

# BATIK *DESIGN TRAINING* SEBAGAI UPAYA PEMBEKALAN *SOFT SKILL* DI BIDANG DESAIN GRAFIS TERHADAP SISWA-SISWI SMK NEGERI 5 KOTA BENGKULU

Ernawati<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Bengkulu.  
Jl. WR. Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371A INDONESIA  
(telp: 0736-341022; fax: 0736-341022)

<sup>1</sup>w\_ier\_na@yahoo.com

*Abstrak:* Siswa SMK Negeri 5 Bengkulu diberi bekal keterampilan batik dalam Kompetensi Kriya Tekstil sejak tahun 1995. Secara kualitas batik produksi siswa khususnya batik basurek sudah diakui tingkat nasional. Keterampilan batik tradisional dapat ditambah dengan wawasan komputer grafis. Sebagai generasi yang akan menghadapi pasar global, pengrajin batik dituntut lebih kreatif menggunakan teknologi dalam mengembangkan usahanya. Metode pelaksanaan pada program pengabdian masyarakat ini yaitu dengan metode transfer ilmu kepada pihak yang disuluh dan menerapkan konsep desain grafis menggunakan Adobe Photoshop. Pengabdian Penerapan IPTEKS Batik *Design Training* Sebagai Upaya Pembekalan *Soft Skill* di Bidang Desain Grafis Terhadap Siswa-Siswi SMK Negeri 5 Kota Bengkulu telah dapat dijalankan dengan baik dan tanpa halangan yang berarti. Animo, antusiasme dan kepuasan dari peserta yang hadir dalam program kegiatan cukup baik, materi dan metode yang diajarkan cukup mudah dan dapat dimengerti oleh peserta pelatihan dengan cepat.

*Kata kunci:* Adobe Photoshop, Batik Basurek, *Design Grafis*

*Abstract:* The Students of SMK Negeri 5 Bengkulu given batik skills provision in Textile Craft Competence since 1995. In quality batik batik production Basurek students in particular has been recognized nationally. Traditional batik skills can be coupled with insight computer graphics. As a generation that will face the global market, batik craftsmen guided more creative use of technology in developing a business. The method of implementation in this community service program is to transfer knowledge to the method that disuluh and apply the concept of graphic design using Adobe Photoshop. The application of science and technology devotion Batik Design Training For Effort debriefing Soft Skills in the field of Graphic Design Students Against SMK Negeri 5 Bengkulu City has been able to run properly and without significant obstruction. Zest, enthusiasm and satisfaction of participants in the program of activities is quite good, the material and the method taught is quite easy and can be understood by trainees quickly.

**Keywords: Adobe Photoshop, Batik Basurek, Graphic Design**

## I. PENDAHULUAN

### A. Analisis Situasi

Indonesia merupakan sebuah Negara multikultur yang didalamnya terdapat suku bangsa yang beragam dengan keanekaragaman budaya yang dimilikinya. Salah satu warisan budaya bangsa Indonesia yang telah dicipta dan dikembangkan berbagai suku yang ada di Indonesia sejak zaman dahulu adalah budaya membatik. Keberadaan batik tidak hanya menjadi ciri budaya bangsa tetapi juga diakui secara internasional sebagai salah satu karya seni tradisi yang *Adiluhung* (bermutu tinggi). Organisasi PBB melalui *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) menetapkan secara resmi pada 2 Oktober 2009 di Abu Dhabi, bahwa batik sebagai salah satu warisan budaya dunia berasal dari Indonesia. Pengakuan dunia tentang batik sebagai warisan dunia diberikan berdasarkan penilaian terhadap nilai historis, filosofis dan keragaman ekspresi pada motif batik. Batik sebagai salah satu produk seni budaya bangsa Indonesia sekarang ini berkembang dengan baik dan memiliki daya tarik tersendiri bagi masyarakat dunia.

Batik basurek adalah ciri khas kerajinan daerah Bengkulu yang diwariskan dari generasi ke generasi dan pengembangan sektor usaha kecil menengah di kota Bengkulu. Pemerintah kota Bengkulu melakukan pembinaan terhadap usaha batik basurek yang tersisa untuk beroperasi dengan cara memberikan kemudahan baik dari sisi produk maupun pemasaran. Berdasarkan hasil penelitian 2009 diperoleh bahwa pengembangan SDM melalui pelatihan sudah pernah dilakukan, namun pelatihan yang diikuti oleh pengrajin batik basurek tidak

sesuai dengan profesi yang ditekuni saat ini; pengembangan SDM melalui peningkatan pendidikan sudah pernah dilakukan; dan pengembangan SDM melalui pemberian informasi juga sudah pernah dilakukan, walaupun dirasakan sangat kurang.

Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. Sesuai dengan bentuknya, sekolah menengah kejuruan menyelenggarakan program-program pendidikan yang disesuaikan dengan jenis-jenis lapangan kerja.

SMK memiliki banyak program keahlian. Program keahlian yang dilaksanakan di SMK menyesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja yang ada. Program keahlian pada jenjang SMK juga menyesuaikan pada permintaan masyarakat dan pasar. Siswa SMK Negeri 5 Bengkulu diberi bekal keterampilan batik dalam Kompetensi Kriya Tekstil sejak tahun 1995. Secara kualitas batik produksi siswa khususnya batik basurek sudah diakui tingkat nasional. Keterampilan batik tradisional dapat ditambah dengan wawasan komputer grafis. Sebagai generasi yang akan menghadapi pasar global, pengrajin batik dituntut lebih kreatif menggunakan teknologi dalam mengembangkan usahanya.

Usaha yang dapat dilakukan adalah pembinaan keterampilan desain grafis dengan komputer. Banyak program yang dapat ditawarkan dalam mendesain batik, sebagai langkah awal memberikan pelatihan membuat desain batik menggunakan *software* desain grafis yaitu Adobe Photoshop dapat diterapkan. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pangolah gambar/foto. Penggunaan Adobe Photoshop dalam

mendesain batik diharapkan akan menjadi nilai tambah lulusan SMK umumnya, terutama SMK Negeri 5 khususnya dalam menambah khasanah keilmuan dan dapat menjadi sarana penciptaan lapangan kerja.

#### B. Permasalahan

Pelatihan terhadap siswa SMK diperlukan untuk memberi nilai tambah pada keahlian siswa dalam melakukan keterampilan membuat batik. Berikut ini telah diuraikan sebelumnya permasalahan dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana cara penerapan teknologi dalam pengembangan soft skill pada siswa-siswi SMK?
2. Bagaimana mengenalkan aplikasi desain grafis photoshop kepada siswa-siswi SMK?
3. Bagaimana cara agar nantinya siswa-siswi SMK mampu membuat desain batik menggunakan photoshop?

## II. LANDASAN TEORI

### A. Batik

Asal kata batik pertama kali berasal dari Jawa yang memiliki arti menulis dan titik. Batik adalah kerajinan tangan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia sejak lama. Keterampilan membatik pada masa lampau sering dijadikan sebagai mata pencaharian dan membatik adalah pekerjaan eksklusif khusus untuk perempuan sampai ditemukannya “batik cap” yang memungkinkan pria masuk ke dalam bidang ini. lain halnya dengan daerah pesisir dimana membatik adalah hal lazim bagi kaum laki-laki.

### B. Batik Besurek

Kain Batik Besurek adalah batik tulis tradisional khas Bengkulu yang termasuk batik pesisir dengan motif dominan kaligrafi Arab dihiasi perpaduan

flora dan fauna yang sarat akan makna simbolis, melambangkan hubungan manusia dan alam dengan sang pencipta. Besurek (surat) berarti menulis atau melukis kaligrafi dan relief alam pada bidang kain, yang digunakan untuk kebutuhan sandang dalam tradisi masyarakat Bengkulu. Warna dasar yang dominan kain besurek adalah merah, biru, coklat dan kuning sesuai dengan kebutuhan dan penggunaannya.

Pada awalnya kain besurek lebih banyak digunakan sebagai perlengkapan upacara adat (daur hidup) seperti upacara kelahiran (cukur rambut anak), perkawinan, kematian dan upacara adat lainnya. Pada upacara kelahiran, kain batik batik besurek dipakai sebagai ayunan anak. Kain besurek dipakai sebagai penutup kepala (destar) oleh pengapit (pendamping) pengantin laki-laki saat pelaksanaan akad nikah, juga oleh pemuka adat dalam acara Mufakat Rajo Penghulu (rapat panitia persiapan upacara pernikahan). Sedangkan pengantin wanita menggunakan selendang kain besurek pada waktu acara bedabung (mengikir gigi), mandi-mandi dan ziarah ke kuburan sebelum menikah. Dengan demikian maka kain surek merupakan ciri budaya Bengkulu [1].

