

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN BATIK BANTEN PADA PT. BATIK BANTEN MUKARNAS BERBASIS MULTIMEDIA

Suhud¹, Andri Fitriansyah²

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Serang Raya Universitas Serang Raya
suhudunsera@gmail.com¹, andrifitriansyah29@gmail.com

Abstrak - Media sangat berperan penting dalam penyampaian materi pembelajaran. Salah satu media yang tepat untuk mencapai kegiatan belajar mengajar membuat yaitu dengan menggunakan media animasi sehingga membuat pengunjung dapat lebih jelas memahaminya. Kurangnya penyampaian materi dan tata cara membuat ketika proses belajar berlangsung membuat kegiatan membuat tidak maksimal. Hal ini menyebabkan proses belajar membuat masih terpusat pada *presenter* sehingga peran pengunjung sekedar mendengarkan hal-hal yang disampaikan oleh *presenter*. Metode yang digunakan saat penelitian adalah metode kualitatif yang meliputi pengumpulan data, observasi, wawancara, dan studi pustaka. Beberapa *software* yang diaplikasikan yaitu *Adobe Flash Professional* digunakan untuk mengkombinasikan semua komponen teks, gambar, audio, animasi dan video tata cara pembuatan batik Banten dari awal sampai akhir. *Software Adobe Photoshop* digunakan untuk mengedit gambar/foto, *Software Adobe Premiere Pro* untuk mengedit video dan audio dan semua data digabungkan ke dalam *software Adobe Flash Professional*. Semua data akan diolah menjadi satu aplikasi yaitu media pembelajaran berbasis multimedia. Pembuatan media pembelajaran batik Banten Pada PT. Batik Banten Mukarnas berbasis multimedia ini, diharapkan dapat mempermudah penerimaan pembelajaran yang lebih cepat dan memperjelas maksud dari materi sehingga mempertinggi kualitas dan hasil belajar pengunjung dalam membuat.

Kata kunci : Media Interaktif, Pembelajaran Batik, PT. Batik Banten Mukarnas

I. PENDAHULUAN

Batik berasal dari kata *Amba* yang bermakna menulis dan titik yang bermakna titik batik diartikan sebagai proses pewarnaan celup ringan yang menggunakan lilin malam. Batik adalah kain yang bergambar ditulis atau dicap dengan caning yang terbuat dari tembaga atau plat seng, agar dapat menghasilkan seni keindahan yang artistik dan klasik pada kain batik catton dan sutra, maka haruslah menggunakan lilin malam yang telah dipanaskan. Corak dan motif Batik Banten adalah iluminasi dari beragam hias yang telah dikaji Pemerintah Provinsi Banten dalam rangka menemukan kembali ornament motif pada bangunan rumah adat di Banten. Selain motif dan corak Batik Banten yang arsitektual pada ragam hias-hias tersebut, warna pada batikpun berbeda dengan batik-batik lainnya di Indonesia, warna batik Banten cenderung abu-abu soft, menunjukkan sifat dan karakter masyarakat Banten dengan berpenampilan yang selalu sederhana. Nama motif batik Banten diambil dari nama toponim desa-desa kuno, nama gelar bangsawan atau sultan nama tata ruang istana kerajaan Banten.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Syifaun Nasifah, 2003 : 2).

Menurut Bentley dan Whitten (2009:160) dalam bukunya yang berjudul *System Analysis and Design For The Global Enterprise*, menjelaskan bahwa perancangan adalah teknik pemecahan masalah dengan melengkapi

komponen-komponen kecil menjadi kesatuan komponen sistem kembali ke sistem yang lengkap. Teknik ini diharapkan dapat menghasilkan sistem yang lebih baik.

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin dalam bukunya yang berjudul *Analisis & Desain Sistem Informasi* (2005 : 39), menyebutkan bahwa perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.

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

1. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
2. Pendefinisian dari kebutuhan- kebutuhan fungsional.
3. Persiapan untuk rancang bangun implementasi.
4. Menggambarakan bagaimana suatu sistem dibentuk.
5. Yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa, atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.
6. Termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

2.2 Manfaat Batik

Manfaat dari batik adalah sebagai berikut:

- a. Batik sebagai sumber sejarah.
- b. Batik sebagai busana (upacara adat, pakaian sehari-hari, baju kerja).
- c. Batik sebagai dekorasi (pelaminan, hiasan rumah adat).

- d. Batik sebagai interior (sarung, sarung bantal, hiasan dinding).
- e. Batik sebagai identitas budaya bangsa (diakui oleh UNESCO, Batik memperkaya budaya daerah).
- d. Batik sebagai komoditas ekonomi.

