya dengan keterangan nilai sebagai berikut:

1. Kurang Baik : <70
2. Cukup Baik : 70-79
3. Baik : 80-89
4. Sangat Baik : 90-100

c. Rubrik Penilaian Karya Karang Taruna

Pada rubrik penilaian karya anggota karang taruna terdapat 4 aspek yang dinilai, yakni kesesuaian tema karya, proses perancangan karya, estetika karya, dan penguasaan fitur aplikasi. Setiap aspek dinilai dengan rentang skor 5–25 yang dibagi ke dalam 4 kriteria. Pada aspek kesesuaian tema, penilaian didasarkan pada kecocokan motif batik dengan ciri khas budaya lokal, kandungan filosofi dan makna, serta orisinalitas karya. Aspek proses perancangan menilai kesesuaian tahapan kerja, ketepatan waktu, dan tingkat kreativitas. Aspek estetika karya menitikberatkan pada keseimbangan komposisi, kesesuaian warna, serta keberagaman pola yang digunakan. Sementara itu, aspek penguasaan fitur menilai kemampuan peserta dalam memanfaatkan fitur-fitur aplikasi, minimal 5 fitur, serta kerapian hasil karya. Rubrik ini digunakan untuk menilai kualitas karya secara menyeluruh dari aspek konsep hingga teknis.

Setelah menganalisis karya pengembangan motif anggota karang taruna, hasil penilaian karya didapatkan dengan perhitungan sebagai berikut:

Ket:

- Aspek 1 = Kesesuaian tema karya
Aspek 2 = Proses perancangan karya
Aspek 3 = Estetika karya
Aspek 4 = Penguasaan fitur aplikasi

Tabel 1. Hasil Penilaian Karya Karang Taruna

No	Nama	Aspek Nilai				Nilai
		1	2	3	4	
1	Atta Yusli Salsabil	23	22	23	22	90
2	Fatan Rangga Buana	21	21	21	22	85
3	M. Alief Ilham W.	21	21	21	21	84
4	Febby Desinta Putri	21	21	20	21	83
5	Gibril Maulana Arda P.	20	20	20	21	81
6	Nafisha Azzahra S. I.	23	23	22	22	90
7	Sukmana Juniarta	22	23	22	24	91
8	Syafira Adinda	21	21	21	20	83

Hasil yang diperoleh dari penggunaan video tutorial menunjukkan bahwa seluruh anggota karang taruna mampu menyelesaikan karya motif batik dengan hasil yang baik. Dari 8 anggota karang taruna, 5 anak mendapat kategori nilai baik dan 3 anak mendapat kategori nilai sangat baik. Hasil karya dicetak dalam ukuran A3 dan menampilkan kekayaan visual berbasis budaya lokal dengan pendekatan desain kontemporer.

d. Efektivitas Penggunaan Video Tutorial *Figma* sebagai Media Pembelajaran Batik Digital

Efektivitas video tutorial *Figma* sebagai media pembelajaran batik digital melalui implementasi pembelajaran pada karang taruna yang masih duduk di bangku SMA. Uji coba dilakukan secara terbatas dalam 3 pertemuan dengan durasi masing-masing 60 menit. Pertemuan pertama merupakan pengenalan aplikasi dan proses pembuatan sketsa secara manual dan digital, pertemuan kedua merupakan penambahan warna dan isen-isen,

pertemuan ketiga merupakan pengumpulan karya, pencetakan karya, dan foto bersama.

