

PENERAPAN DESAIN PARTISIPATORIS DALAM PENCIPTAAN MOTIF BATIK INSPIRASI IKON KESENIAN TASIKMALAYA BERSAMA GRIYA HARAPAN DIFABEL

Andi Nurul Mukhlisah¹, Ahda Yunia Sekar² dan Shella Wardhani Putri³

^{1,2,3} Kriya, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
nurulmukhlisah@student.telkomuniversity.ac.id¹, ahdayuniasekar@telkomuniversity.ac.id², shellawardhani@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak : Batik merupakan kekayaan budaya Indonesia yang bernilai seni tinggi. Seiring dengan berjalannya waktu, batik terus berevolusi, baik dari segi desain, teknik produksi, maupun tujuan penggunaannya. Salah satu contoh pengembangan batik adalah pengembangan batik dengan menerapkan metode desain partisipatoris, metode ini dilakukan dengan melibatkan mitra pada prosesnya. Metode desain partisipatoris ini telah diterapkan Universitas Telkom saat melaksanakan pengabdian masyarakat pelatihan pembuatan batik pewarna alam pada tahap produksi di Griya Harapan Difabel. Namun, setelah dilakukan wawancara, didapati bahwa belum ada penelitian yang menerapkan metode desain partisipatoris pada tahap pra produksi, khususnya tahap penciptaan motif di Griya Harapan Difabel. Berdasarkan hal ini, penulis melakukan penelitian di Griya Harapan Difabel menggunakan metode desain partisipatoris dengan tujuan untuk menciptakan motif batik yang terinspirasi dari ikon kesenian Tasikmalaya. Dalam penelitian ini diterapkan metode kualitatif, sementara data diperoleh dari hasil studi literatur, observasi, wawancara, dan workshop. Luaran dari penelitian ini berupa modul dan poster langkah-langkah membuat motif, serta sketsa desain motif yang disusun menggunakan komposisi motif batik berdasarkan data yang diperoleh melalui penerapan metode desain partisipatoris.

Kata kunci: desain partisipatoris, Griya Harapan Difabel, ikon kesenian Tasikmalaya, motif batik.

Abstract : As a part of Indonesia's heritage, batik holds significant artistic worth. Over time, batik has experienced developments in patterns, techniques, and functions. One example of batik development is the development of batik by implementing a participatory design method, this method is carried out by involving partners in the process. This participatory design method has been applied by Telkom University when carrying out community service training in making natural dye batik at the production stage at Griya Harapan Difabel. However, after conducting interviews, it was found that there had been no research that applied the participatory design method at the pre-production stage, especially the motif creation stage at Griya Harapan Difabel. Based on this, the author conducted research at Griya Harapan Difabel using a participatory design method with

the aim of creating batik motifs inspired by the icons of Tasikmalaya art. A qualitative approach underpins this study, with data sourced through comprehensive literature reviews, systematic observations, structured interviews, and collaborative workshops. The final outcome of this research are a step-by-step module and poster for making motifs, along with motif design sketches composed using batik composition techniques Derived from information gathered using the participatory design methodology.

Keywords: *Participatory design, Griya Harapan Difable, Tasikmalaya art icons, batik motif.*

PENDAHULUAN

Sebagai warisan budaya yang berasal dari Indonesia, batik telah dikenal dan diakui oleh masyarakat dunia. Dalam tradisi bangsa Indonesia, batik tergolong karya tradisional yang memiliki nilai tinggi. Istilah 'batik' memiliki akar kata berasal dari bahasa Jawa, kata 'amba' memiliki makna menulis, sedangkan 'nitik' berarti titik. Gabungan kedua kata tersebut menggambarkan kegiatan menulis dengan titik-titik (Trixie, 2020). Batik adalah karya kerajinan berbahan dasar kain yang dihiasi dengan motif, warna, dan ornamen, yang proses pembuatannya dilakukan melalui teknik tulis atau cap (Agustin, 2014).

Batik telah mengalami evolusi dalam motif, teknik pengerjaan, dan penggunaannya seiring kemajuan zaman. Desain motif batik yang ada semakin beragam akibat berkembangnya industri batik di Indonesia. Setiap wilayah di Indonesia cenderung memiliki batik dengan ciri khas tersendiri sebagai wujud kecintaan terhadap batik (Fardhani, 2015). Salah satu contoh pengembangan batik saat ini adalah pengembangan batik yang dilakukan oleh Griya Harapan Difabel.