Batik Bengkulu disebut batik besurek karena motifnya menyerupai kaligrafi huruf Arab. Di beberapa kain, terutama untuk upacara adat, kain ini memang bertuliskan huruf Arab yang bisa dibaca. Tetapi, sebagian besar hanya berupa hiasan mirip huruf Arab.

Selain motif kaligrafi, batik Bengkulu juga memiliki motif lain seperti motif bunga raflesia, motif burung kuau, motif relung paku, motif rembulan, dan banyak lagi. Dilihat dari motifnya, maka batik besurek dapat dikatakan memiliki karakter dan motif yang khas dan sangat unik

dibandingkan Batik lain di Indonesia yang hanya dapat dijumpai di Bengkulu.

### III. METODOLOGI

Metode pelaksanaan pada program pengabdian masyarakat ini yaitu dengan metode transfer ilmu kepada pihak yang disuluh. Pelatihan dilakukan dengan memberikan materi dari modul yang telah disiapkan. Praktek dibutuhkan secara langsung dengan membawa siswa ke laboratorium computer untuk menerapkan teori yang telah diajarkan. Dengan metode pendampingan langsung diharapkan siswa dapat lebih mudah mengerti dan menerapkan konsep desain grafis menggunakan adobe photoshop.

#### A. Persiapan

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan yaitu:

1. Survey tempat pelaksanaan kegiatan
2. Pembuatan proposal dan penyelesaian administrasi perizinan tempat atau lokasi pengabdian masyarakat
3. Pembuatan modul pelatihan pembuatan batik dengan photoshop
4. Instalasi Adobe Photoshop di laboratorium Teknik Informatika-UNIB
5. Perbanyak modul sesuai dengan jumlah peserta

#### B. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan setelah semua perizinan dan persiapan peralatan selesai dilakukan. Kegiatan dilaksanakan di laboratorium computer Teknik Informatika. Dalam pelaksanaannya tutor akan menjelaskan tentang photoshop dan mencontohkan bagaimana mendesain batik. Kemudian siswa-siswi akan mempraktekkan langsung dikomputer. Siswa-siswi

akan diberi modul untuk membantu mereka dalam mendesain batik dengan photoshop. Adapun silabus pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada table 1.1

Tabel 1.1 Silabus Materi Batik Desain

Materi Pelatihan	Sub Pokok Bahasan	Pertemuan
Modul I Dasar-dasar Photoshop	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memulai Adobe Photoshop</li> <li>• Komponen Lembar Kerja Adobe Photoshop</li> <li>• Membuat Kanvas Baru</li> </ul>	2 jam
Modul II Teknik Dasar Photoshop	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pewarnaan</li> <li>• Teknik Mewarnai dengan Brush Tool</li> <li>• Teknik Membuat Efek Teks</li> </ul>	2 jam
Modul III Teknik Dasar Menyeleksi Gambar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis-jenis Selection Tool dan Penggunaannya</li> <li>• Pen Tool dan Quick Mask Mode</li> <li>• Teknik Menghilangkan Background Foto</li> </ul>	2 jam
Modul IV Membuat Motif Batik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat Kanvas Baru dan Menggunakan Garis Bantu</li> <li>• Memulai Membuat Bentuk Dasar</li> <li>• Memberikan Efek Menggunakan Layer Style</li> <li>• Merotasi dan Menduplikat</li> </ul>	2 jam
Modul V Mendesain Menjadi Pattern	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyiapkan Objek Tambahan</li> <li>• Menggeser Objek dengan Offset</li> </ul>	2 jam
Modul VI Mendesain Menjadi Pattern (Lanjutan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uji Repeat Pattern</li> <li>• Membuat Desain Batik Menggunakan Shape Tool</li> </ul>	2 jam

#### C. Evaluasi

Tabel 1.2 Evaluasi

Kriteria	Indikator Pencapaian Tujuan	Tolak Ukur
Pengetahuan perkembangan desain dengan komputer	Siswa dapat menggunakan sarana internet untuk meng- <i>update</i> informasi mengenai keterampilan membuat batik	Evaluasi awal dan akhir pelatihan
Keterampilan mendesain batik dengan adobe photoshop	Siswa dapat menggunakan adobe photoshop dalam mendesain batik	Hasil ujian praktek pelatihan