**Gambar 13.** Persentase data sebelum penerapan video tutorial *Figma*

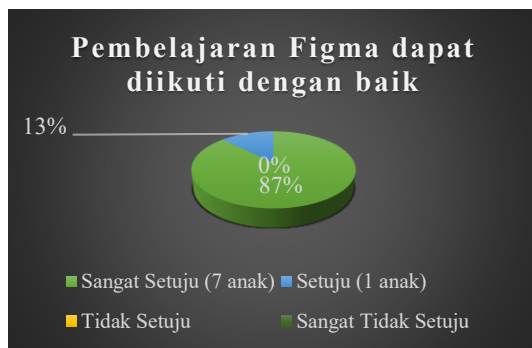
Sumber: Dok. Aldiansyah (2026)

Berdasarkan data tersebut, hasil diperoleh bahwa terdapat persentase sebesar 63% merupakan 5 anak yang sama sekali tidak mengetahui dan tidak pernah menggunakan *Figma*, 25% merupakan 2 anak yang mengetahui *Figma* namun tidak pernah menggunakan aplikasi tersebut, dan 12% merupakan 1 anak yang pernah menggunakan *Figma* namun belum pernah menggunakannya untuk membuat batik.

**Gambar 14.** Persentase data setelah penerapan video tutorial *Figma*

Sumber: Dok. Aldiansyah (2026)

Berdasarkan data tersebut, hasil diperoleh bahwa terdapat persentase sebesar 63% merupakan 5 anak yang mendapat kategori nilai baik, 37% merupakan 3 anak yang mendapat kategori nilai sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa anggota karang taruna mampu dan telah menggunakan aplikasi *Figma* untuk pengembangan motif batik *Phyllanthus Acidus* dengan baik.



Gambar 15. Persentase data efektivitas pembelajaran *Figma*

Sumber: Dok. Aldiansyah (2026)

Berdasarkan data tersebut, hasil diperoleh bahwa terdapat persentase sebesar 87% merupakan 7 anak yang sangat setuju bahwa pembelajaran *Figma* dapat diikuti dengan baik, dan 13% merupakan 1 anak yang setuju bahwa pembelajaran dapat diikuti dengan baik. Hal ini juga dibuktikan dengan angket berupa hasil kuisioner yang diisi oleh anggota karang taruna.

e. Hasil Kuisioner oleh Karang Taruna

Berdasarkan hasil kuisioner yang telah diberikan pada anggota karang taruna, video tutorial pembuatan motif batik digital menggunakan aplikasi *Figma* memperoleh respons yang sangat positif. Sebagian besar responden menyatakan sangat setuju bahwa video mudah dipahami dengan persentase 77,5%, materi menarik dengan persentase 75%, serta penjelasan motif batik cerme dan penggunaan *Figma* disampaikan dengan jelas dan mudah diikuti masing-masing dengan persentase 80%. Durasi video juga dinilai sesuai dengan persentase 75% dan video mampu meningkatkan ketertarikan serta pemahaman responden dalam mempelajari desain motif batik digital dengan persentase 77,5%. Selain itu, video dianggap efektif sebagai media pembelajaran dengan persentase 75%. Meskipun demikian, pada aspek keinginan untuk mencoba membuat motif batik sendiri dan melihat lebih banyak tutorial serupa, responden menyatakan setuju dengan persentase sedikit menurun yakni 72,5% dan 70%. Secara keseluruhan, total skor yang diperoleh adalah 304, yang menunjukkan bahwa video tutorial ini dinilai sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Ket:

TS = Total Skor

SM = Skor Maksimal

PT = Persentase Total

Berdasarkan data tersebut, $SM = 10 \times 10 \times 4 = 400$, $TS = 304$, dan $PT = (304 \div 400) \times 100 = 76,00\%$. Instrumen pada penilaian ini menggunakan skala *likert* genap (*even-point likert scale*) skala ordinal 4 poin tanpa adanya pilihan netral dengan penjelasan poin 1: sangat tidak setuju, 2: tidak setuju, 3: setuju, dan 4: sangat setuju.