Griya Harapan Difabel adalah sebuah lembaga yang memberikan layanan bagi penyandang disabilitas dan berada di bawah pengelolaan Dinas Sosial Provinsi Jawa Barat. Lembaga ini memiliki 18 pengrajin, yang terdiri dari 3 penyandang disabilitas daksa dan 15 penyandang disabilitas rungu. Pengembangan batik di Griya Harapan Difabel salah satunya menggunakan metode desain partisipatoris. Desain partisipatoris merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan keterlibatan mitra atau pengguna. (Spinuzzi, 2004). Metode

ini diterapkan oleh Program Studi Kriya Tekstil dan *Fashion Telkom University* saat melaksanakan pengabdian masyarakat dengan judul “Pelatihan Pembuatan Batik Pewarna Alam Bersama Griya Harapan Difabel.

Dari pengabdian masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa para pengrajin batik Griya Harapan Difabel memiliki kemampuan memproduksi batik yang sangat baik. Namun, mengacu pada hasil pengumpulan informasi melalui observasi dan wawancara di Griya Harapan Difabel, didapati bahwa belum ada penelitian yang membahas tentang tahap pra produksi, khususnya tahap pembuatan motif sehingga pengrajin Griya Harapan Difabel belum mengetahui tahapan pembuatan motif yang sistematis. Padahal hal ini dapat membantu menghasilkan varian motif yang lebih banyak. Selain itu, didapati bahwa Griya Harapan Difabel hanya memproduksi batik motif abstrak sehingga belum ada motif yang menggambarkan ikon kabupaten di Jawa Barat, khususnya ikon kesenian Tasikmalaya. Padahal Griya Harapan Difabel membutuhkan motif batik yang terinspirasi dari ikon kesenian Tasikmalaya untuk dijadikan motif khas.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi Griya Harapan Difabel, maka penulis ingin menerapkan metode desain partisipatoris pada tahap pra produksi di Griya Harapan Difabel. Pelaksanaan penelitian ini mengikuti tiga tahapan secara berurutan yaitu tahap satu *initial exploration of work*, tahap dua *discovery process*, dan tahap tiga *prototyping*. Tahap satu dan tahap dua akan dilaksanakan bersama pengrajin Griya Harapan Difabel sebagai mitra dengan penulis sebagai fasilitator sedangkan tahap tiga akan dilaksanakan penulis yang berperan sebagai desainer. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan pengrajin batik Griya Harapan Difabel pada tahap pra produksi dan dapat memberikan varian motif baru yang terinspirasi dari ikon kesenian Tasikmalaya. Luaran dari penelitian ini berupa modul dan poster langkah-langkah pembuatan motif, serta sketsa desain motif yang disusun menggunakan komposisi motif batik berdasarkan data yang diperoleh melalui penerapan metode desain partisipatoris.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memanfaatkan metode kualitatif sebagai pendekatannya, dengan data yang dikumpulkan melalui telaah literatur dari jurnal-jurnal terdahulu yang membahas tentang metode desain partisipatoris. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan metode desain partisipatoris yang dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap satu *initial exploration of work*, tahap dua *discovery process*, dan tahap tiga *prototyping*. Pada tahap satu *initial exploration of work*, penulis melangsungkan observasi dan wawancara untuk menggali informasi mengenai kondisi ruang produksi, keterampilan pengrajin pengrajin, karakteristik batik Griya Harapan Difabel, dan kendala yang dialami pengrajin Griya Harapan Difabel selama proses pra produksi. Pada tahap dua *discovery process*, penulis melaksanakan *workshop* langkah-langkah membuat motif sebagai solusi dari kendala yang dihadapi oleh pengrajin Griya Harapan Difabel. Pada tahap tiga *prototyping* penulis membuat komposisi motif digital menggunakan modul motif yang telah dibuat pengrajin Griya Harapan Difabel pada tahap dua.

