

SURAT TUGAS

Nomor: 340-R/UNTAR/Pengabdian/III/2025

Rektor Universitas Tarumanagara, dengan ini menugaskan kepada saudara:

JULIUS ANDI, S.Sn., M.Ds.

Untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan data sebagai berikut:

Judul	:	PENGEMBANGAN KREATIVITAS SKETSA PATTERN DENGAN MEDIA DIGITAL BAGI ANAK BERKESULITAN BELAJAR JAKARTA
Mitra	:	Yayasan Peduli Anak Spesial
Periode	:	Nov 2024
URL Repository	:	

Demikian Surat Tugas ini dibuat, untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan melaporkan hasil penugasan tersebut kepada Rektor Universitas Tarumanagara

21 Maret 2025

Rektor



Prof. Dr. Amad Sudiro, S.H., M.H., M.Kn., M.M.

Print Security : 62df280a74ff7c4e24b92b90753f47fc

Disclaimer: Surat ini dicetak dari Sistem Layanan Informasi Terpadu Universitas Tarumanagara dan dinyatakan sah secara hukum.

Jl. Letjen S. Parman No. 1, Jakarta Barat 11440
P: 021 - 5695 8744 (Humas)
E: humas@untar.ac.id

     [Untar Jakarta](#)

 untar.ac.id

Lembaga

- Pembelajaran
- Kemahasiswaan dan Alumni
- Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
- Penjaminan Mutu dan Sumber Daya
- Sistem Informasi dan Database

Fakultas

- Ekonomi dan Bisnis
- Hukum
- Teknik
- Kedokteran
- Psikologi
- Teknologi Informasi
- Seni Rupa dan Desain
- Ilmu Komunikasi
- Program Pascasarjana

**LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT YANG DIAJUKAN
KE LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT**



**KREATIVITAS SKETSA PATTERN BATIK TAMARIN
DENGAN MEDIA DIGITAL
BAGI UMKM ANAK BERKESULITAN BELAJAR JAKARTA**

Disusun oleh:

Ketua:

Julius Andi Nugroho, S.Sn., M.Ds. 0331077101

Nama Mahasiswa:

Bryan Wirjadiredja 625220077

Venesia Calista 625230145

Maurensia Yusela 625230052

Klara Felicia Hermanto 625230059

Laura Jessica Franklin 625230128

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
2024**

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Periode II Tahun 2024

- | | |
|--------------------------------|---|
| 1. Judul PKM | : Kreativitas Sketsa Pattern Batik Tamarin dengan Media Digital bagi UMKM Anak Berkesulitan Belajar Jakarta |
| 2. Nama Mitra PKM | : Yayasan Peduli Anak Spesial (YPAS) |
| 3. Skema PKM | : Reguler |
| 4. Ketua Tim PKM | |
| a. Nama dan gelar | : Julius Andi Nugroho, S.Sn., M.Ds |
| b. NIDN/NIK | : 10696015/0331077101 |
| c. Jabatan/gol. | : Lektor |
| d. Program studi | : Desain Komunikasi Visual |
| e. Fakultas | : Seni Rupa dan Desain |
| f. Bidang keahlian | : Desain Komunikasi Visual |
| g. Alamat kantor | : Jl. Letjen S. Parman No. 1 Jakarta Barat |
| h. Nomor HP/Telepon | : 0817799177 |
| 5. Anggota Tim PKM (Mahasiswa) | : Mahasiswa 5 orang |
| a. Nama mahasiswa dan NIM | : Bryan Wirjadiredja 625220077 |
| b. Nama mahasiswa dan NIM | : Venesia Calista 625230145 |
| c. Nama mahasiswa dan NIM | : Maurensia Yusela 625230052 |
| d. Nama mahasiswa dan NIM | : Klara Felicia Hermanto 625230059 |
| e. Nama mahasiswa dan NIM | : Laura Jessica Franklin 625230128 |
| 6. Lokasi Kegiatan Mitra | : |
| a. Wilayah mitra | : Kebon Jeruk |
| b. Kabupaten/kota | : Jakarta Barat |
| c. Provinsi | : DKI Jakarta |
| 7. a. Luaran Wajib | : Jurnal terakreditasi |
| b. Luaran Tambahan | : Video Tutorial, Video Kegiatan, modul dan juga power point |
| 8. Jangka Waktu Pelaksanaan | : Periode II (Juli-Desember) |
| 9. Biaya yang disetujui LPPM | : Rp 9.000.000,- |

Jakarta, 20 Januari 2025

Menyetujui,
Kepala LPPM



Dr. Hetty Karunia Tunjung Sari, S.E., M.Si.
NIDN/NIDK : 0316017903/10103030

Ketua



Julius Andi Nugroho, M.DS
NIK:10696015

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	2
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR GAMBAR.....	4
RINGKASAN.....	5
PRAKARTA.....	6
BAB 1 PENDAHULUAN	7
1.1 Analisis Situasi.....	7
1.2 Permasalahan Mitra dan Tujuan Kegiatan PKM	10
1.3 Uraian Hasil Penelitian dan PKM Terkait	11
1.4 Uraikan keterkaitan topik dengan Peta Jalan PKM yang ada di Rencana Induk Penelitian dan PKM Untar	12
BAB 2 SOLUSI PERMASALAHAN DAN LUARAN	14
2.1 Solusi Permasalahan	14
2.2 Luaran Kegiatan	15
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	17
3.1 Langkah-langkah/Tahapan Pelaksanaan.....	18
3.2 Partisipasi mitra dalam kegiatan PKM.....	20
3.3 Kepakaran dan tugas masing-masing anggota tim (termasuk mahasiswa)	21
BAB 4 HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI.....	22
4.1 Hasil	22
4.2 Luaran tambahan	22
4.3 Luaran yang sudah dicapai (ada dilampiran)	23
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	30
5.1 Kesimpulan.....	30
5.2 Saran	31
DAFTAR PUSTAKA.....	32
LAMPIRAN	33
Lampiran 1 Spanduk.....	33
Lampiran 2 Instagram	33
Lampiran 3 Power Point	34
Lampiran 4 Modul.....	40
Lampiran 5 Contoh Sertifikat	51
Lampiran 6 Submit Jurnal Askara	53
Lampiran 7 HAKI	62
Lampiran 8 Link Video	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Referensi Sketsa Pattern	9
Gambar 2. Persiapan Membuat Proposal	10
Gambar 3. Contoh proses pembuatan Video Tetorial	16
Gambar 4. Pembukaan oleh Julius Andi ketua pelaksana	23
Gambar 5. Kata sambutan oleh Kurnia Setiawan Dekan	24
Gambar 6. Kata sambutan oleh ibu Arini ketua Yayasan Peduli Anak Spesial	24
Gambar 7. Menjelaskan tentang cara pembuatan <i>pattern</i> batik tamarin	24
Gambar 8. Peserta mencoba mempraktekan dalam membuat <i>pattern</i> batik tamarin.....	25
Gambar 9. Peserta mencoba mempraktekan dalam membuat <i>pattern</i> batik tamarin.....	25
Gambar 10. Tim PKM membantu dalam menyusun desain <i>pattern</i> batik secara digital	25
Gambar 11. Peserta mencoba menyusun <i>pattern</i> batik secara digital	26
Gambar 12. Peserta mencoba menyusun <i>pattern</i> batik secara digital	26
Gambar 13. Ketua Pelaksana Julius Andi membantu peserta dalam menempel kertas.....	26
Gambar 14. Tim PKM membantu peserta dalam memotong kertas	27
Gambar 15. Hasil <i>pattern</i> batik tamarin yang sudah dicetak	27
Gambar 16. Foto bersama setelah selesai pelatihan	27
Gambar 17. Foto peserta setelah selesai pelatihan	28
Gambar 18. Foto peserta setelah selesai pelatihan	28
Gambar 19. Foto peserta setelah selesai pelatihan	28
Gambar 20. Foto peserta setelah selesai pelatihan	29
Gambar 21. Foto peserta setelah selesai pelatihan	29

