



Perancangan Media Pembelajaran Batik Pondhek di Kampung Eduwisata Berbasis Multimedia

Bain Khusnul Khotimah^{1*}, Muhammad Ali Syakur², Putri Lailatul Maghfiroh³, Nur Hasanah⁴

^{1,2,3} Fakultas Teknik, Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Indonesia

⁴ Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Indonesia

Corresponden Author: bain@trunojoyo.ac.id

Abstrak

Media merupakan sarana dalam penyampaian materi pembelajaran. Media yang tepat untuk kegiatan belajar mengajar membuat untuk siswa ataupun masyarakat pada umumnya yaitu dengan menggunakan media animasi. Tujuan pembuatan animasi adalah agar pengunjung mudah memahaminya. Selama ini kurangnya penyampaian materi oleh pembina batik membuat kegiatan membuat tidak maksimal. Hal ini disebabkan proses belajar membuat masih terpusat pada contoh langsung di lapangan dan berupa program magang. Sehingga bagi pengunjung mengalami kesulitan dalam belajar karena mereka sekedar mendengarkan hal-hal yang disampaikan oleh presenter dan terkendala waktu. Salah satu software yang diaplikasikan untuk pembuatan video animasi yaitu Articulate Storyline 3, yaitu dengan mengkombinasikan semua komponen teks, gambar, audio, animasi dan video tentang tata cara pembuatan batik Podhek. Metode yang digunakan adalah gabungan dari Coreldraw dan Corel Video Studio. Metode Coreldraw untuk mengedit gambar/foto, sedangkan Corel Video Studio untuk mengedit video dan audio dan semua data digabungkan ke dalam software Articulate Storyline 3. Data diolah menjadi kesatuan aplikasi dalam media pembelajaran berbasis multimedia. Kegiatan ini diharapkan dapat mempermudah proses belajar membuat agar lebih cepat dan jelas dalam memahami materi tersebut.

Kata kunci : Media Interaktif, Pembelajaran Batik, Batik Podhek, *software* Articulate Storyline 3

Pendahuluan

Batik adalah kerajinan lukis kain yang menggambar dengan canting yang diisi dengan evening primrose dan melukisnya dengan teknik artistik yang canggih. Tie-dye dapat dibagi menjadi dua kategori: tie-dye tradisional dan tie-dye modern. Batik tradisional dibuat dengan teknik yang ditulis oleh masyarakat desa menggunakan batas-batas buatan tangan dengan berbagai desain dan pola yang memiliki makna simbolis budaya dan mencerminkan kehidupan sehari-hari. makna dan cenderung berubah dengan perubahan budaya dan kemewahan. Mengenai produksi tie-dye, dapat dibagi menjadi empat kelompok: huruf tie-dye, tie-dye dicap, tie-dye kombinasi, dan pencetakan tie-dye. Lokasi program kegiatan non profit untuk mendukung program eduwisata Batik Podhek ini dilaksanakan di Desa Lampelang, Daya,



Kecamatan Phropo, Kabupaten Pamekasan. Batik Podhek, yang hampir punah hingga tahun 2012 ketika Podhek Batik mulai dibangun kembali, kini menjadi mata pencaharian penduduk desa. Untuk membuat Podhek Batik sendiri, dibutuhkan waktu berbulan-bulan untuk menghasilkan kain berkualitas yang layak dijual. Software Articulate Storyline 3 adalah salah satu software yang memungkinkan Anda untuk dengan mudah membuat media pembelajaran ala presentasi, membuat animasi, dan menyisipkan multimedia dengan gambar dan suara. Membuat media dengan software Articulate Storyline 3 memudahkan guru untuk menjelaskan apa yang mereka pelajari. Berdasarkan masalah proses pembuatan batik, kami telah mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipelajari. Tim layanan menggunakan kombinasi perangkat lunak Coreldraw dan Corel Video Studio untuk menggunakan pembelajaran berbasis animasi untuk materi pelajaran mereka. Kedua metode tersebut adalah untuk mengedit gambar/foto dan mengompresi dan mengedit video dalam satu unit data yang digabungkan dengan software Articulate Storyline 3.

Landasan Teori

Perancangan

Perancangan merupakan proses mendefinisikan sesuatu yang akan dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik dan melibatkan deskripsi arsitektur serta detail komponen dan juga batasan yang akan dialami dalam prosesnya. (Soetam Rizky, 2011:140).

Sedangkan menurut Bentley dan Whitten (2009:160) di dalam buku *System Analysis and Design For The Global Enterprise*, menjelaskan bahwa perancangan adalah teknik pemecahan masalah dengan menyelesaikan komponen-komponen kecil menjadi satu kesatuan komponen sistem dan kembali ke sistem yang utuh.

Menurut Jugianto H. M. (2005:179) dalam bukunya yang berjudul *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*, pendekatan terstruktur untuk teori dan praktik aplikasi bisnis ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap pasca analisis dari siklus pengembangan system
2. Definisi kebutuhan fungsional
3. Persiapan perancangan implementasi
4. Penggambaran dapat terbentuknya suatu situasi yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa, atau pengaturan

dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu system.