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM

Kegiatan program PPM ini adalah berupa pelatihan dan telah dilaksanakan pada hari Minggu, tanggal 28 September 2014, yang bertempat di Laboratorium Teknik Informatika Fakultas Teknik

Universitas Bengkulu, yang beralamat di Jalan WR. Supratman Kandang Limun. Kegiatan tersebut dimulai dari pukul 09.00 WIB sampai dengan 15.00 WIB. Di dalam kegiatan pelatihan tersebut dibuka oleh ketua pelaksana kegiatan pengabdian yaitu Ibu Ernawati, S.T., M.Cs. Selanjutnya jumlah peserta yang hadir dalam kegiatan pelatihan tersebut adalah siswa-siswi SMK Negeri 5 kota Bengkulu, di mana yang hadir dalam kegiatan tersebut hanya berjumlah 25 orang dikarenakan sedang bersamaan dengan kegiatan yang lain seperti MID semester dan kegiatan lain yang tidak dapat ditinggalkan.

Kegiatan PPM ini berjalan cukup lancar, namun kurang sesuai dengan yang direncanakan. Pelaksanaan kegiatan agak mundur dari yang telah direncanakan oleh Tim PPM. Selanjutnya antusiasme dari para peserta dalam pelaksanaan kegiatan PPM ini ditunjukkan dengan adanya interaksi dan tanya jawab pada setiap sesinya yaitu antara 2-3 orang peserta. Selain itu sejak dimulainya kegiatan PPM ini dari pukul 09.00 WIB-15.00 WIB tidak ada peserta yang ijin atau meninggalkan rangkaian acara yang telah disusun, dalam artian seluruh peserta mengikuti seluruh rangkaian acara kegiatan dari awal sampai akhir. Kedalaman materi yang disampaikan oleh pemateri juga cukup baik, meskipun ada beberapa penggunaan bahasa asing yang agak sulit diterima oleh peserta, namun dengan kompetensi dan cara penyampaian materi yang baik dari para pemateri akhirnya dapat dengan mudah diterima, dimengerti dan mendapat tanggapan atau apresiasi yang baik dari para peserta pelatihan.

Adapun jadwal dan judul materi yang disampaikan dalam kegiatan PPM "Batik Design Training Sebagai Upaya Pembekalan Soft Skill di Bidang Desain Grafis Terhadap Siswa-Siswi SMK Negeri 5 Kota Bengkulu", dengan metode diskusi

ilmiah dan tanya jawab tersebut adalah sebagai berikut:

Materi Pelatihan	Sub Pokok Bahasan	Pertemuan
Modul I Dasar-dasar Photoshop	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memulai Adobe Photoshop</li> <li>Komponen Lembar Kerja Adobe Photoshop</li> <li>Membuat Kanvas Baru</li> </ul>	2 jam
Modul II Teknik Dasar Photoshop	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pewarnaan</li> <li>Teknik Mewarnai dengan Brush Tool</li> <li>Teknik Membuat Efek Teks</li> </ul>	2 jam
Modul III Teknik Dasar Menyeleksi Gambar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jenis-jenis Selection Tool dan Penggunaannya</li> <li>Pen Tool dan Quick Mask Mode</li> <li>Teknik Menghilangkan Background Foto</li> </ul>	2 jam
Modul IV Membuat Motif Batik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat Kanvas Baru dan Menggunakan Garis Bantu</li> <li>Memulai Membuat Bentuk Dasar</li> <li>Memberikan Efek Menggunakan Layer Style</li> <li>Merotasi dan Menduplikat</li> </ul>	2 jam
Modul V Mendesain Menjadi Pattern	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyiapkan Objek Tambahan</li> <li>Menggeser Objek dengan Offset</li> </ul>	2 jam
Modul VI Mendesain Menjadi Pattern (Lanjutan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uji Repeat Pattern</li> <li>Membuat Desain Batik Menggunakan Shape Tool</li> </ul>	2 jam

#### B. Pembahasan Hasil Kegiatan PPM

Rancangan penilaian keberhasilan atau kegagalan dalam kegiatan PPM tentang "Batik Design Training Sebagai Upaya Pembekalan Soft Skill di Bidang Desain Grafis Terhadap Siswa-Siswi SMK Negeri 5 Kota Bengkulu, ini dilaksanakan dengan:

1. Mengidentifikasi jumlah peserta pelatihan, apakah peserta yang hadir sudah sesuai dengan target atau belum.
2. Mengidentifikasi pelaksanaan kegiatan pelatihan, apakah sudah sesuai dengan program dan jadwal yang telah dirancang atau belum.
3. Mengidentifikasi animo dan antusiasme para peserta kegiatan pelatihan, apakah

sudah menguasai dasar materi, fungsi tools dan metode sesuai harapan atau belum.