RINGKASAN

Kreatifitas dalam media seni sangat diperlukan, jika banyak ide-ide unik baru, maka seni bisa digunakan sebagai bisnis. Seperti saat ini, ada banyak lukisan-lukisan dengan berbagai macam teknik sehingga laku di pasaran. Jika ingin orang banyak yang mengaguminya, maka ilustrasi harus unik dan juga bermanfaat bagi media lain, di sini kami selaku tim dosen dan juga mahasiswa ingin mengajarkan bagaimana membuat sketsa *pattern* batik dengan media digital.

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) merupakan payung dari berbagai macam keterbatasan, termasuk keterbatasan fisik dan gangguan belajar yang sering disebut Anak Berkesulitan Belajar (ABB). ABB adalah individu yang memiliki gangguan satu atau lebih dari proses dasar yang mencakup pemahaman penggunaan bahasa lisan atau tulisan. Gangguan tersebut mungkin tercermin dalam bentuk kemampuan yang tidak sempurna dalam menyimak, membaca, dan menulis serta berbicara, bernalar dan berhitung.

Pelatihan ini bertujuan untuk mengetahui apakah dengan membuat sketsa batik *pattern* dapat meningkatkan produk UMKM yang dikelola oleh ABB. Berdasarkan permintaan pihak Yayasan Peduli Anak Spesial yang membimbing anak berkesulitan belajar, mereka meminta agar di ajarkan suatu media yang dapat digunakan untuk UMKM, oleh karena itu kami mengusulkan membuat sketsa *pattern* batik tamaran dengan media digital sebagai pondasi dalam membatik.

Materi yang akan diberikan pada pelatihan ini adalah membuat sketsa *pattern* batik tamarin dengan media digital kepada anak berkesulitan belajar, otomatis akan menambah pengalaman baru bagi ABB dalam dunia kerja. Membuat sketsa *pattern* batik tamarin dengan media digital juga dapat mengembangkan kreatifitas dan juga skill. Karena selama ini sketsa *pattern* hanya buatan tangan dengan teknik manual, dengan menggunakan media digital peserta dapat membuat satu gambar dan diperbanyak, serta ukuran juga dapat dirubah-rubah, tanpa menggambar ulang.

Kata kunci : ABB dewasa, Sketsa *Pattern*, UMKM, Media Digital

PRAKARTA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas Rahmat dan KaruniaNya, kami dapat menyelesaikan pengabdian kepada masyarakat tentang **Pelatihan Sketsa Pattern Batik Tamarin dengan Media Digital bagi UMKM Anak Berkesulitan Belajar Jakarta**. Bekerjasama dengan Yayasan Peduli Anak Spesial (YPAS).

Semua media visual sudah terselesaikan dengan baik seperti Jurnal, Video Tetorial, power point, intagram, Video Kegiatan dan Haki.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan perwujudan salah satu Tri Dharma Perguruan tinggi yang dilaksanakan oleh civitas akademika program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan November 2024.

Dalam kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Jap Tji Beng, PhD., selaku Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara.
2. Dr Kurnia Setiawan, S.Sn., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara.
3. Drs Arini, selaku Ketua Yayasan peduli Anak Spesial (YPAS)
4. Mahasiswa DKV Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara yang terlibat dalam Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

Akhir kata semoga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat bermanfaat.

Jakarta, 5 Januari 2025

Ketua Pelaksana



Julius Andi Nugroho, S.Sn., M.Ds

BAB 1 PENDAHULUAN

Universitas Tarumanagara terdiri dari berbagai fakultas, salah satunya desain komunikasi visual yang telah bermitra dengan Yayasan Peduli Anak Spesial (YPAS), baik penelitian maupun pengabdian kepada masyarakat. YPAS beralamat di Jl. Perjuangan No.1B, Kebon Jeruk, Jakarta Barat. YPAS selalu menaungi anak berkesulitan belajar spesifik (ABB) dari berbagai hal. Sehubungan permintaan ketua YPAS bernama ibu Arini, meminta agar pengajar serta mahasiswa DKV dapat mengajarkan teknik-teknik baru dalam membuat suatu karya seni. Dimana karya seni dapat meningkatkan motorik atau otak kanan peserta. Permintaan tersebut disampaikan pada bulan oktober 2024. Setelah itu mencari tim mahasiswa DKV FSRD UNTAR dan mencari jenis karya seni yang mudah dimengerti bagi ABB.

Anak berkesulitan belajar spesifik mempunyai kreativitas yang belum diketahui oleh banyak orang, termasuk orang tua dan guru. Kreativitas yang tergali dari gambar yang dihasilkan oleh Anak Berkesulitan Belajar (ABB) spesifik, sama kreatifnya dengan gambar yang berasal dari seni rupa tradisi (Pandanwangi, Ariesa. Pialang, Yasraf Amir. Adisasmito, Nuning Damayanti). ABB spesifik yang memiliki disfungsi neurologis memerlukan media pembelajaran yang baik dan menarik sehingga bisa membangun kepercayaan dirinya. Sumber pembelajaran yang dapat menarik minat ABB spesifik dapat dirancang dengan memperhatikan media yang berbasis visual dengan bermain pada warna, bentuk dan harus mempertimbangkan prinsip keamanan, kepraktisan penggunaan dan kesederhanaan (Azwardi, Yosfan :2007).