2.3 Cara Pembuatan Batik

Teknik cara pembuatan batik dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Kain

Kain untuk membatik terdiri dari dua jenis kain yaitu kain sutra dan kain catton, bahan kain harus 100% (mori) adalah bahan kain untuk membatik cap, berwarna putih polos atau bercorak dalam kondisi baik tidak sobek, ternoda atau cacad ukuran kain membatik harus di sesuaikan peruntukannya missalnya untuk satu pakaian baju pada umumnya memakai ukuran : 115 x 250cm sudah cukup untuk ukuran gaun atasan double XL.

b. Perebusan Kain (Mordanting)

Kain catton sebelum di batik cap, sebaik nya di rebus (mordanting) dengan air + tawas + soda as, ukuran air apabila di rebus dalam drum atau tong 100 liter, hanya di isi sekitar 75 liter + 1kg tawas dan 0,50 kg soda as, kain yang akan di batik dapat menghasilkan mutu batik yang baik di antaranya : tidak terjadi pelunturan pertama, kain lebih halus, warna akan kuat dan cerah.

c. Membatik dengan canting cap dan canting tulis

Membuat batik dengan cara pengecapan, terlebih dahulu bahan kain harus sudah di rapihkan pada gawangan atau rak kayu, sebelum dilakukan pengecapan terlebih dahulu merebus lilin malam pada eder atau ketel dalam keadaan cair dan panas, canting kecil atau canting besar di simpan kedalam cairan lilin malam untuk di panaskan, setelah canting mulai panas baru di lakukan pengecapan pada kain. Setelah di ulang untuk melakukan pengecapaan kembali perhatikan lilin malam dalam keadaan rata dengan lapisan sarangan dan karung, lilin malam tidak boleh menumpuk menggenangi lapisan sarangnya, apabila tetap di lakukan pengecapaan pada kain akan mengakibatkan tebal dan hitam mengakibatkan motif batik akan tidak teratur, hasil pembatikannya pun tidak sempurna.

d. Pewarnaan (Mencollet)

Penulisan pewarnaan batik (mencollet) untuk batik tulis dan batik cap prosesnya sama, sebelum dilakukan pewarnaan atau pencolletan batik cap terlebih dahulu menentukan bagian motif mana yang akan diwarnai pewarnaan ini bisa memakai obat warna kimia merk prossen, sol, rapit, dan indigo (warna malam).

e. Menghilangkan lilin malam (Lorottan)

Proses lorottan atau menghilangkan lilin malam pada kain batik yang telah di warnai dasar (di celup) atau di collet saja harus melakukannya dengan cara di rebus dengan air + soda as, cara-cara melorot kain batik setelah di celup atau di collet: terlebih dahulu kain dalam posisi di rendam selama 10-15 menit, diangkat dalam rendaman dan di angin-angin selama 5 menit supaya air

hasil rendaman tidak menetes lagi, batik hasil rendaman di masukan kedalam air yang mendidih pada drum ke 1 lalu di aduk-aduk agar lilin yang ada pada kain mudah lepas selama 5 menit.

f. Pewarnaan Dasar (Pencelupan)

Sebelum proses pencelupan berjalan, bahan batik yang telah dicolet terlebih dahulu harus merapihkan kainnya dengan cara dilipat dua dengan posisi permukaan kain batik berada didepan, lakukan perendaman kain batik yang akan dicelup selama 20 menit, lalu diangkat dan diangin-anginkan agar air yang masih berada pada batik telah habis tetesannya.

g. Penjemuran

Setelah lilin malam sudah hilang dalam pencucian/lorottan, proses selanjutnya adalah penjemuran batik diterik sinar matahari selama satu hari, walaupun cuaca mendung kain batik akan kering selama dua atau tiga hari.

2.4 Metode Pengembangan Multimedia

Dalam pengembangan multimedia pembuatan simulasi animasi pembelajaran pembuatan batik ini, peneliti menggunakan metode yang dikembangkan oleh M. Suyanto (2003) menurut M. Suyanto, metode pengembangan multimedia terdiri dari : mendefinisikan masalah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, tes sistem, menggunakan sistem, memelihara sistem.