Maka diketahui bahwa tingkat penerimaan dan pemahaman anggota karang taruna terhadap video tutorial motif batik *Phyllanthus Acidus* menggunakan aplikasi *Figma* termasuk tinggi, dengan total skor sebesar 304 dari 400 poin, atau sebesar 76%. Hasil ini menunjukkan bahwa video tutorial secara keseluruhan dinilai baik. Pada pernyataan 3 dan 4 mendapat persentase tertinggi yaitu 80%, pada pernyataan 10 mendapat persentase terendah yaitu 70%. Kendati demikian, persentase ini masih termasuk baik. Artinya, sebagian kecil atau beberapa anggota karang taruna mungkin merasa cukup dengan video yang telah ada, atau memerlukan pendekatan tambahan agar lebih termotivasi. Maka secara umum, hasil kuisioner menunjukkan bahwa penggunaan video tutorial ini relevan dengan kebutuhan anggota karang taruna, efektif dalam penyampaian materi, menarik dan mudah dipahami, serta berpotensi digunakan sebagai media pembelajaran digital berbasis budaya lokal.

f. Respons Karang Taruna dan Warga terhadap Media Video Tutorial *Figma*

Berdasarkan hasil kuisioner yang diberikan kepada anggota karang taruna setelah pelaksanaan pembelajaran video tutorial menggunakan aplikasi *Figma*, diperoleh temuan bahwa media tersebut dinilai membantu anggota karang taruna dalam memahami pembelajaran batik digital, media tersebut dapat meningkatkan ketertarikan anggota karang taruna untuk belajar desain motif batik, media tersebut juga memberikan pengalaman baru kepada anggota karang taruna, anggota karang taruna merasa lebih paham cara membuat motif batik digital setelah menonton video tutorial *Figma*.

Sementara itu, tingkat antusiasme dan apresiasi yang sangat tinggi dari warga lokal atas diadakannya kegiatan ini. Ketua RT 02 Manukan Lor IV E, lokasi dari Kampung Jawa Korea (Djoker) Surabaya, Ibu Tri Indah Ningsih S.E. menyatakan antusiasme serta mengapresiasi bahwa karang taruna telah diperkenalkan dan diajak bekerjasama untuk mengenali dan mempelajari aplikasi baru yang mengedukasi dan meningkatkan kreativitas warganya. Beliau mengapresiasi dari awal mulai tahap merancang sketsa manual sampai tahap digital hingga selesai. Beliau juga menyatakan bahwa video tutorial *Figma* merupakan solusi efektif dan menarik dalam upaya pemanfaatan teknologi untuk kebutuhan edukatif dan kreatif.

Secara praktis, video tutorial yang dihasilkan berfungsi sebagai media pembelajaran dan pelatihan yang efektif bagi anggota karang taruna Kampung Jawa Korea (Djoker) Surabaya dengan menyajikan tahapan pengembangan motif batik secara visual, sistematis, dan mudah diakses, sehingga mendukung peningkatan keterampilan wirausaha anggota karang taruna, mendorong kreativitas, dan berkontribusi pada pelestarian batik bermotif lokal.

SIMPULAN DAN SARAN

Proses perancangan video tutorial pengembangan motif batik *Phyllanthus Acidus* menggunakan aplikasi *Figma* dilakukan melalui tahapan *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Tahapan ini meliputi perancangan video tutorial berupa pendefinisian cerme, perekaman, pengeditan, dan pengunggahan video, pengembangan konsep desain motif batik, pengenalan aplikasi *Figma*, penyampaian materi dan *output* produk, pembuatan sketsa manual, digitalisasi melalui *tracing* di *Figma*, pewarnaan serta penambahan *isen-isen*, hingga pencetakan karya. Proses ini berhasil memfasilitasi peneliti dan anggota karang taruna dalam memahami cara merancang motif batik secara digital. Hasil dari penelitian ini berupa 3 video tutorial yang diedit menggunakan aplikasi *CapCut* dan diunggah melalui *channel YouTube*. Video 1 dengan judul Membuat Sketsa Motif Batik Cerme dengan *Figma* #1 berdurasi 3.56 menit. Video 2 dengan judul Mewarnai Motif Batik Cerme dengan *Figma* #2 berdurasi 2.06 menit. Video 3 dengan judul