1.1 Analisis Situasi

Anak-anak dengan kesulitan belajar (ABB) menghadapi tantangan besar dalam proses berkomunikasi. Mereka mengalami kesulitan dalam memahami, mengingat, dan menerapkan informasi pada lingkungan kerja dan juga di dunia pendidikan, yang dapat memengaruhi kemampuan mereka untuk menguasai konsep-konsep dasar, menyimpan informasi baru, dan menyelesaikan tugas sesuai standar yang diharapkan.

Kesulitan belajar pada ABB terbagi dalam dua kategori utama: kesulitan belajar perkembangan dan kesulitan belajar akademik. Kesulitan belajar perkembangan terkait dengan gangguan pada perkembangan kognitif dan keterampilan dasar, biasanya terdeteksi pada usia dini. Anak-anak yang mengalami ini mungkin mengalami keterlambatan dalam berbicara, membaca, menulis, atau kemampuan motorik. Di sisi lain, kesulitan belajar akademik biasanya lebih spesifik pada mata pelajaran tertentu seperti matematika, membaca, atau menulis. Meski memiliki kecerdasan normal atau bahkan di atas rata-rata, anak-anak ini seringkali tidak mampu mencapai standar akademik yang diharapkan.

Menurut Abdurrahman (dalam Nurcahyawati, Iswari, & Syahid, 2021), kesulitan belajar ABB dipengaruhi oleh berbagai faktor kompleks, termasuk disfungsi otak, hambatan dalam menyelesaikan tugas akademik, serta pencapaian akademis yang lebih rendah dari potensi kognitif. Faktor lain yang berperan mencakup tuna grahita, gangguan emosional, hambatan sensorik, metode pembelajaran yang tidak sesuai, dan pengaruh kemiskinan budaya. Anak-anak dengan kesulitan belajar sering merasa frustrasi karena tidak mampu mencapai hasil akademis sesuai potensinya, yang juga menjadi tantangan bagi orang tua dan pendidik dalam menemukan pendekatan khusus yang efektif.

Peran UMKM tidak hanya mengurangi pengangguran tetapi juga meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Dengan demikian, UMKM mempertahankan keberlanjutan ekonomi dan menjadi penggerak utama dalam menciptakan kesempatan kerja serta menggerakkan roda ekonomi di era digital. Inovasi dan adaptasi menjadi kunci untuk menghadapi tantangan dan peluang yang muncul di era industri 4.0.

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 2020 Pasal 11 Ayat 2, pendampingan terhadap ABB sangat penting, khususnya dalam mengembangkan kewirausahaan. Dengan pendampingan yang tepat, anak-anak ini dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam sektor kewirausahaan, meningkatkan kualitas hidup, dan berkontribusi lebih baik di

masyarakat. Pendampingan ini juga penting untuk memastikan keberlanjutan dan kesuksesan karir mereka di masa depan.

Yayasan Peduli Anak Spesial (YPAS) sangat berperan penting dalam menyiapkan anak berkesulitan belajar yang baru lulus SMA dan perguruan tinggi untuk terjun ke dunia kerja, salah satunya membantu ABB dewasa untuk menerima pelatihan ketenagakerjaan. Selain itu, YPAS juga bekerja sama dengan UNTAR untuk memberikan bekal tambahan berupa *skill* untuk membuat karya seni yang mempunyai nilai jual, sehingga dapat membantu ABB untuk berwirausaha di masa depan. Jadi disini dijelaskan bahwa semua warga negara Indonesia memiliki hak tentang ketenagakerjaan, tak terkecuali bagi anak berkesulitan belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan pelatihan wirausaha bagi kaum ABB dewasa dalam membangun UMKM tanpa bergantung pada rekrutmen dari lapangan kerja.



Gambar 1. Referensi Sketsa Pattern

Sumber: ITB Bandung

Yayasan Peduli Anak Spesial

Yayasan Peduli Anak Spesial (YPAS) dibentuk oleh perkumpulan orang tua yang peduli dan memiliki anak berkesulitan belajar (ABK) yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan sekolah khusus bagi anak-anak berkesulitan belajar. YPAS juga memberikan penyuluhan dan bimbingan kepada orang tua yang memiliki anak berkesulitan belajar sehingga tidak ada lagi anggapan bahwa anaknya kurang pintar. Anak Berkesulitan belajar biasanya memiliki kesulitan pada kegiatan belajar seperti

membaca (Disleksia), menulis (Disgrafia), menghitung (Diskalkulia), ADD/ ADHD, meskipun mengalami kesulitan belajar mereka mempunyai kelebihan atau talenta yang belum tentu dimiliki oleh anak-anak lain. Setiap Anak Berkesulitan Belajar memiliki karakteristik yang unik, oleh karena itu Sekolah Talenta menggunakan metode pendekatan belajar yang disebut *Child Centered and Integrated Curriculum* dimaksudkan sebagai pembelajaran yang tidak menekankan seluruhnya hanya di bidang akademik saja tetapi juga memperhatikan pengembangan bakat dan minat mereka di bidang seni agar berkembang secara maksimal.



Gambar 2. Persiapan Membuat Proposal

Sumber: Klara Felicia

1.2 Permasalahan Mitra dan Tujuan Kegiatan PKM

YPAS mempunyai program UMKM dengan membuat suatu karya batik tamarin oleh ABB, tetapi mereka mempunyai kesulitan dalam membuat sketsa batik tersebut. Sketsa yang selama ini ABB buat bersifat ilustrasi atau gambar bercerita, sedangkan dari YPAS sketsa batik yang diinginkan berbentuk pola atau *pattern*. Sketsa yang diinginkan YPAS dapat dibuat dengan mudah oleh ABB dan digunakan secara berulang kali, dengan berbagai ukuran.