HASIL DAN DISKUSI

Studi Literatur

Desain Partisipatoris

Desain partisipatoris adalah pendekatan desain yang melibatkan mitra dalam prosesnya (Spinuzzi,2005). Menurut Sher Vogel (2021) desain partisipatoris dikategorikan menjadi tiga jenis. Pertama, *Design for Users*, yaitu desainer membuat solusi untuk memenuhi kebutuhan mitra dan mitra diajak berdiskusi selama proses desain berlangsung. Kedua *Design with User*, yaitu desainer dan mitra bekerja sama untuk merancang solusi bersama secara keseluruhan selama proses desain berlangsung. Ketiga *Design by Users*, yaitu mitra merumuskan masalah dan merancang solusinya sendiri namun mitra diajari dasar-dasar desain dan diberikan akses ke perangkat dan sumber daya yang diperlukan untuk proses

desain. Desain partisipatoris dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap satu *initial exploration of work*, tahap dua *discovery process*, dan tahap tiga *prototyping*.

Motif

Motif adalah identitas dalam suatu desain yang merupakan komponen seni untuk memperindah suatu produk agar lebih menarik dan memiliki nilai jual (Amalia & Bastaman, 2022). Inspirasi motif dapat dipengaruhi oleh alam, flora, fauna, budaya hingga sosial ekonomi sehingga dapat disimpulkan bahwa motif adalah unsur dasar pada desain yang dibuat secara berulang dan memiliki pola tertentu (Nabilah, 2024). Penggambaran motif dapat dilakukan dengan menggunakan tiga teknik, yaitu teknik stilasi, teknik deformasi, dan teknik distorsi.

Batik

Istilah 'batik' memiliki akar kata berasal dari bahasa Jawa, kata 'amba' memiliki makna menulis, sedangkan 'nitik' berarti titik. Gabungan kedua kata tersebut menggambarkan kegiatan menulis dengan titik-titik (Trixie, 2020).

Batik Kontemporer

Batik kontemporer merupakan perkembangan dari batik tradisional yang mengadaptasi dan menggabungkan unsur-unsur baru, baik dalam hal desain, teknik maupun makna untuk menyesuaikan perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat modern (Hadiprayitno, 2008).

Batik Teknik Cap

Batik yang pembuatannya menggunakan bantuan motif batik yang dibuat menjadi stempel atau cap tembaga. Cap memiliki fungsi yang sama dengan canting, namun cap tidak diteteskan pada kain melainkan dicetak pada kain (Trixie, 2020).

Konsep Perancangan

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan metode desain partisipatoris pada tahap pra produksi di Griya Harapan Difabel. Jenis desain partisipatoris yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Design with Users*. Griya Harapan Difabel sebagai mitra dilibatkan mulai dari tahap satu *initial exploration of work* yang merupakan tahap observasi dan wawancara sampai tahap dua *discovery process* yang dilaksanakan dengan melakukan workshop langkah-langkah pembuatan motif. Pada tahap satu dan tahap dua penulis yang berperan sebagai fasilitator melibatkan Griya Harapan Difabel dalam penciptaan motif batik dengan inspirasi ikon kesenian Tasikmalaya. Modul motif yang telah dibuat oleh pengrajin Griya Harapan Difabel selanjutnya akan dikembangkan menjadi komposisi motif oleh penulis yang berperan sebagai desainer pada tahap tiga *prototyping*.

Tahapan Desain Partisipatoris

Initial Exploration of Work

Pada tahap ini penulis melakukan observasi untuk mengetahui proses pembuatan dan ciri khas batik yang diproduksi Griya Harapan Difabel. Penulis juga melakukan wawancara kepada penanggung jawab pengrajin untuk mengetahui kendala yang dialami para pengrajin selama proses produksi.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di Griya Harapan Difabel, bahwa pembuatan motif batik yang dilakukan secara spontan tanpa perencanaan menyebabkan motif batik yang diproduksi cenderung bersifat abstrak. Hal ini menyebabkan pengrajin Griya Harapan Difabel mengalami kesulitan ketika terdapat permintaan dalam jumlah besar karena motif yang dibuat tidak dapat diulang secara konsisten. Selain itu, Griya Harapan Difabel belum mempunyai motif khas yang menggambarkan identitas budaya Jawa Barat, khususnya yang terinspirasi dari ikon kesenian Tasikmalaya.

Discovery Process

Pada tahap ini, penulis melaksanakan *workshop* langkah-langkah membuat motif bersama pengrajin Griya Harapan Difabel. *Workshop* ini dibedakan menjadi tiga, yaitu *workshop moodboard*, *workshop* teknik menggambar motif, dan *workshop* komposisi motif.

