

# PENERAPAN DESAIN PARTISIPATORIS DALAM PENCiptaan

## MOTIF BATIK INSPIRASI IKON KESENIAN TASIKMALAYA

### BERSAMA GRIYA HARAPAN DIFABEL

Andi Nurul Mukhlishah<sup>1</sup>, Ahda Yunia Sekar<sup>2</sup> dan Shella Wardhani Putri<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Kriya, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257  
nurulmukhlishah@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, ahdayuniasekar@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>, shellawardhani@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

**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 penggerjaan, 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 menggaki 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.

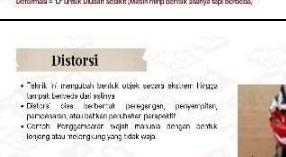
Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di Griya Harapan Difabel, bahwa pembuatan motif batik yang dilakukan secara spontan tanpa perencanaan menyebabkan motif batik yang diproduksi cenderung bersifat abstrak. Hal ini menyebabkan pengrajin Griya Harapan Difabel mengalami kesulitan ketika terdapat 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.

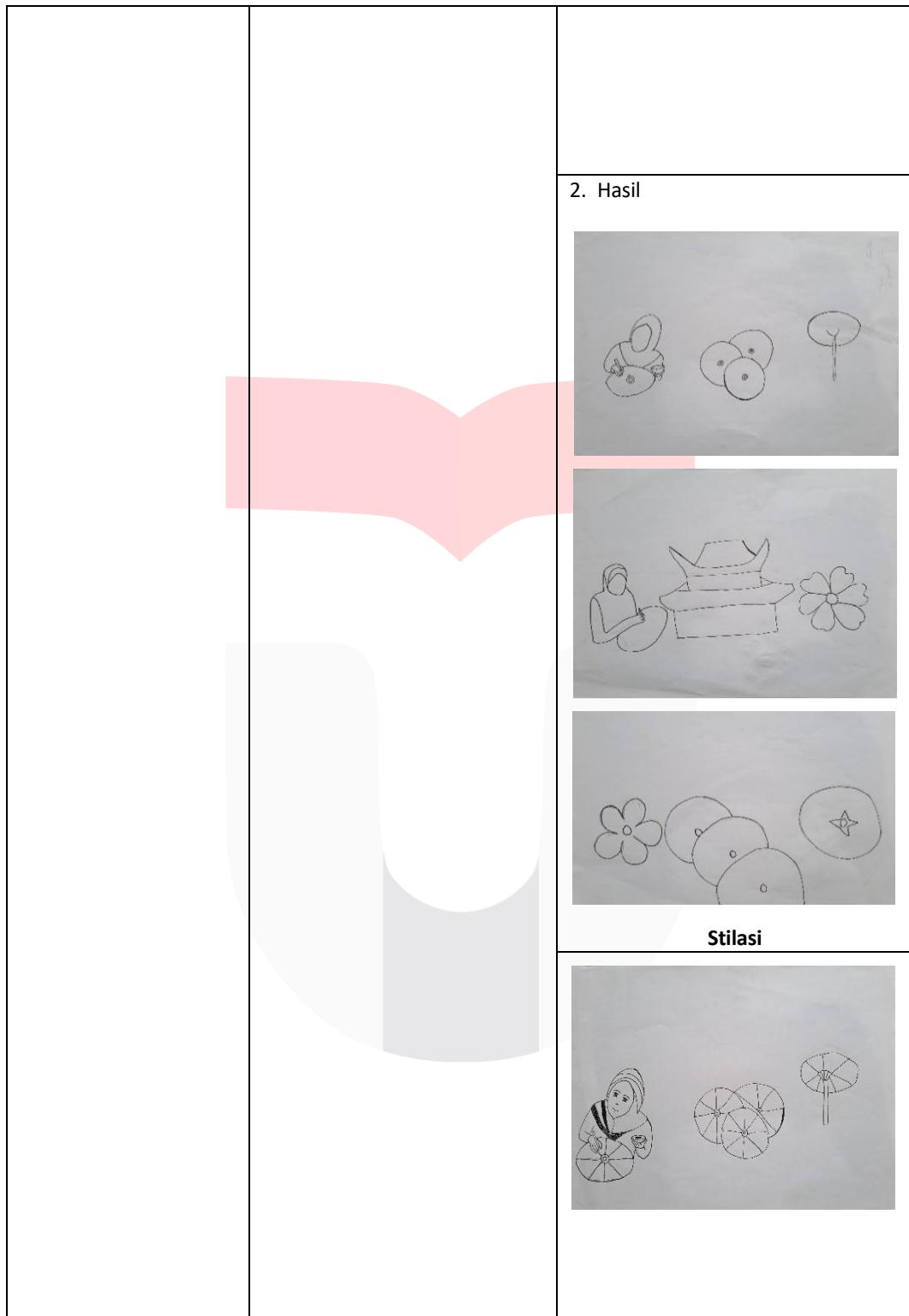
#### ***Discovery Process***

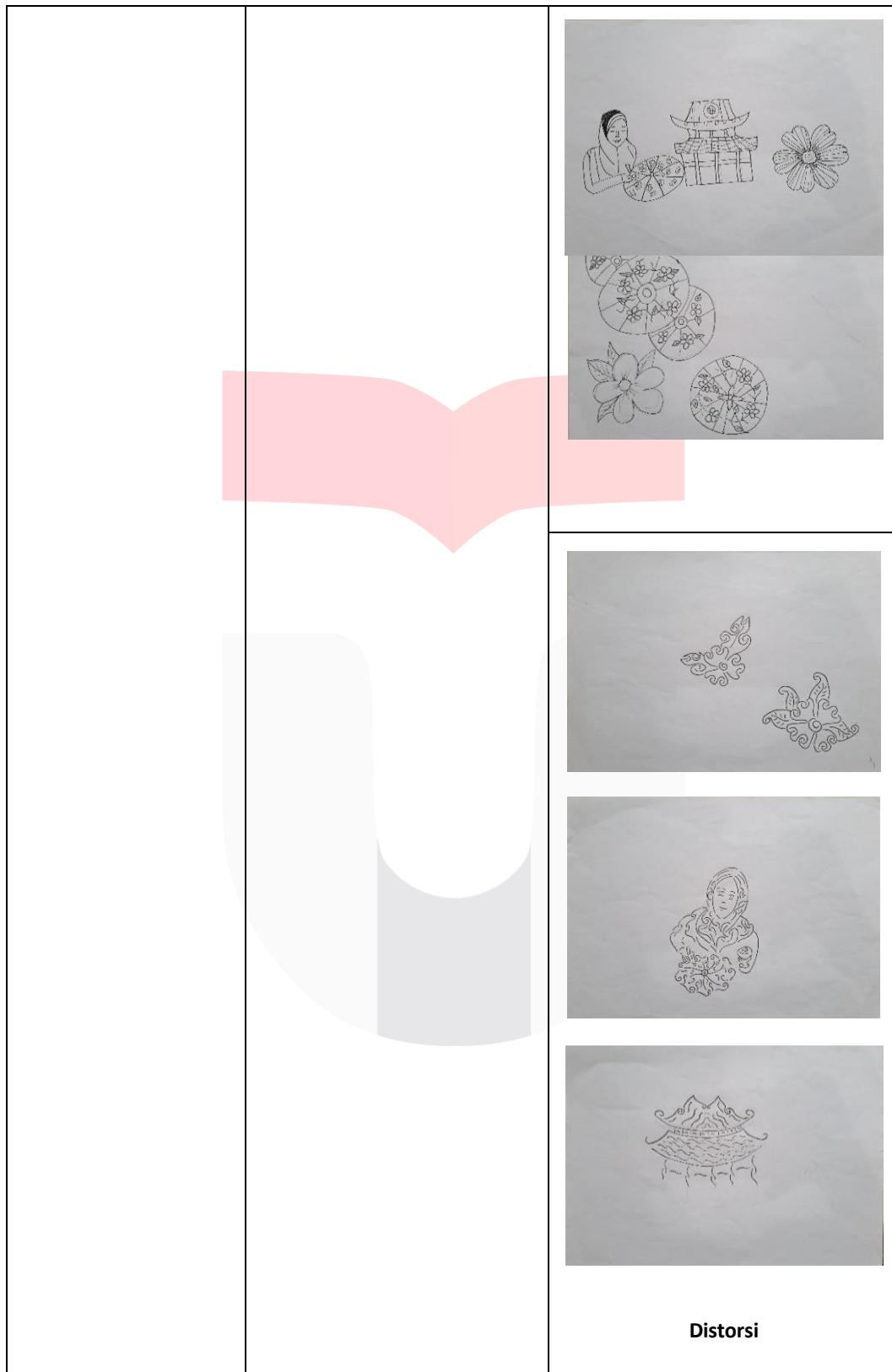
Pada tahap ini, penulis melaksanakan *workshop* langkah-langkah membuat motif bersama pengrajin Griya Harapan Difabel. *Workshop* ini dibedakan menjadi tiga, yaitu *workshop moodboard*, *workshop teknik menggambar motif*, dan *workshop komposisi motif*.