YPAS belum pernah mengajarkan ABB dewasa tentang Pelatihan sketsa *pattern* tamarin dengan **media digital**, hal ini kami lakukan setelah bertemu dengan ketua YPAS di jalan kebon jeruk. ABB dewasa membutuhkan pembelajaran sketsa *pattern* guna membuat batik tamarin serta dapat menjadi materi baru yang unik dan kreatif bagi sekolah tersebut. ABB memerlukan metode yang sesuai untuk

mengekspresikan kreativitas mereka. YPAS membutuhkan pengajaran khususnya seni kria bagi ABB dewasa. Kreativitas sangat dibutuhkan bagi kemajuan ABB, melalui pembelajaran dari dosen dan siswa DKV UNTAR, dapat membuka wawasan ABB di dunia ilustrasi khususnya sketsa *pattern*.

Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) dengan program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) memiliki mata kuliah ilustrasi di semester dua. Di dalam pembelajaran tersebut mahasiswa juga diajarkan teknik ilustrasi guna membuat suatu sketsa, sehingga dapat menjadi panduan dalam memberikan pelatihan sketsa *pattern* batik tamarin. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa DKV Universitas Tarumanagara. Pelatihan Membuat sketsa *pattern* batik tamarin dengan Teknik media digital diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran pada YPAS. Pelatihan ini diharapkan dapat menjadi dukungan terhadap pendidikan untuk ABB dewasa. Untuk masa yang akan datang, kegiatan ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut pada berbagai materi pelatihan lainnya.

1.3 Uraian Hasil Penelitian dan PKM Terkait

Fakultas Seni Rupa dan Desain memfasilitasi ruangan dan listrik untuk kegiatan pelatihan kreativitas sketsa *pattern* batik tamarin dengan media digital bagi anak berkesulitan belajar Jakarta yang ingin terjun ke dunia UMKM.

A. Tema Kegiatan

Pelatihan membuat sketsa *pattern* batik tamarin dengan media digital bagi UMKM Anak Berkesulitan Belajar Jakarta.

B. Ruang Lingkup Kegiatan

Memberikan pelatihan pembuatan sketsa *pattern* batik tamarin dengan media digital agar mempercepat dan mempermudah pembuatan batik.

C. Tujuan Kegiatan

Meningkatkan kreativitas dan keterampilan dalam membuat sketsa *pattern* batik tamarin kekinian untuk Usaha Mikro Kecil Menengah Anak Berkesulitan Belajar Jakarta. Kegiatan ini bagian dari pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi tentang kewajiban dosen melakukan pengabdian kepada masyarakat, menjalin kerjasama

lembaga antara FSRD UNTAR dengan YPAS yang menaungi ABB, dan mengimplementasikan kepakaran dosen di bidang Desain Komunikasi Visual khususnya karya seni ilustrasi, agar bisa menjadi peluang pekerjaan bagi UMKM ABB.

Pelatihan sketsa batik *pattern* tamarin dengan metode Aturan, Bentuk, dan Berulang di kampus UNTAR 1 melalui YPAS bertujuan untuk memperkenalkan peserta kepada salah satu kekayaan seni rupa tradisional Indonesia, yaitu batik. Dalam pelatihan ini, peserta akan mempelajari teknik dasar membuat sketsa batik hingga penerapan konsep pengulangan dalam membentuk komposisi yang harmonis. PKM ini mendorong ABB dewasa yang belum bekerja untuk membuat hasil karya seni yang unik dan menarik. Hasil pembuatan sketsa ini bisa menjadi sebuah fondasi dalam membuat batik tamarin.

1.4 Uraikan keterkaitan topik dengan Peta Jalan PKM yang ada di Rencana Induk Penelitian dan PKM Untar

Dalam konteks UMKM anak ABB, peta jalan PKM dapat digunakan untuk mengembangkan inovasi dan kreativitas dalam bidang batik. Membangun kreativitas sketsa *pattern* batik tamarin melalui media digital dapat menjadi salah satu strategi dalam peta jalan PKM. Dengan menggunakan teknologi digital, UMKM anak ABB dapat menciptakan sketsa desain batik yang lebih inovatif dan menarik, sehingga meningkatkan nilai jual produk batik mereka.

Penggunaan Teknologi dalam Seni dan Desain Media digital, seperti perangkat lunak desain grafis, memberi peluang bagi UMKM untuk mengembangkan sketsa *pattern* batik tamarin secara efisien dan presisi. Kreativitas dalam menghasilkan *pattern* batik tamarin yang unik dapat difasilitasi dengan penggunaan teknologi digital, yang selaras dengan arah penelitian di UNTAR yang mendukung kolaborasi antara seni tradisional dan teknologi modern.

Rencana Induk Penelitian dan PKM UNTAR berfokus pada pengembangan ekonomi kreatif. Dengan mengintegrasikan teknologi digital dalam sketsa *pattern* batik tamarin, UMKM dapat lebih cepat beradaptasi dengan perubahan pasar dan memenuhi permintaan konsumen. Hal ini sejalan dengan tujuan PKM yang ingin

meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui inovasi, kreativitas, serta penguatan ekonomi kreatif dan identitas budaya lokal melalui teknologi.

BAB 2 SOLUSI PERMASALAHAN DAN LUARAN

2.1 Solusi Permasalahan

Anak Berkesulitan Belajar (ABB) sering menghadapi tantangan dalam berkomunikasi, terutama di lingkungan kerja, meskipun mereka telah menyelesaikan pendidikan formal. Akibatnya, ABB sering kesulitan mendapatkan pekerjaan tetap. Selain itu, keterampilan UMKM yang dimiliki ABB belum dapat dipasarkan secara efektif kepada masyarakat, disebabkan oleh kurangnya pendampingan khusus dalam pengembangan kewirausahaan dan integrasi sosial. Selain itu, saat ini belum ada program pembelajaran yang mengajarkan sketsa *pattern* batik kepada ABB.

ABB jika dibimbing dan diberi pelatihan, mereka mampu mengerjakan karya kreatif salah satunya sketsa *pattern* batik tamarin yang menarik dan dapat digunakan dalam peluang usaha. Solusi tim PKM berikan adalah membimbing ABB dan mengajarkan proses pembuatan sketsa *pattern* batik secara digital. Keunggulan sketsa *pattern* batik tamarin secara digital mempercepat pengerjaan dan juga dapat digunakan berulang kali, dan ukuran yang digunakan juga dapat berubah-ubah tergantung permintaan konsumen. Yakin bahwa mereka mampu, tim PKM kemudian berunding untuk memilih teknik seperti apa yang dapat dikerjakan ABB, karena sasarannya sudah lulus SMA dan perguruan tinggi.

Panduan pembuatannya tahap pertama: setiap peserta wajib membuat satu gambar di kertas A4 dan dibuat minimal lima kertas A4.