Tabel 2 *Discovery Process*

Metode	Pendekatan	Hasil Data
<p>Stage 2</p> <p><i>Discovery Process</i></p>	<p><i>Workshop Moodboard</i></p>	<p>1. Modul</p>  <p>The screenshot shows a digital moodboard module. It includes a title 'Pengertian Moodboard Papan Inspirasi' with a definition: 'Papan inspirasi/moodboard merupakan sebuah media untuk mengumpulkan ide atau inspirasi dalam bentuk gambar atau lambang tertentu. Biasanya terdiri gambar, warna, tulisan, dan hal lain yang dapat mempengaruhi ide.' Below this is a diagram showing various elements like 'Warna', 'Gambar penunjang', 'Gambar utama', and 'Warna'. The next section is 'Cara Membuat Moodboard / Papan Inspirasi' with sub-sections for 'Digital' (using tools like Pinterest, Canva, Adobe Photoshop) and 'Manual' (using physical materials like paper, glue, and markers). The final section is 'Langkah-langkah Membuat Moodboard Papan Inspirasi Secara Manual' with six numbered steps: 1. Pilih tema untuk membuat moodboard, 2. Cari gambar-gambar yang menarik dan berkaitan ada di luar media atau melalui situs gratis gambar melalui internet seperti Bing, Karung, Sereng, atau menyimpan dan sebagainya, 3. Tentukan warna yang menjadi gambar utama, gambar penunjang atau latar, 4. Susun gambar-gambar baik latar, gambar utama, gambar penunjang, dan warna yang akan menjadi latar pada gambar yang ada, 5. Pilih antara 5-7 warna yang paling menarik pada moodboard, 6. Tambahkan warna yang telah dipilih pada kertas atau papan yang sudah disusun dan beri judul moodboard. Dan moodboard sudah jadi.</p>
		<p>2. Hasil</p>  <p>The image shows a hand-drawn moodboard. At the top, it says 'KARYA SENI TRADISI KAYU' and 'GRIYA HARAPAN'. The central illustration depicts a traditional wooden building with a red roof. In the foreground, there are several colorful umbrellas in shades of yellow, red, blue, and green. The drawing is done on a light-colored background with some decorative elements.</p>

Workshop Teknik Menggambar Motif

1. Modul

Motif Geometris

Motif geometris merupakan motif yang memiliki pola yang mudah atau abstrak baik secara dua dimensi maupun tiga dimensi. Motif ini terinspirasi dari luas. Motif ini memiliki ciri khas berakut, siku, dan segitiga seperti pada segitiga. Motif geometris memiliki bentuk vertikal, horizontal dan diagonal.



Motif Flora

Motif flora adalah motif yang terdiri dari unsur flora seperti bunga, daun, tumbuhan atau tanaman lainnya. Motif ini menggunakan warna cerah, kontras dan memiliki bentuk yang dapat diidentifikasi dan representasi yang realistik. Ringkas abstraksi orisinal tergantung pada klan dan budaya.



Motif Novelty

Motif novelty adalah motif dengan unsur-unsur yang lebih beragam novelty seperti karakter. Motif ini mencakup konsep animasi yang lebih banyak dalam geometri dan flora. Motif ini dikembangkan secara modern dengan menggunakan karakter yang lebih beragam dari benda asli atau sebagai pembentuk bentuk baru dari kata dan kata.



Silasi

- Teknik ini merupakan penyederhanaan bentuk asli objek sehingga hanya mengungkap esensi bentuknya.
- Ciri khasnya adalah bentuk yang menyederhanakan bentuk dasar objek, tetap dibuat lebih simpel dan menarik.
- Ciri lain: menggunakan orisinalitas dan menjadi pola yang lebih sederhana dan lebih rapi dan sederhana.



Silasi = 'S' untuk Sederhana (Bentuk asli dibuat lebih simpel dan rapi)

Deformasi

- Teknik ini mengolah bentuk objek menjadi lebih modern dan lebih kreatif.
- Dalam hal ini, bentuk objek yang digunakan akan lebih banyak dan lebih banyak.
- Ciri lain: menggunakan orisinalitas dan menjadi pola yang lebih sederhana dan lebih rapi dan sederhana.