Tabel 2 *Discovery Process*

Metode	Pendekatan	Hasil Data
Stage 2 <i>Discovery Process</i>	<i>Workshop Moodboard</i>	<p><b>1. Modul</b></p>  <p><b>2. Hasil</b></p> 

	<p><i>Workshop Teknik Menggambar Motif</i></p>	<p><b>1. Modul</b></p> <p><b>Motif Geometris</b></p> <p>Motif geometris merupakan motif yang memiliki pola yang simetris dan tidak secara sengaja membuat corak, teksur, atau angguk dan ikus. Motif ini memiliki corak berulang, simetris, berpasang-pasangan, berulang, horizontal dan diagonal.</p>  <p><b>Motif Flora</b></p> <p>Motif flora adalah motif yang berasal dari motif bunga, daun, pohon atau tumbuhan lainnya. Motif ini memberikan nuansa alam, rasa dan rasa kita. Motif flora dapat sebagian besar berbentuk yang realistis, juga abstrak atau ketergantungan pada ikat desain.</p>  <p><b>Motif Novelty</b></p> <p>Motif novelty adalah motif yang unik dan baru yang tidak bersamaan dengan motif klasik. Motif ini mencampurkan unsur-unsur yang biasa berada dalam dunia seni rupa dengan unsur-unsur yang tidak biasa dan berbeda. Motif ini sering kali menampilkan unsur-unsur yang tidak biasa dan berbeda.</p>  <p><b>Stilasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Stilasi 10</b> merupakan pergeseran bentuk cat objek zodiak tanpa menghilangkan rintiknya</li> <li>• <b>Stilasi 100</b> adalah pergeseran bentuk zodiak yang dilakukan dengan cara menghilangkan rintiknya</li> <li>• <b>Stilasi 1000</b> merupakan bentuk pergeseran bentuk zodiak yang dilakukan dengan cara menghilangkan rintiknya</li> </ul>  <p>Stilasi = "0" untuk Gegerhama (Bentuk asli dibuat lebih simpel dan rapi)</p> <p><b>Deformasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Deformasi 10</b> mengubah bentuk objek secara sederhana tanpa menghilangkan rintiknya</li> <li>• <b>Deformasi 100</b> mengubah bentuk objek secara sederhana tanpa menghilangkan rintiknya</li> <li>• <b>Deformasi 1000</b> mengubah bentuk objek secara sederhana tanpa menghilangkan rintiknya</li> </ul>  <p>Deformasi = "0" untuk Gegerhama (Bentuk asli dibuat sedikit berulang dan rapi)</p> <p><b>Distorsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Distorsi 10</b> merupakan bentuk objek secara sederhana tanpa menghilangkan rintiknya</li> <li>• <b>Distorsi 100</b> adalah pergeseran bentuk objek yang dilakukan dengan cara menghilangkan rintiknya</li> <li>• <b>Distorsi 1000</b> mengubah bentuk objek secara sederhana tanpa menghilangkan rintiknya</li> </ul>  <p>Distorsi = "0" untuk Gegerhama (Bentuknya jadi aneh atau tidak biasa)</p>





Distorsi

**Workshop Komposisi Motif**

**1. Modul**

Motif berulang dibagi menjadi beberapa jenis :

- **Mirror Repeat (Pengulangan Cermin)**  
Motif diulang dengan cara menggunakan pola sebaliknya, baik secara horizontal maupun vertikal. In mungkinkan juga untuk menggunakan pola sebaliknya pada setiap baris.
- **Serial Repeat (Pengulangan Spiral)**  
Motif diulang dengan cara sebaliknya, memindahkan posisi gambar yang sama.
- **Random Repeat (Pengulangan Acak)**  
Motif diulang dengan cara yang tidak beraturan, yang membuat hasilnya terlihat lebih sehat, asyik, dan elegan.
- **Diagonal Repeat (Pengulangan Diagonal)**  
Motif diulang dalam pola diagonal, merupakan hasilnya dari dinamika. Memperkuat hasilnya lebih menarik dan sehat.