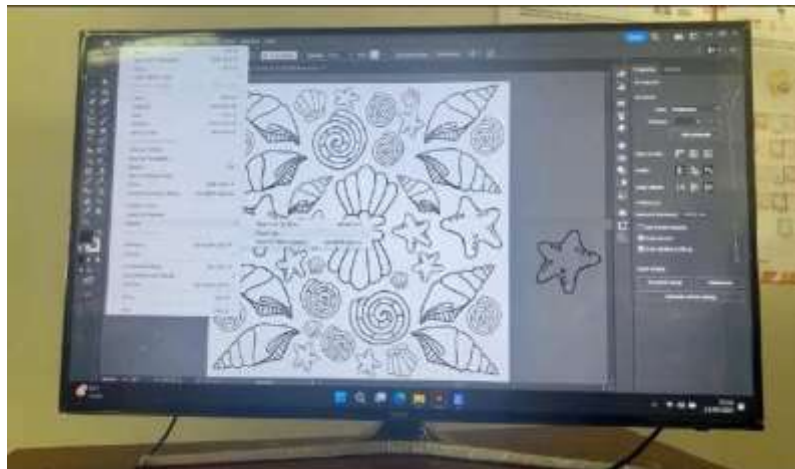
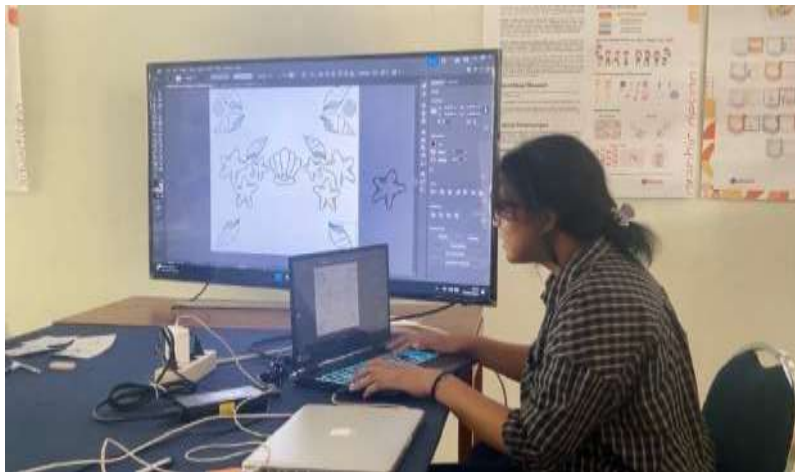
Tahap kedua setiap gambar akan di scan kemudian dimasukan kedalam aplikasi photoshop. Tahap ketiga penyatuan gambar-gambar *pattern* menjadi sebuah batik.

Tahap keempat penyesuaian ukuran sketsa yang akan dibutuhkan. Sketsa yang sudah sesuai dengan desain peserta kemudian di print dan juga dapat digunakan secara berulang kali.

2.2 Luaran Kegiatan

N o	Jenis Luaran	Keterangan
Luaran Wajib		
1	Publikasi ilmiah pada jurnal ber ISSN atau	Jurnal Askara
Luaran Tambahan		
1	Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	sudah selesai
2	Video Tutorial	sudah selesai
3	Modul	sudah selesai
4	Sertifikat	sudah selesai
5	Video Kegiatan	dalam proses
6	Instagram Feeds	sudah selesai





Gambar 3. Contoh proses pembuatan Video Tetorial
Sumber: Klara Felicia

BAB 3 METODE PELAKSANAAN

Pengabdian Masyarakat merupakan salah satu pilar Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu: pendidikan, pengabdian kepada masyarakat, dan juga pendidikan. Tugas dari setiap dosen di perguruan tinggi Universitas Tarumanagara tidak hanya melakukan pengajaran di kelas, tetapi ada juga tugas lain yaitu melaksanakan riset dan mengembangkan inovasi, serta pelestarian dan pengembangan ilmu yang unggul serta bermanfaat bagi masyarakat. Pelaksanaan pengabdian masyarakat tersebut perlu banyak dukungan dari Universitas, Fakultas, Dosen dan juga siswa perguruan tinggi UNTAR.

Metode pelaksanaan yang akan digunakan dalam kegiatan ini dibagi tiga tahap yaitu **Pra produksi, produksi dan pasca produksi:**

- **Pra produksi** dengan cara mengumpulkan data-data, baik melalui wawancara langsung ke ibu Arini M Soewarno ketua YPAS dan ibu Ages Soerjana Orthopedagog ABB yang berlokasi di kebun jeruk guna mengidentifikasi permasalahan mitra dan juga jurnal yang berguna memperkuat data dalam penyusunan proposal kegiatan PKM. Setelah diketahui permasalahan mitra tim PKM mencari solusi yang tepat dan berguna bagi YPAS.
- **Produksi** yaitu melaksanakan kegiatan PKM di studio Kreatif UNTAR dengan cara praktek langsung dengan bimbingan tim PKM serta memberikan modul dan video tutorial sebagai panduan pembuatan sketsa *pattern* batik tamarin.
- **Pasca produksi** Penyusunan laporan Akhir, Jurnal dan research week terkait dengan kegiatan ini. Tujuan kegiatan PKM adalah untuk meningkatkan kemampuan ABB dalam pembuatan sketsa *pattern* batik tamarin, guna meningkatkan UMKM. Hasil dari kegiatan ini nantinya akan dijadikan dasar untuk menyusun rencana kegiatan PKM selanjutan.

Mayoritas metode pelaksanaan menggunakan metode kualitatif dengan tahapan pengamatan, wawancara, pengumpulan dokumen, studi literatur, dan analisis data. Subjek pencarian data dipilih menggunakan purposive sampling, memungkinkan pemilihan berdasarkan kriteria spesifik yang relevan, seperti pengembangan media

digital dan Anak Berkesulitan Belajar. Metode pelaksanaan diatur dalam beberapa tahap:

1. Pencarian Data

Proses ini dilakukan dengan dua cara Metode Kualitatif, yaitu terjun ke lokasi dengan menanyakan langsung permasalahan dari mitra.

Studi Literatur: mengumpulkan dokumen – dokumen literatur yang membahas kemampuan Anak Berkesulitan Belajar, karya yang dihasilkan, Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM), dan Media Digital.

Observasi Lapangan: PKM ini melibatkan proses terjun langsung ke lokasi untuk melihat kemampuan Anak Berkesulitan Belajar di Yayasan Peduli Anak Spesial.