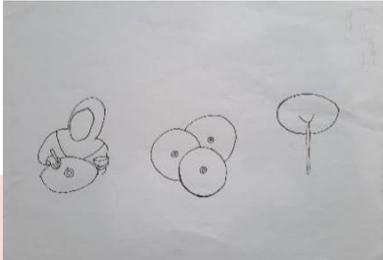
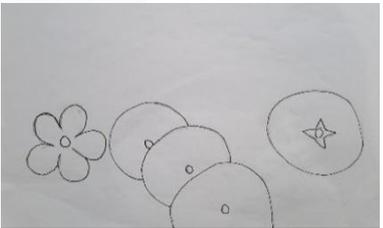
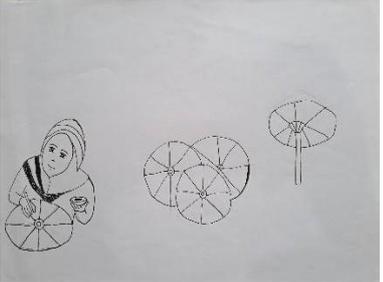
Deformasi = 'D' untuk Dibuat Sedikit (Membentuk bentuk aslinya tapi berbedanya)

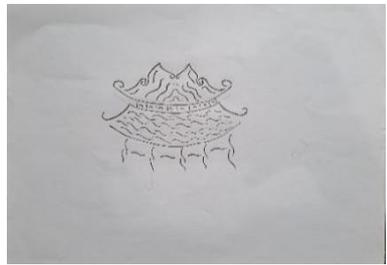
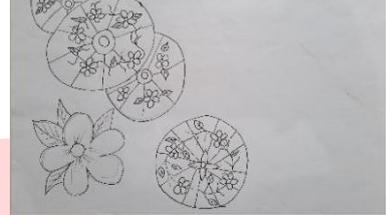
Distorsi

- Teknik ini mengolah bentuk objek secara lebih kreatif dan lebih banyak.
- Dalam hal ini, bentuk objek yang digunakan akan lebih banyak dan lebih banyak.
- Ciri lain: menggunakan orisinalitas dan menjadi pola yang lebih sederhana dan lebih rapi dan sederhana.

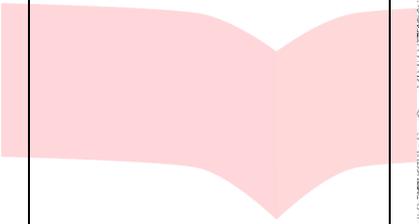
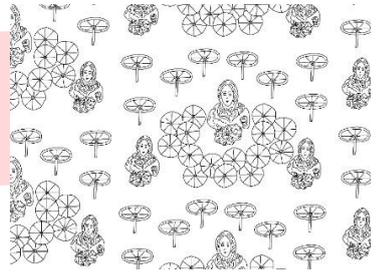


Distorsi = 'D' untuk Dibengkokkan (Bentuknya jadi aneh atau tidak biasa)

		<p>2. Hasil</p>    <p>Stilasi</p>
		



Distorsi

		 <p>Komposisi Motif Manual</p>
		 <p>Komposisi Motif Digital</p>

sumber: dokumentasi penulis

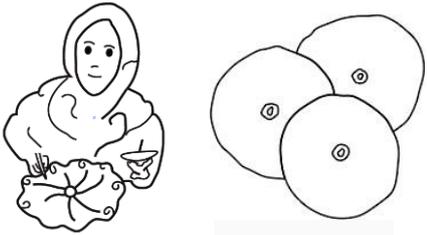
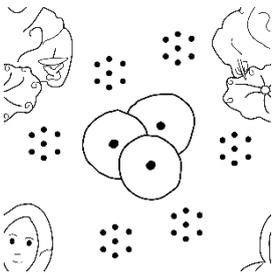
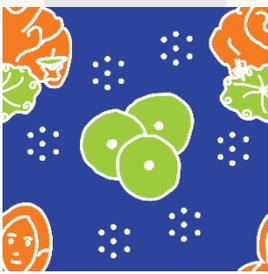
Berdasarkan kegiatan *workshop* yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pengrajin Griya Harapan Difabel mampu mengikuti setiap tahap pendekatan dengan cukup baik. Pada pendekatan 1, yaitu penyusunan papan inspirasi, pengrajin Griya Harapan Difabel dapat menyusun gambar-gambar yang berkaitan dengan ikon kesenian Tasikmalaya yang disediakan oleh penulis. Pada pendekatan 2, yaitu menggambar motif dengan teknik stilasi, deformasi, dan distorsi, sebagian besar pengrajin dapat menerapkan teknik tersebut saat menggambar motif. Namun, ada beberapa pengrajin yang mengalami kesulitan saat menggambar motif menggunakan teknik deformasi dan distorsi, khususnya saat menggambar tanpa menghilangkan ciri khas objek yang digambar. Meskipun ada kendala, secara umum kemampuan menggambar pengrajin menunjukkan peningkatan setelah mengikuti *workshop*. Pada pendekatan 3, pengrajin Griya Harapan Difabel membuat komposisi motif secara manual menggunakan pengulangan setengah langkah. Hasil yang diperoleh menunjukkan pengrajin Griya Harapan Difabel mulai memahami prinsip