Motif berulang dibagi menjadi beberapa jenis :

- **Square Repeat (Pengulangan Segitiga)**  
Motif dengan ukuran sama yang diletakkan di sebelahnya. Jadi, pola bentuknya selalu akan diulang.
- **Half-Drop Repeat (Pengulangan Setengah Turun)**  
Motif dengan ukuran sama yang diletakkan di sebelahnya. Kecuali posisi setiap baris akan membutuhkan perpindahan ukuran yang sama dengan posisi yang berada sebelumnya. Pada teknik ini, baris selanjutnya akan berada di bawah posisi baris sebelumnya.
- **Irish Repeat (Pengulangan Bata)**  
Motif dengan ukuran sama yang diletakkan di sebelahnya. Motif yang berulang selalu akan berada di posisi yang sama. Motif diulang dengan cara selalu berpindah posisi ke baris berikutnya. Motif ini sering digunakan dalam desain interior.

**Motif Tunggal**

Motif tunggal adalah motif yang tidak dilakukan ulang. Motif ini tidak memiliki simetri. Motif ini biasanya digunakan dalam desain interior.

**Motif Berulang**

Motif berulang adalah pola yang hasilnya dilakukan ulang yang selalu secara simetri di sepanjang barisnya. Motif ini biasanya digunakan dalam desain interior.

**1. Persiapan Alat dan Bahan**

- Sketsa Motif gambar motif yang akan dibuat
- Gelas air, pensil, penggaris dan alat-alat tulis lainnya
- Gepuk atau peralatan untuk memperbaik kertas

**2. Tentukan Ukuran dan Bentuk Motif**

- Pilih motif berulang yang akan digunakan sebagai bentuk dasar
- Motif yang akan digunakan sebagai bentuk dasar, ukurannya tidak perlu terlalu besar, ukurannya sebaiknya sekitar 10 cm x 10 cm

**3. Gambar Motif**

- Gepuk corak, atau menggunakan motif yang ada di kertas. Pilih kertas yang memiliki motif yang akan digunakan
- Jika motif yang akan digunakan tidak ada di kertas, maka gunakan penggaris untuk menggambar motif yang akan digunakan

**4. Tentukan Jenis Motif Berulang**

Pilih pengulangan yang ingin dilakukan, sesuai dengan peraturan yang ada pada peraturan pengulangan kompositif.

**5. Gambar Pola Reptitisi**

Cara :

- Buat sketsa. Gunakan motif yang telah dibuat
- Motif yang akan diulang selalu diulang pada posisi yang sama
- Half-Drop Repeat: Gunakan bentuk pertama, kemudian gunakan bentuk yang sama tetapi ke bawah sejajar dengan posisi awalnya
- Irish Repeat: Gunakan bentuk pertama, kemudian gunakan bentuk yang sama tetapi ke bawah sejajar dengan posisi awalnya
- Serial Repeat: Gunakan bentuk pertama, kemudian gunakan bentuk yang sama tetapi berpindah posisi
- Diagonal Repeat: Gunakan bentuk pertama, kemudian gunakan bentuk yang sama tetapi berpindah posisi

**6. Pewarnaan**

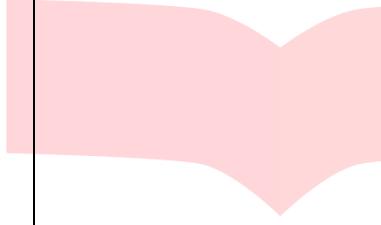
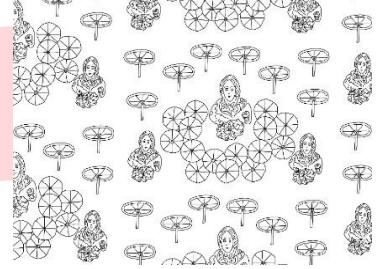
- Selalu senyawa motif dengan warna solid dan tidak menggunakan warna pastel. Penggunaan warna halus akan membuat motifnya monoton dan tidak menarik
- Pilih warna untuk motif yang ingin diulang agar hasilnya enak dilihat

**7. Periksa dan Perbaiki**

Cek :

- Seluruh motif, pencahayaan, penataan, solid atau tidak
- Motif yang dibuat benar-benar sesuai dengan peraturan pengulangan kompositif
- Motif yang dibuat benar-benar sesuai dengan peraturan pengulangan kompositif
- Motif yang dibuat benar-benar sesuai dengan peraturan pengulangan kompositif
- Motif yang dibuat benar-benar sesuai dengan peraturan pengulangan kompositif
- Motif yang dibuat benar-benar sesuai dengan peraturan pengulangan kompositif