Wawancara: Proses wawancara yang langsung terjun ke lokasi untuk mewawancarai ibu Arini M Soewarno ketua YPAS.

2. Mengevaluasi Data

Melanjutkan mencari solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan mitra dan membuat proposal yang telah disesuaikan dengan kebutuhan mitra,

3. Penyeleksian Data

Memilah data – data yang diperlukan oleh tim PKM dan mengelompokkan data ke masing – masing sub kelompoknya sehingga dapat digunakan dalam laporan akhir dan juga jurnal PKM.

4. Pencocokkan Tema PKM dengan Teori yang telah ditentukan

Melakukan penyimpulan data dengan cara memperkuat hipotesis sebelumnya yang menggunakan dasar data yang telah dikaji dan ditelaah.

5. Kesimpulan

Membuat suatu kesimpulan dari hasil pelaksanaan PKM secara singkat dan mendapatkan rangkuman yang akan dituliskan pada luaran wajib.

3.1 Langkah-langkah/Tahapan Pelaksanaan

Sebelum pelaksanaan pelatihan diawali dari rapat dengan ketua Yayasan Peduli Anak Spesial yaitu Arini Soewarno dengan Tim PKM Universitas Tarumanagara pada bulan agustus 2024. Dalam rapat tersebut membicarakan pelatihan apa yang dibutuhkan untuk kemajuan ABB. Rapat ini juga mencari hari yang tepat

saat pelaksanaan. Kami dari pihak DKV FSRD UNTAR setuju dan menawarkan kegiatan pelatihan membuat sketsa *pattern* batik tamarin dengan teknik digital batik tamarin melalui metode perancangan desain yang terdiri dari :

- a. Pengumpulan data permasalahan dengan menghubungi ketua YPAS di lokasi sekolah Talenta daerah kebon jeruk pada bulan agustus 2024
- b. Perancangan pelatihan membuat sketsa *pattern* batik tamarin dengan teknik digital dengan berdiskusi antara dosen dan mahasiswa, dan menanyakan ide-ide yang akan disalurkan pada saat pelaksanaan berlangsung.
- c. Menyalurkan pelajaran perkuliahan semester 2 pelajaran ilustrasi yang menghasilkan suatu karya seni yang menarik.
- d. Eksperimen terlebih dahulu bersama mahasiswa, untuk mendapatkan pembuatan sketsa *pattern* batik tamarin yang mudah dan cepat dengan teknik digital bagi ABB, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu di studio Tugas Akhir DKV. Mencari tempat yang pas sehingga mudah mendapatkan cahaya matahari.
- e. Sketsa *pattern* batik tamarin dengan media digital berfungsi untuk berbagai jenis ukuran dan pengerjaan dapat digunakan secara berulang-ulang.
- f. Menyiapkan fasilitas digital, agar mempermudah saat pelaksanaan PKM.
- g. Pelatihan akan dilakukan oleh satu dosen dan dibantu oleh lima mahasiswa DKV FSRD Universitas Tarumanagara
- h. Dalam workshop ini membutuhkan lima mahasiswa, karena setiap mahasiswa membimbing empat ABB.
- i. Membuat bahan ajar pada saat pelaksanaan berupa power point yang mudah dimengerti anak berkesulitan belajar, sehingga dapat digunakan pada hari pelaksanaan.
- j. Pembuatan Video tutorial dan modul pelatihan secara detail terlebih dahulu, sehingga pada saat pelaksanaan dapat berjalan dengan lancar.
- k. Membuat Instagram guna mengumumkan jadwal acara akan berlangsung.
- l. Membuat Spanduk
- m. Menyiapkan jam makan siang
- n. Memperhatikan protokol kesehatan, sehingga peserta pelatihan terasa nyaman.

- o. Menyiapkan bahan-bahan praktika sebelum acara berlangsung di studio kreatif.
- p. Mengirim email berisikan video tutorial sehingga dapat ditonton sebelum pelaksanaan, serta menjelaskannya lagi saat pelatihan berlangsung.
- q. Menyiapkan bagian dokumentasi saat pelaksanaan, sehingga dapat dilihat banyak orang Universitas Tarumanagara mempunyai banyak kegiatan.
- r. Menyiapkan daftar hadir sehingga dapat dijadikan sertifikat.
- s. Membuat sertifikat yang ditandatangani Dekan FSRD UNTAR

Proses pelatihan akan berlokasi di Kampus 1 Gedung K lantai 6 studio Kreatif Universitas Tarumanagara.

3.2 Partisipasi mitra dalam kegiatan PKM

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan memberi manfaat bagi Universitas Tarumanagara dan juga Mitra:

- a. Mitra mengumpulkan peserta ABB dewasa di Jakarta yang ingin bergabung mengikuti pelatihan.
- b. Mitra memberikan data peserta yang ingin mengikuti pelatihan ini berupa nama lengkap yang digunakan untuk sertifikat.
- c. Mitra memberikan data alamat email peserta yang berguna untuk mengirimkan video tutorial dan juga modul.
- d. Mitra menyiapkan guru pembimbing tambahan dalam memantau dan juga membimbing ABB pada saat praktek.
- e. Adanya kerjasama antara Perguruan tinggi dengan mitra sehingga perguruan tinggi dan juga memperkenalkan perguruan tinggi ke masyarakat umum.
- f. Adanya kesempatan bagi dosen dan mahasiswa untuk mengaplikasikan keahlian dan juga ilmu masing-masing yang disalurkan ke masyarakat melalui tri dharma perguruan tinggi.
- g. Dengan adanya pengabdian masyarakat ini, otomatis dosen dan mahasiswa berinteraksi langsung ke masyarakat.
- h. Pelaksanaan Pengabdian masyarakat ini diharapkan mahasiswa yang ikut bergabung akan mendapat pengalaman baru seperti belajar hidup bermasyarakat, sehingga kedepan mahasiswa tersebut mempunyai jiwa sosial.