Cara Pembuatan Batik Tulis Podhek

Dalam pembuatan batik tulis, terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan diantaranya sebagai berikut:

a. Pemilihan Kain

Jenis kain yang digunakan untuk membuat batik yaitu terdiri dari kain sutra dan kain catton. Kain mori harus merupakan bahan kain yang berwarna putih polos atau bercorak dalam kondisi baik tidak sobek, tanpa noda ataupun rusak. Untuk membuat satu baju batik umumnya digunakan kain berukuran 115 x 200cm.

b. Nyungging (Pembuatan pola)

Untuk dapat membuat batik dengan pola dan motif yang berbeda, pertama-tama kami akan menunjukkan contoh pola di atas kertas. Hal ini dikarenakan pola atau motif yang dibuat antara satu kain dengan kain lainnya tetap sama. Pembuatan pola ini dapat dilakukan dengan kertas A3 dan bolpoin yang sedikit lebih tebal, sehingga nantinya pengoperasian selanjutnya menjadi lebih mudah. Namun, beberapa pewarna ikat berpengalaman mungkin tidak memerlukan pola kertas.

c. Njaplak (Memindahkan pola di atas kain)

Njaplak dilakukan setelah proses nyungging, pola yang telah dibuat bisa dipindahkan ke kain dnegan cara meletakkan kain diatas kertas pola lalu menerawang agar polanya dapat terlihat dan dipindahkan keatas kain. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan pensil.

d. Nglowong (Melekatkan lilin)

Untuk dapat membuat batik dengan pola dan motif yang berbeda, pertama-tama tunjukkan contoh pola pada selemba kertas. Hal ini dikarenakan pola atau motif yang dibuat antara satu kain dengan kain lainnya tetap sama. Pembuatan pola ini dapat dilakukan dengan kertas A3 dan bolpoin yang sedikit lebih tebal, sehingga nantinya pengoperasian selanjutnya menjadi lebih mudah. Namun, beberapa pewarna ikat berpengalaman mungkin tidak memerlukan pola kertas.

e. Ngiseni (Memberikan ornamen)



Proses ini bertujuan untuk memberikan ornamen kecil-kecil yang mempercantik batik tersebut. Biasanya dilakukan dengan ukuran canting yang berbeda dengan saat proses nglowong.

f. Nyolet (Mewarnai dengan kuas)

Pemberian warna dengan menggunakan kuas ditujukan untuk pola atau ornamen yang kecil dan mendetail.

g. Mopok

Setelah warna pada bagian kecil tadi mengering, proses selanjutnya yakni menutup bagian yang telah diwarnai dengan lilin kembali dan bertujuan agar warna yang sudah diberikan tidak tercampur dengan warna lain nantinya.

h. Nembok

Pemberian warna dilanjutkan dengan menutup bagian latar belakang dengan warna yang biasa dilakukan menggunakan kuas berukuran besar.

i. Ngelir

Selain menggunakan proses nembok, dapat juga menggunakan proses pewarnaan dengan cara merendam kain kedalam pewarna secara menyeluruh.

j. Ngelorod

Setelah warna kering, kain dimasukkan ke dalam air mendidih untuk meluruhkan lilin. Setelah lilin terlepas dari kain, maka kain dapat dijemur dan proses membatik selesai.

Metode Pengembangan Multimedia

Metode yang digunakan tim pengabdian dalam mengembangkan animasi multimedia pembelajaran membatik adalah identifikasi masalah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, perancangan konsep, perancangan konten, perancangan skrip, desain grafis, pembuatan sistem, uji coba sistem, penggunaan sistem, dan memelihara sistem. Metode ini dikembangkan oleh M. Suyanto (2003).

Proses Pembuatan Animasi

Tahap proses pembuatan multimedia animasi pembelajaran pembuatan batik adalah sebagai berikut:

a. Pembuatan Background



Latar belakang animasi dibuat dengan *software* Coreldraw. Terdapat dua background yakni background *home* atau tampilan awal, lalu background untuk konten pembelajaran yang dibuat dengan dimensi ukuran (W:1280 dan H:720) type PNG.

b. Pembuatan Karakter

Karakter yang ditampilkan yaitu karakter khas pulau madura yakni pria yang berpakaian sakera dan dibuat dengan *software* Coreldraw dan ber-type PNG.

c. Pembuatan Konten

Konten yang diperlukan antara lain yaitu foto alat dan bahan pembuatan batik, serta foto tahapan membatik. Foto diambil dengan kamera *handphone* oleh tim pengabdian lalu di edit agar sesuai dengan kebutuhan. Proses editing dilakukan dengan menggunakan *software* Coreldraw.

d. Pembuatan Video Pendukung

Video pendukung yang digunakan berupa video proses pembuatan batik yang dilakukan oleh warga dusun podhek. Pengambilan video menggunakan kamera *handphone* lalu di edit dengan *software* Corel Video Studio.

e. Penggabungan Animasi

Setelah seluruh asset telah dibuat, dilakukan tahap penggabungan menjadi sebuah media pembelajaran menggunakan *software* Articulate Storyline 3. Dimana dilakukan proses Menyusun konten sesuai dengan *script* yang telah dibuat oleh tim pengabdian yaitu diantaranya bagian *opening*, pendahuluan (pengenalan batik podhek), pengenalan alat dan bahan membatik, penjabaran tahapan membatik, lalu contoh membatik yang diperlihatkan melalui video.