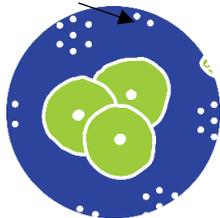
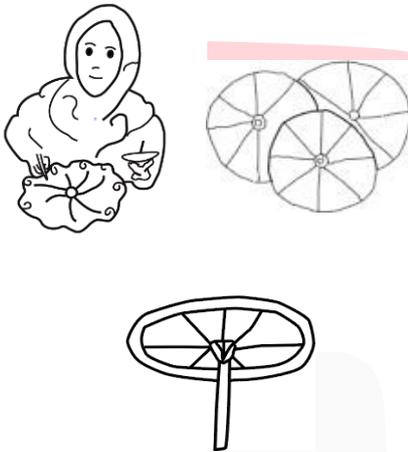
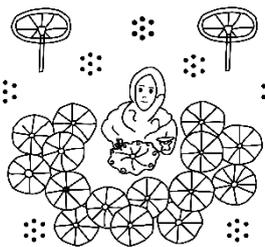
pengulangan motif meskipun dalam prosesnya harus tetap dilakukan pendampingan. Secara keseluruhan, *workshop* yang dilaksanakan memberikan peningkatan keterampilan pengrajin dalam proses penciptaan motif.

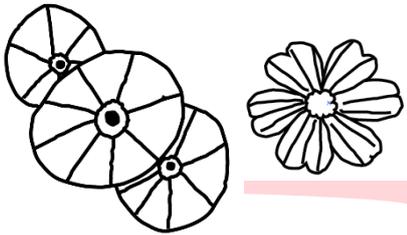
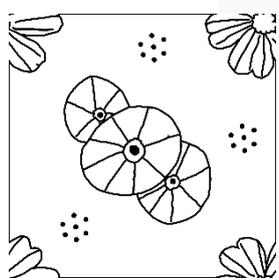
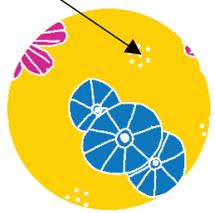
Prototyping

Pada tahap ini penulis yang berperan sebagai desainer membuat sketsa komposisi motif digital dari modul motif yang telah dibuat oleh pengrajin Griya Harapan Difabel pada tahap sebelumnya.

Tabel 3 Komposisi Motif Digital

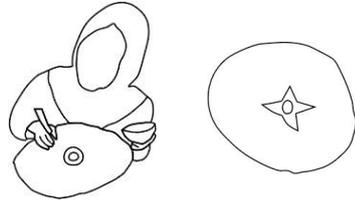
Analisis		
<p>Sketsa Motif 1</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>Objek yang muncul:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wanita yang sedang membuat payung geulis. 2. Objek tambahan yang muncul adalah payung geulis. <p>Gaya penggambaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lingkaran payung geulis yang dibuat tidak sempurna. 2. Objek utama digambarkan dengan ukuran yang lebih besar daripada elemen pelengkap. </div> </div>		
Motif	Pewarnaan	Ripitasi dan isen-isen
<p>Sketsa Motif 1</p> 		