3.3 Kepakaran dan tugas masing-masing anggota tim (termasuk mahasiswa).

1. Julius Andi selaku dosen DKV, bertugas mencari solusi permasalahan, serta menghubungi Ketua Yayasan Peduli Anak Spesial. Menjelaskan dengan detail proses pembuatan sketsa *pattern* melalui presentasi powerpoint.
2. Mahasiswa DKV 1 Membuat Video tutorial dari pengambilan sampai pengeditan.
3. Mahasiswa DKV 2 Mendokumentasikan kegiatan selama pelatihan berlangsung.
4. Mahasiswa DKV 3 Membuat modul dan juga panduan
5. Mahasiswa DKV 4 Membuat daftar hadir dan juga desain sertifikat.
6. Mahasiswa DKV 5 Membuat Instagram dan spanduk
7. Mahasiswa DKV 1-5 Membantu membimbing saat pelatihan berlangsung.
8. Mahasiswa DKV 1-5 dan Ketua merangkum serta membuat jurnal PKM

BAB 4 HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

4.1 Hasil

Batik tamarin merupakan salah satu bentuk seni batik yang menggabungkan tradisi dengan keindahan alam, khususnya mengangkat tema flora dan fauna yang ada di sekitar kita. Nama "tamarin" sendiri diambil dari spesies monyet kecil yang dikenal karena sifatnya yang lincah dan ceria, mencerminkan karakteristik yang diinginkan dalam karya batik ini. Sketsa *pattern* merupakan suatu dasar dalam membuat batik tamarin.

Dalam pelatihan ini sebagian besar Anak Berkesulitan Belajar Dewasa sulit menggunakan media digital, kecuali ABB lulusan DKV. Jadi disini peserta sangat senang mendapat pengalaman baru untuk memindah-mindahkan gambar dari hasil gambar manualnya sendiri. Peserta juga menjadi mengerti proses digital dari duplikat gambar, ukuran yang dapat dibesar-kecilkan, serta penggabungan menjadi ukuran besar guna bahan sketsa batik diatas kain. Sketsa *pattern* batik juga sebagai bahan pokok sebelum melukis diatas kain. Setiap ABB mempunyai imajinasinya masing-masing dalam membuat sebuah gambar, sehingga kita membimbing ABB sesuai dengan imajinasi mereka masing-masing. Sketsa yang digambar oleh mereka unik dan kreatif, dan ketika digabungkan akan menghasilkan karya yang menarik. Hasil yang didapatkan Anak Berkesulitan Belajar mempunyai banyak ide-ide menarik yang tidak terpikirkan oleh pembimbing, oleh karena itu jika ada pelatihan untuk ABB, biarkan mereka berkreativitas dan berimajinasi sesuai keinginannya. Acara tepat waktu dan berjalan dengan lancar.

4.2 Luaran tambahan

Setelah luaran tambahan berupa video tetorial dan juga modul yang dibuat tim pkm satu minggu sebelum acara dimulai langsung diberikan kepada Ketua Yayasan Peduli Anak Spesial untuk dibagikan kepada anak berkesulitan belajar, hal ini membantu peserta untuk melihat terlebih dahulu apa saja yang akan dilakukan saat acara nanti. Luaran tambahan juga berguna untuk para peserta jika ingin mengulang Kembali di rumah. Sertivikat berguna untuk memberi penghargaan kepada para

peserta yang mengikuti. Sedangkan Instagram berguna untuk mengingatkan peserta dan orang tuanya tanggal, tempat dan jam pada saat acara dimulai.

4.3 Luaran yang sudah dicapai (ada dilampiran)

- Jurnal Terakreditasi
- Modul dengan gambar detail, sehingga mudah dimengerti. Penyebaran modul ke peserta satu minggu sebelum kegiatan pelatihan di mulai, sehingga peserta dapat melihat-lihat dahulu cara pengerjaannya.
- Bahan Ajar berupa power point dan contoh-contoh gambar pengerjaan, sehingga peserta dapat mudah mengerti saat kegiatan pelatihan di mulai.
- Video tetorial pengerjaan dari bahan sampai teknik melukis diatas topi dan sudah dibagikan satu minggu sebelum kegiatan pelatihan dimulai , hal ini berguna bagi peserta karena dapat di putar berulang kali.
- Video kegiatan yang berisikan kritik dan saran serta aktivitas saat acara dilakukan
- Sertifikat peserta yang ditanda tangani oleh dekan FSRD Untar.
- HAKI

Dokumentasi Kegiatan



Gambar 4.
Pembukaan oleh Julius Andi ketua pelaksana PKM
Sumber: Klara Felicia



Gambar 5.
Kata sambutan oleh Kurnia Setiawan Dekan FSRD
Sumber: Klara Felicia



Gambar 6.
Kata sambutan oleh ibu Arini ketua Yayasan Peduli Anak Spesial
Sumber: Klara Felicia



Gambar 7.
Menjelaskan tentang cara pembuatan *pattern* batik tamarin
Sumber: Klara Felicia



Gambar 8.
Peserta mencoba mempraktekan dalam membuat *pattern* batik tamarin
 Sumber: Klara Felicia



Gambar 9.
Peserta mencoba mempraktekan dalam membuat *pattern* batik tamarin
 Sumber: Klara Felicia



Gambar 10.
Tim PKM membantu dalam menyusun desain *pattern* batik secara digital.
 Sumber: Klara Felicia



Gambar 11.
Peserta mencoba menyusun *pattern* batik secara digital.
Sumber: Klara Felicia



Gambar 12.
Peserta mencoba menyusun *pattern* batik secara digital.
Sumber: Klara Felicia



Gambar 13.
Ketua Pelaksana Julius Andi membantu peserta dalam menempel kertas
Sumber: Klara Felicia



Gambar 14.

Tim PKM membantu peserta dalam memotong kertas

Sumber : Klara Felicia



Gambar 15.

Hasil *pattern* batik tamarin yang sudah dicetak

Sumber: Klara Felicia



Gambar 16.

Foto bersama setelah selesai pelatihan

Sumber: Klara Felicia



Gambar 17.
Foto peserta setelah selesai pelatihan
 Sumber: Klara Felicia



Gambar 18.
Foto peserta setelah selesai pelatihan
 Sumber: Klara Felicia



Gambar 19.
Foto peserta setelah selesai pelatihan
 Sumber: Klara Felicia



Gambar 20.
Foto peserta setelah selesai pelatihan
Sumber: Klara Felicia



Gambar 21.
Foto peserta setelah selesai pelatihan
Sumber: Klara Felicia

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah PKM Pembuatan Sketsa *Pattern* Batik Tamarin melalui media digital, terdapat sebanyak 13 peserta dan 5 pembimbing dalam acara ini. Kegiatan dimulai dari penjelasan prosedur acara, penjelasan tahapan pembuatan dan penerapan/praktik langsung oleh peserta. Kegiatan ini dimulai dari jam 09.00 WIB hingga 12.00 WIB, diselingi dengan waktu makan siang dan istirahat peserta.