**2. Hasil**

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

sumber: dokumentasi penulis

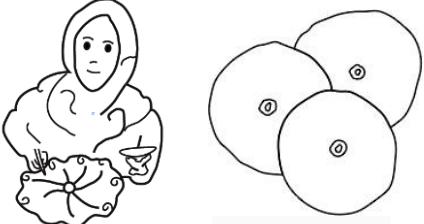
Berdasarkan kegiatan *workshop* yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pengrajin Griya Harapan Difabel mampu mengikuti setiap tahap pendekatan dengan cukup baik. Pada pendekatan 1, yaitu penyusunan papan inspirasi, pengrajin Griya Harapan Difabel dapat menyusun gambar-gambar yang berkaitan 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

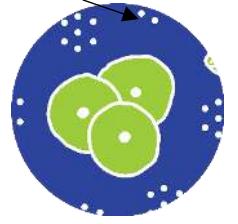
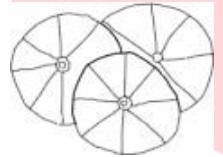
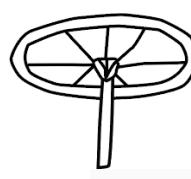
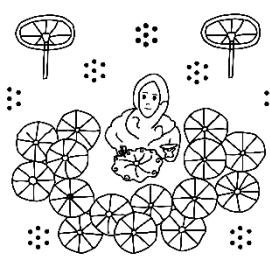
pengulangan motif meskipun dalam prosesnya harus tetap dilakukan pendampingan. Secara keseluruhan, *workshop* yang dilaksanakan memberikan peningkatan keterampilan pengrajin dalam proses penciptaan motif.

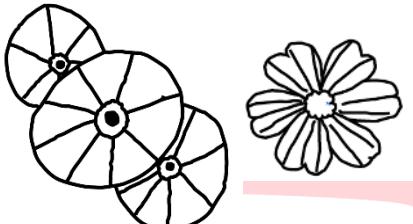
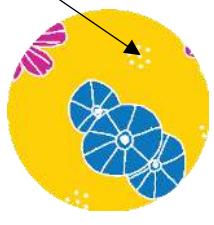
### ***Prototyping***

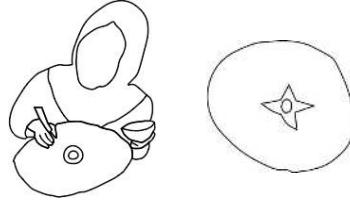
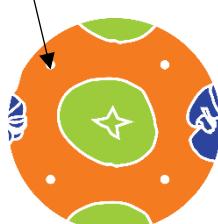
Pada tahap ini penulis yang berperan sebagai desainer membuat sketsa komposisi motif digital dari modul motif yang telah dibuat oleh pengrajin Griya Harapan Difabel pada tahap sebelumnya.

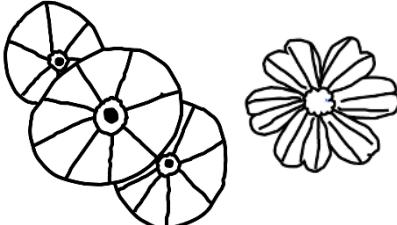
Tabel 3 Komposisi Motif Digital

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

		 <b>Cecek pitu</b>
<b>Analisis</b>		
<b>Sketsa Motif 2</b>		
  	<b>Objek yang muncul:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wanita yang sedang membuat payung geulis.</li> <li>2. Objek tambahan yang muncul adalah payung geulis yang</li> <li>3. Payung geulis sebagai objek pelengkap lain yang digambar dengan garis-garis.</li> </ol> <b>Gaya penggambaran:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lingkaran payung geulis yang dibuat tidak sempurna.</li> <li>2. Objek utama digambarkan dengan ukuran yang lebih besar daripada elemen pelengkap.</li> </ol>	
<b>Motif</b> <b>Sketsa Motif 2</b> 	<b>Pewarnaan</b> 	<b>Ripitasi dan isen-isen</b> 

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

Analisis		
Sketsa Motif 4		
Motif	Pewarnaan	Ripitasi dan isen-isen
 <p>Sketsa Motif 4</p>	<p>Objek yang muncul:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wanita yang sedang membuat payung geulis.</li> <li>2. Objek tambahan yang muncul adalah payung geulis.</li> </ol> <p>Gaya penggambaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lingkaran payung geulis yang dibuat tidak sempurna dan digambar bersusun.</li> <li>2. Objek utama digambarkan dengan ukuran yang lebih besar daripada elemen pelengkap.</li> </ol>	 <p>Cecek</p> 

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

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 peartisipatoris agar dapat memahami dengan baik keterampilan yang dimiliki oleh mitra sehingga mitra dapat lebih mudah memahami materi dan mengikuti kegiatan dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

Bhuhori, 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). Mengambar 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-difable-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 Rwanda 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).