		<p>Cecek pitu</p> 
Analisis		
<p>Sketsa Motif 2</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div data-bbox="354 692 762 1144">  </div> <div data-bbox="794 674 1361 1189"> <p>Objek yang muncul:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wanita yang sedang membuat payung geulis. 2. Objek tambahan yang muncul adalah payung geulis yang 3. Payung geulis sebagai objek pelengkap lain yang digambar dengan garis-garis. <p>Gaya penggambaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lingkaran payung geulis yang dibuat tidak sempurna. 2. Objek utama digambarkan dengan ukuran yang lebih besar daripada elemen pelengkap. </div> </div>		
Motif	Pewarnaan	Ripitasi dan isen-isen
<p>Sketsa Motif 2</p> 		

		<p>Cecek pitu</p> 
Analisis		
<p>Sketsa Motif 3</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>Objek yang muncul:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Payung geulis 2. Objek tambahan yang muncul adalah bunga dengan garis-garis <p>Gaya penggambaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lingkaran payung geulis yang dibuat tidak sempurna dan digambar bersusun. 2. Objek utama digambarkan dengan ukuran yang lebih besar daripada elemen pelengkap. </div> </div>		
Motif	Pewarnaan	Ripitasi dan isen-isen
<p>Sketsa Motif 3</p> 		 <p>Cecek pitu</p> 

Analisis

Sketsa Motif 4



Objek yang muncul:

1. Wanita yang sedang membuat payung geulis.
2. Objek tambahan yang muncul adalah payung geulis.

Gaya penggambaran:

1. Lingkaran payung geulis yang dibuat tidak sempurna dan digambar bersusun.
2. Objek utama digambarkan dengan ukuran yang lebih besar daripada elemen pelengkap.

Motif

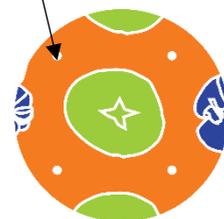
Pewarnaan

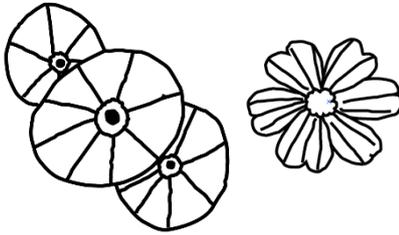
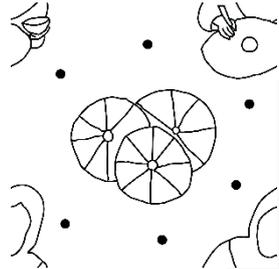
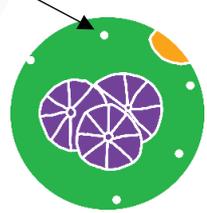
Ripitasi dan isen-isen

Sketsa Motif 4



Cecek



Analisis		
<p>Sketsa Motif 5</p>  <p>Objek yang muncul:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Payung geulis 2. Objek tambahan yang muncul adalah bunga dengan garis-garis <p>Gaya penggambaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lingkaran payung geulis yang dibuat tidak sempurna dan digambar bersusun. 2. Objek utama digambarkan dengan ukuran yang lebih besar daripada elemen pelengkap. 		
Motif	Pewarnaan	Ripitasi dan isen-isen
<p>Sketsa Motif 5</p> 		 <p>Cecek</p> 

sumber: dokumentasi penulis

Tahap *prototyping* menghasilkan komposisi motif yang terinspirasi dari ikon kesenian Tasikmalaya. Motif disusun berdasarkan modul motif yang dibuat pengrajin Griya Harapan Difabel pada tahap sebelumnya. Komposisi motif ini merupakan luaran dari penelitian dan menunjukkan keberhasilan penerapan metode desain partisipatoris pada tahap pra produksi.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Griya Harapan Difabel dapat disimpulkan bahwa penerapan metode desain partisipatoris cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan pengrajin Griya Harapan Difabel pada tahap pra produksi, khususnya tahap pembuatan motif. *Workshop* langkah-langkah membuat motif yang dilaksanakan memberikan pemahaman tentang tahap pembuatan motif secara sistematis yang sebelumnya belum mereka kuasai. Sebelum *workshop*, para pengrajin hanya membuat motif secara spontan tanpa perencanaan. Setelah *workshop*, terjadi peningkatan keterampilan yang dapat dilihat dari kemampuan pengrajin menggambar modul motif dan menyusun komposisi motif secara manual menggunakan teknik *half drop repeat*. Selain itu, penelitian ini menghasilkan modul langkah-langkah pembuatan motif dan sketsa desain motif yang dapat digunakan oleh pengrajin Griya Harapan Difabel sebagai panduan untuk membuat motif batik ke depannya.