2.5 Proses Pembuatan Animasi Flash

Urutan proses pembuatan animasi adalah sebagai berikut :

- a). Background. *Background* putih bergaris kecoklatan ukuran tampilan layar (W:1280 dan H:720), type PNG
- b). Teks. Berisi tulisan “PEMBELAJARAN PEMBUATAN BATIK PT. BATIK BANTEN MUKARNAS” *font Arial, size 26 collor #006699*.
- c). Tombol. Tombol berwarna biru berisikan teks MENU dengan *font Arial, size 22 collor #FF0000*, type PNG (Insert-New Symbol-Button-Ok)
- d). Tombol Profil. Berisi tulisan “PROFIL” *font Times New Roman, size 14 collor #006699* (Insert-New Symbol-Movie Clip-Ok)
- e). Tombol Batik Banten. Berisi tulisan “BATIK BANTEN” dengan *font Arial, size 22 collor #FF0000*, type PNG (Insert-New Symbol-Button-Ok)
- f). Tombol Biodata. Berisi tulisan “BIODATA” dengan *font Arial, size 22 collor #FF0000*, type PNG (Insert-New Symbol-Button-Ok)
- g). Tombol Kembali. Berisi tulisan “KEMBALI” dengan *font Arial, size 22 collor #FF0000*, type PNG (Insert-New Symbol-Button-Ok)
- h). Tombol Bahan Kain. Berisi tulisan “BAHAN KAIN” dengan *font Arial, size 22 collor #FF0000*, type PNG (Insert-New Symbol-Button-Ok)

- i). Tombol Perebusan Kain. Berisi tulisan “PEREBUSAN KAIN” dengan font Arial, size 22 collor #FF0000, type PNG (Insert-New Symbol-Button-Ok)
- j). Tombol Canting. Berisi tulisan “CANTING” dengan font Arial, size 22 collor #FF0000, type PNG (Insert-New Symbol-Button-Ok)
- k). Tombol Berikutnya. Berisi tulisan “BERIKUTNYA” dengan font Arial, size 22 collor #FF0000, type PNG (Insert-New Symbol-Button-Ok)
- l). Tombol Pewarnaan Kain. Berisi tulisan “PEWARNAAN KAIN” dengan font Arial, size 22 collor #FF0000, type PNG (Insert-New Symbol-Button-Ok)
- m). Tombol Menghilangkan Lilin Malam. Berisi tulisan “MENGHILANGKAN LILIN MALAM” dengan font Arial, size 22 collor #FF0000, type PNG (Insert-New Symbol-Button-Ok)
- n). Tombol Pencelupan. Berisi tulisan “PENCELUPAN” dengan font Arial, size 22 collor #FF0000, type PNG (Insert-New Symbol-Button-Ok)
- o). Tombol Penjemuran. Berisi tulisan “PENJEMURAN” dengan font Arial, size 22 collor #FF0000, type PNG (Insert-New Symbol-Button-Ok)
- p). Tombol Video. Berisi tulisan “VIDEO” dengan Format : FLV, Resolusi 720x576 Px, Durasi= 1 Detik (Insert-New Symbol-Button-Ok)
- q). Audio. Instrument Alan Walker - Faded

III. METODE PENELITIAN

Tehnik penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang meliputi pengumpulan data, observasi, wawancara dan studi pustaka.

Pengumpulan Data. Pengumpulan Data merupakan tahapan yang harus dilakukan dalam sebuah penelitian, untuk mendapatkan data dan bahan laporan penelitian yang sesuai dengan harapan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan Observasi. Dengan metode ini penulis melakukan pengamatan secara detail melihat langsung dari setiap kegiatan atau proses yang sedang berlangsung.
- b. Wawancara. Dalam metode ini penulis mengumpulkan data dengan cara tanya jawab dan tatap muka secara langsung dengan pihak terkait dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan penelitian serta untuk mengetahui sejauh mana keinginan dan harapan yang diinginkan.

Studi Pustaka. Dengan membandingkan dan mengumpulkan sumber-sumber referensi buku, artikel, data dan sumber-sumber lainnya yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Uji Coba Sistem

Media Pembelajaran Pembuatan Batik di PT.Batik Banten Mukarnas ini dibuat menggunakan gabungan dari beberapa software yaitu: Adobe Flash Professional, Adobe Premiere Pro dan Adobe Photoshop CS3.

4.2 Tampilan Animasi Flash

Berikut ini adalah tampilan dari Perancangan Media Pembelajaran Pembuatan Batik Banten Pada PT. Batik Banten Mukarnas Berbasis Multimedia