4. Apakah manfaat dan kepuasan dari pelaksanaan kegiatan PPM ini sudah dapat dirasakan oleh semua pihak yang terlibat termasuk dengan para pengabdian dan para peserta atau belum.

Peserta dalam program kegiatan PPM ini adalah siswa-siswi SMK Negeri 5 kota Bengkulu tahun 2014, yang berjumlah kurang lebih 25 orang. Berdasarkan evaluasi dalam pelaksanaan program kegiatan PPM ini ternyata diperoleh hasil bahwa peserta yang hadir dalam program kegiatan PPM tentang sosialisasi dan diskusi ilmiah ini ternyata memenuhi target yang diharapkan.



Foto bersama kegiatan Pelatihan



Ketua Tim membuka kegiatan Pelatihan



Pemateri memberikan pelatihan



Peserta aktif mengikuti pelatihan



Antusias peserta mengikuti pelatihan



25 orang peserta sedang melakukan praktek

Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan Desain Batik Menggunakan Adobe Photoshop Terhadap Siswa-Siswi SMK Negeri 5 Kota Bengkulu

Program pelaksanaan kegiatan PPM ini dirancang dengan menggunakan metode pelatihan dan tanya jawab. Kegiatan PPM ini telah berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan, namun untuk jadwal pelaksanaannya agak mundur dari jadwal yang telah disusun, hal tersebut dikarenakan banyaknya agenda dan kegiatan

mendadak dari tim PPM dan para pemateri, selain itu juga untuk pelaksanaan pelatihan design Batik menggunakan photoshop, harinya juga sudah ditentukan yaitu setiap minggu pertama awal bulan pada hari Minggu, sehingga perlu adanya konfirmasi ulang untuk menentukan jadwal yang tepat untuk pelaksanaan kegiatan PPM ini.

Animo, antusiasme dan kepuasan dari peserta yang hadir dalam program kegiatan PPM ini ternyata dapat dirasakan juga oleh tim anggota PPM, hal ini terbukti dengan peserta yang hadir dan datang sesuai jadwal atau undangan, yaitu pukul 08.00 WIB, tidak adanya peserta yang membolos dalam artian mengikuti seluruh rangkaian acara dari awal sampai akhir yaitu pukul 17.00 WIB, selain itu banyaknya interaksi diskusi dan tanya jawab yang terjadi pada setiap sesi materi yang disampaikan oleh pemateri juga merupakan salah satu indikator daya tarik tersendiri. Materi dan metode yang diajarkan cukup mudah dan dapat dimengerti oleh peserta pelatihan dengan cepat. Manfaat lain yang dirasakan oleh para peserta adalah selain menjadi bekal tambahan ilmu pengetahuan dibidang desain grafis juga menjadi ajang silaturahmi dengan para teman sejawat, tim pengabdian, para pemateri maupun dengan para dosen UNIB.

#### V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengabdian Penerapan IPTEKS Batik *Design Training* Sebagai Upaya Pembekalan *Soft Skill* di Bidang Desain Grafis Terhadap Siswa-Siswi SMK Negeri 5 Kota Bengkulu telah dapat dijalankan dengan baik dan tanpa halangan yang berarti. Animo, antusiasme dan kepuasan dari peserta yang hadir dalam program kegiatan cukup baik, materi dan metode yang diajarkan cukup mudah dan dapat dimengerti oleh peserta pelatihan dengan cepat. Dengan kerjasama tim pengabdian yang baik dan peran serta aktif dari penyuluh/narasumber dalam kegiatan pengabdian ini maka semuanya telah berjalan sesuai yang diharapkan dan harapannya dapat memberikan manfaat bagi siswa-siswi SMK Negeri 5 Kota Bengkulu dalam mendesain batik.

Pengabdian yang kami lakukan ini telah sampai pada tahapan dilaksanakannya kegiatan pelatihan tentang mendesain batik menggunakan Adobe Photoshop dan untuk selanjutnya akan kami lanjutkan sampai laporan akhir pengabdian masyarakat.

#### REFERENSI

- [1] Anonim. 2013. *Katalog Pameran Tetap Bengkulu*. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Pemerintah Provinsi Bengkulu.