Metode

Tim pengabdian menggunakan metode kualitatif seperti pengumpulan data, observasi, wawancara dan studi pustaka. Untuk memperoleh data dan bahan laporan pelaksanaan kegiatan yang memenuhi harapan, kami mengumpulkan data selama pelaksanaan kegiatan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah:

a. Identifikasi Masalah.

Dalam metode ini, tim pelayanan secara langsung melihat aktivitas atau proses dalam tindakan dan melakukan pengamatan secara detail.

b. wawancara.

Dalam metode ini, penulis mengumpulkan data dalam bentuk tanya jawab dan bertanya kepada orang-orang yang dikenal secara tatap muka tentang proses pelaksanaan kegiatan mereka dan seberapa diinginkan keinginan dan harapan mereka.

Tinjauan pustaka dilakukan dengan membandingkan dan mengumpulkan sumber referensi dari buku, artikel, data, dan sumber terkait yang membahas topik pembangunan.

Hasil dan Pembahasan

Uji Coba Sistem

Media pembelajaran pembuatan batik podhek di desa Rangperang, Daya, Kecamatan Proppo, Kabupaten Pamekasan ini dibuat dengan menggunakan gabungan dari beberapa *software* yaitu: Coreldraw, Corel Video Studio dan Articulate Storyline 3.

Tampilan Animasi Media Pembelajaran

Berikut adalah hasil tampilan dari Media Pembelajaran Pembuatan Batik Podhek Pamekasan Berbasis Multimedia.



Gambar 1. Tampilan *Home*



Gambar 2. Tampilan Beranda



Gambar 3. Tampilan Pendahuluan



Gambar 4. Tampilan Alat dan Bahan



Gambar 5. Tampilan Proses



Gambar 6. Tampilan Video Pembuatan

Penutup

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pelaksanaan kegiatan, perancangan program, dan uraian pada bab-bab sebelumnya tentang implementasi perangkat lunak pembelajaran interaktif multimedia, tim layanan dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

- a. Memberikan pengenalan Podhek Batik Dengan membuat media pembelajaran multimedia interaktif dalam proses pengenalan Podhek Batik mengenalkan alat dan bahan membatik serta memberikan contoh proses membatik dengan detail tahapan dan bentuk membatik serta video yang dibuat termasuk pembelajaran interaktif.
- b. Aplikasi yang dibangun oleh tim berisi komponen multimedia seperti teks, gambar, animasi, dan audio. Hal ini dimaksudkan agar guru atau pelatih dapat dengan mudah berkomunikasi dan menarik perhatian. Implementasi media pembelajaran interaktif proses membatik eduwisata



batik podhek SM memudahkan pengunjung untuk mempelajari berbagai tahapan, disimpan dan dipublikasikan dalam bentuk website interaktif.

Saran

Beberapa saran yang dapat tim pengabdian sampaikan guna mengembangkan media pembelajaran ini adalah *Software* Media pembelajaran interaktif pembuatan batik podhek berbasis multimedia ini masih hanya berupa website interaktif, alangkah lebih baik jika bisa dikembangkan juga dalam bentuk game android atau konten lain agar lebih mudah dijangkau dan digunakan.

Daftar Pustaka

- Abdul Aziz (2016) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis Multimedia Interaktif.
- Al-Bahra Bin Ladjamudin dalam bukunya yang berjudul Analisis & Desain Sistem Informasi (2005:39).
- Amiirah. 2020. Mahiir Memmbuat Media Interaktif Articulate Storyline. Pustaka Ananda Srva : Yogyakarta.
- Bentley dan Whitten dalam bukunya yang berjudul System Analysis and Design For The Global Enterprise,(2009). hal 160.
- Binanto, Iwan. Multimedia Digital-Dasar Teori Dan Pengembangannya. (Yogyakarta: Andi offset 2010). hal 2.
- Kurniawan, Uke. Wawancara Sejarah Batik Banten. Griya Batik Banten.
- M. Suyanto. Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing.(Yogyakarta: Andi, 2003), hal 20-21.
- Syifaun Nasifah, Karya tulis ilmiah Pengertian Perancangan Aplikasi (2003 :2)
- Wendha widyo saksono (2010) berjudul "Peranan Go Tik Swan Hardjonagoro dalam mengembangkan Batik di Surakarta (1955-1964)".
- Yudoseputro (2000) menyatakan bahwa batik berarti gambar yang ditulis pada kain dengan mempergunakan malam sebagai media sekaligus penutup kain batik. Hal 98.