Penerapan metode desain partisipatoris yang terbukti cukup efektif pada tahap pra produksi sebaiknya dilakukan secara berkelanjutan agar keterampilan yang dimiliki pengrajin griya Harapan Difabel dapat terus ditingkatkan. Pada saat melaksanakan *workshop*, penulis menyadari adanya perbedaan keterampilan yang dimiliki oleh pengrajin Griya Harapan Difabel sehingga diharapkan untuk penelitian selanjutnya yang menerapkan metode desain partisipatoris agar dapat memahami dengan baik keterampilan yang dimiliki oleh mitra sehingga mitra dapat lebih mudah memahami materi dan mengikuti kegiatan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Buhori, K. A. (2022). PENYESUAIAN DIRI PENYANDANG DISABILITAS NETRA DI PUSAT PELAYANAN SOSIAL GRIYA HARAPAN DIFABEL KOTA CIMAHI

(Doctoral dissertation, FISIP UNPAS).

- Emodi-Nnoruka, M., Chudi-Duru, C., & Okpalauba, V. (2022). *Texture, Repeat Pattern System as Formal Elements of Design*. BOOKS/FESCHSCHRIFTS.
- Fardhani, A. Y. S. (2015). *Pengolahan Motif Gambar Anak Usia 4-6 Tahun Dengan Teknik Batik Preparation Of Children Age 4-6 Years Age Drawing Motif With Batik Technique*. Bandung: Universitas Telkom.
- Fauzi, E. R. (2019). *Menggambar Motif Ragam Hias*. Pustekkom Kemendikbud (Online) <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/FileUpload/Seni%20Motif/topik5.html>.
- Hadiprayitno, T. (2008). *Batik: Warisan Budaya dan Filosofinya*. Jakarta: Penerbit XYZ.
- Kight, K. (2011). *A Field Guide to Fabric Design: Design, Print & Sell Your Own Fabric; Traditional & Digital Techniques*. C&T Publishing Inc.
- Kriya. (2024). *Pelatihan Batik Pewarna Alam dengan Mitra Griya Harapan Difabel Jabar*. Diakses pada 28 Oktober 2024, dari <https://bcaf.telkomuniversity.ac.id/pelatihan-batik-pewarna-alam-dengan-mitra-griya-harapan-difabel-jabar/>
- Meilani, M. (2013). Teori warna: penerapan lingkaran warna dalam berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326-338.
- NABILAH, F. K. (2024). *METODE PENGEMBANGAN DESAIN MOTIF UNTUK PENYANDANG DISABILITAS TUNAGRAHITA Studi Kasus: PUKA (Pulas Katumbiri)-Dalam bentuk buku karya ilmiah*.
- Prawira, A. P. (2022). *REHABILITASI SOSIAL PENYANDANG DISABILITAS SENSORIK RUNGU WICARA DI PUSAT PELAYANAN SOSIAL GRIYA HARAPAN DIFABEL KECAMATAN CIMAHI UTARA KOTA CIMAHI (Doctoral dissertation, FISIP UNPAS)*.
- Sofyan, A. N., Sofianto, K., Sutirman, M., & Suganda, D. (2018). *Kerajinan Payung Geulis sebagai Kearifan Lokal Tasikmalaya*. Panggung, 28(4).

- Spinuzzi, C. (2005). The methodology of participatory design. *Technical communication*, 52(2), 163-174.
- Trixie, A. A. (2020). Filosofi motif batik sebagai identitas bangsa Indonesia. *Folio*, 1(1), 1-9.
- Wardani, D. C., Fardhani, A. Y. S., & Siagian, M. C. (2025). Festival Rewanda Bojana sebagai inspirasi motif batik kontemporer dengan gaya doodle art. *Jurnal Desain*, 12(2), 313-333.
- Yuningsih, Y., & Fardhani, A. Y. S. (2021). Pengolahan Motif Dengan Inspirasi Hasil Gambar Pengidap Gangguan Jiwa Menggunakan Teknik Batik. *eProceedings of Art & Design*, 8(4).