Membuat *Isen-isen* pada Motif Batik Cerme dengan *Figma* #3 berdurasi 1.35 menit. Efektivitas penggunaan video tutorial mendapatkan hasil kuisioner dengan persentase sebesar 76%. Hasil yang diperoleh dari penggunaan video tutorial menunjukkan bahwa seluruh anggota karang taruna mampu menyelesaikan karya motif batik dengan hasil yang baik. Dari 8 anggota karang taruna, 5 anak mendapat kategori nilai baik dan 3 anak mendapat kategori nilai sangat baik. Hasil karya dicetak dalam ukuran A3 dan menampilkan kekayaan visual berbasis budaya lokal dengan pendekatan desain kontemporer. Hal ini membuktikan bahwa media video tutorial berbasis aplikasi *Figma* mampu meningkatkan minat dan keterampilan anggota karang taruna dalam bidang desain batik digital, sekaligus menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pemanfaatan teknologi sebagai kebutuhan edukatif dan kreatif.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan, terutama dalam cakupan uji coba efektivitas video tutorial dalam meningkatkan kemampuan desain anggota karang taruna. Karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan analisis lebih lanjut mengenai dampak penggunaan video tutorial dalam proses belajar, seperti melalui penelitian eksperimen atau percobaan jangka panjang dengan pendekatan kuantitatif. Peneliti selanjutnya disarankan dapat menggunakan aplikasi *Figma*, atau menjelajahi pembuatan media pembelajaran yang lebih interaktif, seperti modul digital, animasi, atau aplikasi berbasis *mobile*, untuk membantu proses pengembangan motif batik lokal dengan lebih luas dan kreatif.

REFERENSI

- Adiguna, A. R., Saputra, M. C., & Pradana, F. (2018). Analisis dan perancangan sistem informasi manajemen gudang pada PT Mitra Pinasthika Mulia Surabaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(2), 612–621. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/892/346>
- Aninda, S., & Camelia, I. A. (2024). Perancangan Motif Batik Khas Gresik Menggunakan Aplikasi Ibspaint Oleh Siswa Sman 1 Dukun. *Jurnal Seni Rupa*, 12(4), 23–32.
- Anjarwani, S. E., Irmawati, B., Albar, M. A.,

- Alamsyah, N., & Aghita, N. (2024). Pembuatan Motif Batik Sasambo Secara Digitalisasi. *Jurnal Begawe Teknologi Informasi (JBegaTI)*, 5(1), 9–16. <https://doi.org/10.29303/jbegati.v5i1.1153>
- Asnal, H., Junadhi, Jamaris, M., Mardainis, & Irawan, Y. (2022). Workshop UI/UX Design dan Prototyping dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru. *J-PEMAS - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 18–25. <https://doi.org/10.33372/j-pemas.v3i1.800>
- Chandra Anugrah Putra. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Informasi*, 2 (2), 1–10.
- Cucus, A., & Aprilinda, Y. (2016). Pengembangan E-Learning Berbasis Multimedia Untuk Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh. *Explore - Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 7(ISSN 2087-2062), 1–5.
- Feri Fariyanto, & Suaidah, F. U. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Laily Nisa, F., & Made Nadia Resmarani, N. (2022). Pengembangan Industri Umkm Batik Khas Kelurahan Gundih Untuk Mendukung Pariwisata Kreatif Di Surabaya. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 34–39. https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/karya_jpm/index
- Novitasari, I., & Ratyaningrum, F. (2016). Pengembangan Desain Motif Di Usaha Batik “ Manggur ” Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 04, 309–316.
- Nurdina, Lestari, I. A., Abas, I., & Rara, R. (2019). Pemberdayaan Ibu-Ibu Pkk Melalui Sosialisasi Pembuatan Batik Jumpat Di Desa Kedondong. *Jurnal Penamas Adi Buana*, 2(2), 7–10.
- Poerna Wardhanie, A., & Lebduaningrum, K. (2022). Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa-Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo (Introduction to the Figma Graphic Design Application for Multimedia Students at SMK PGRI 2 Sidoarjo). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 165–174. <https://doi.org/10.35912/jpm.v3i3.1536>