Gambar 1. Tampilan Persembahan



Gambar 2. Tampilan Menu Utama



Gambar 3. Tampilan Menu Profil PT. Batik Bnaten Mukarnas



Gambar 4. Tampilan Menu Batik Banten



Gambar 5. Tampilan Tombol Bahan Kain



Gambar 6. Tampilan Tombol Perebusan Kain



Gambar 7. Tampilan Tombol Canting Cap



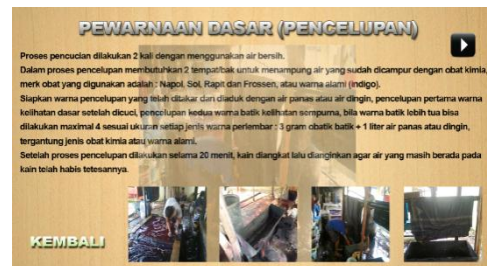
Gambar 8. Tampilan Tombol Canting Tulis



Gambar 9. Tampilan Tombol Pewarnaan Kain



Gambar 10. Tampilan Tombol Menghilangkan Lilin Malam



Gambar 11. Tampilan Tombol Pencelupan



Gambar 12. Tampilan Tombol Penjemuran

V. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya mengenai analisa penelitian, perancangan program serta implementasi dari aplikasi pembelajaran interaktif berbasis multimedia, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a). Dengan menggunakan aplikasi berbasis multimedia ini pembelajaran membuat seperti, bahan kain untuk membuat, proses perebusan kain, membuat dengan canting dan alat cap, pewarnaan, menghilangkan lilin malam dan penjemuran akan dijadikan satu aplikasi pembelajaran interaktif yang didalamnya terdapat unsur-unsur atau elemen-elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi dan audio, sehingga memudahkan presenter dalam menyampaikan materi kepada pengunjung/peserta pelatihan membuat.
- b). Dengan mengimplementasikan aplikasi pembelajaran pembuatan batik ini kepada pemilik batik khususnya karyawan PT. Batik Banten Mukarnas dan mempresentasikan kepada pengunjung yang disimpan dalam bentuk CD media interaktif.

Saran

Beberapa saran yang dapat penulis sampaikan guna untuk mengembangkan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a). Aplikasi pembelajaran pembuatan Batik hanya mencakup satu pokok bahasan saja dari bidang pembelajaran pembuatan Batik Banten pada PT. Batik Banten Mukarnas dari awal sampai selesai.
- b). Fitur-fitur animasi yang digunakan dalam pembelajaran pembuatan batik Banten masih standar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdul Aziz (2016) berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis Multimedia Interaktif*"
- [2] Al-Bahra Bin Ladjamudin dalam bukunya yang berjudul *Analisis & Desain Sistem Informasi* (2005 : 39)
- [3] Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta:Graha Ilmu. hal 8.
- [4] Bentley dan Whitten dalam bukunya yang berjudul *System Analysis and Design For The Global Enterprise*,(2009). hal 160
- [5] Binanto, Iwan. *Multimedia Digital-Dasar Teori Dan Pengembangannya*. (Yogyakarta: Andi offset 2010). hal 2.
- [6] Buku Pedoman Skripsi. Universitas Serang Raya. 2013.
- [7] Cristian Kusuma Dewi (2016) berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Prakarya Membuat Menggunakan Adobe Flash Untuk Siswa Kelas VII SMP Dr. Wahidin*".
- [8] Dian Kurniawan (2013) berjudul "*Aplikasi Katalog Batik Solo Dan Jogjakarta Berbasis Multimedia Flash*".
- [9] Jugianto H. M. dalam bukunya yang berjudul *Analisis & Desain Sistem Informasi* (2005: 179)
- [10] Kamus Besar Bahasa Indonesia (1998 : 52), "*Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu*".
- [11] Kurniawan, Uke. (2009). *The Clothes Tell Stories*. Banten: Penerbit Pribadi.
- [12] Kurniawan, Uke. Wawancara Sejarah Batik Banten. Griya Batik Banten.
- [13] M. Suyanto. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*.(Yogyakarta: Andi, 2003), hal 20-21.
- [14] *Menggunakan Adobe Flash CS3 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII Di MTs Negeri Godean*".
- [15] One Kharisma Fatekha Fauzi (2013) berjudul "*Pengembangan Multimedia Pada Pembelajaran Muatan Lokal Batik di SMK Negeri 4 Yogyakarta*".
- [16] R.M. Sutjipto Wirjosuparta Prof.Dr.. Ditinjau dari Sejarah Kebudayaan, menyatakan bahwa sebelum masuknya India bangsa Indonesia telah mengenal tehnik membuat kain Batik (Widodo, 1983 : 2).
- [17] Ratna Hartini (2013) berjudul "*Penerapan Media Animasi Flash Dalam Pembelajaran Motif Batik Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Menganti*".
- [18] Syifaun Nasifah, Karya tulis ilmiah *Pengertian Perancangan Aplikasi* (2003 :2)
- [19] Wendha widyo saksono (2010) berjudul "*Peranan Go Tik Swan Hardjonagoro dalam mengembangkan Batik di Surakarta (1955-1964)*".
- [20] Yudoseputro (2000) menyatakan bahwa batik berarti gambar yang ditulis pada kain dengan mempergunakan malam sebagai media sekaligus penutup kain batik. Hal 98