Kegiatan sketsa *pattern* batik tamarin melalui media digital telah berhasil menggabungkan unsur tradisi dengan inovasi teknologi. Dengan menggunakan alat digital, peserta dapat dengan mudah bereksperimen dengan berbagai bentuk, pola, dan warna, sehingga memperluas kreativitas mereka. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa seni batik tetap relevan dan dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman, membuka jalan bagi generasi muda untuk meneruskan tradisi budaya yang kaya ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu dari anak-anak yang mengikuti kegiatan sketsa *pattern* batik tamarin melalui media digital, dapat disimpulkan bahwa program ini berhasil mengintegrasikan unsur tradisi dengan inovasi teknologi secara efektif. Antusiasme yang peserta rasakan dalam mengikuti setiap tahap kegiatan pun sangat tinggi. Melalui penggunaan media digital, mereka memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai bentuk dan warna tanpa batasan yang biasanya ada dalam teknik menggambar konvensional. Kemampuan untuk melihat hasil karya dalam bentuk digital dengan cepat memberikan kepuasan tersendiri dan mendorong anak-anak untuk terus berinovasi.

Kegiatan sketsa *pattern* batik tamarin ini menjadi contoh yang baik mengenai sinergi antara seni dan teknologi. Berdasarkan hasil wawancara tersebut juga adanya harapan agar kegiatan serupa dapat dilanjutkan di masa mendatang, dengan penambahan elemen-elemen baru yang dapat lebih mengasah keterampilan dan pengetahuan anak-anak.

Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya berhasil dalam mengajarkan seni batik, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan karakter dan kesadaran lingkungan anak-anak. Hasil wawancara ini menegaskan bahwa kegiatan semacam ini sangat penting

dalam memberikan pengalaman belajar yang berharga serta memperkenalkan nilai-nilai budaya yang mendalam kepada generasi muda.

Untuk pihak YPAS sendiri juga antusias membimbing dan memperhatikan acara, bahkan YPAS juga mengharapkan aktivitas serupa bagi ABB spesifik di masa yang akan datang. Tim Untar dan Dekan FSRD UNTAR juga merasa puas dengan proses kegiatan berjalan dari awal hingga akhir.

5.2 Saran

Kegiatan pelatihan pembuatan sketsa *pattern* batik tamarin di dalam PKM ini sudah terselenggara dengan baik dan memenuhi ekspektasi dari semua pihak. Orang tua dan kepala Yayasan YPAS memberikan beberapa saran yang sangat berguna untuk kegiatan pembuatan sketsa batik *pattern* bagi anak-anak ABB. Dari sudut pandang orang tua, mereka berharap kegiatan ini bisa dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Orang tua juga berharap anak-anak bisa mendapatkan akses ke alat dan bahan yang baik, serta waktu yang cukup untuk bereksplorasi dan menciptakan karya mereka. Hal ini penting agar kreativitas dan rasa percaya diri mereka dapat berkembang.

Dari sisi kepala yayasan, beliau menyarankan agar kegiatan ini diintegrasikan dengan program pendidikan yang sudah ada. Dengan begitu, anak-anak bisa melihat hubungan antara seni batik dengan pelajaran lain, seperti seni dan ilustrasi. Dengan saran-saran ini, diharapkan kegiatan pembuatan sketsa batik *pattern* dapat berjalan lebih efektif dan bermanfaat bagi perkembangan anak-anak.

Secara keseluruhan mereka berharap agar acara yang bertujuan untuk mengayomi dan memfasilitasi perkembangan serta pelatihan ABB spesifik akan terus diselenggarakan di masa depan. Sebab dari pihak Yayasan Peduli Anak Spesial dan Sekolah Talenta juga menganggap acara ini berguna dan diperlukan oleh ABB spesifik sebagai sarana improvisasi diri dan edukasi yang seru dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, M. (2014). *Anak Berkesulitan belajar*.
<http://mettaadnyana.blogspot.com/2014/07/babk-anak-berkesulitan-belajar.html>
- Al Farisi, S., Iqbal Fasa, M., & Suharto (2022). PERAN UMKM (USAHA MIKRO KECIL MENENGAH) DALAM MENINGKATKAN KESEJAHTERAAN MASYARAKAT. *Jurnal Dinamika Ekonomi Syariah*.
- Anderson, B. (2020). *The Art of Batik: History and Techniques*. Jakarta: Penerbit Seni Budaya.
- Anisyah Yuniarti, Titin, Fannisa Safarini, Ita Rahmadia, Sinta Putri (2023). MEDIA KONVENSIONAL DAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN
- Campos, F. (2020). Digital sketching in product design: The evolution of traditional techniques. *Design Technology Review*
- De Biasi, R. (2019). Critical sketching: How drawing helps thinking in design. *Journal of Design Thinking*,
- Desiningrum, D. R. (2017). Psikologi anak berkebutuhan khusus.
- Indhitya R. Padikua, Budiyanto Ahalikib, Edi Setiawanc, Lillyan Hadjaratied, Alfian Zakariae, Roviana H. Daif. (2023). Optimalisasi UMKM Di Desa Moodulio Melalui Digital Marketing. Universitas Negeri Gorontalo.
- Ir. Mira Suprayatmi, M.Si, Rosy Hutami, S.TP., M.Si dan Titi Rohmayanti, S.Si., M.Si, Sisi Sersia Saprina. (2021). LAPORAN PRAKTIKUM TEKNOLOGI PENGEMASAN DAN PENYIMPANAN “PENGENALAN DAN PENGUJIAN MUTU KEMASAN KERTAS DAN KARTON”
- Nugraha, Y. (2021). The evolution of traditional batik into contemporary fashion design. *International Journal of Fashion Design, Technology, and Education*.
- Peraturan pemerintah Republik Indonesia nomor 60 tahun 2020 tentang unit layanan disabilitas bidang Ketenagakerjaan
- Peraturan Presiden Republik Indonesia nomor 67 tahun 2020 tentang Syarat dan Tata cara Pemberian dalam Penghormatan, Perlindungan, dan Pemenuhan Hak Penyandang Disabilitas.
- Utami, A. (2018). Cultural identity in batik patterns: An analysis of Indonesian batik motifs and their meanings. *Journal of Southeast Asian Studies*.
- Yuwono, D., & Asri, D. (2018). Digital transformation in batik pattern design: Enhancing traditional art through technology. *Journal of Textile Technology and Design*

LAMPIRAN

Lampiran 1 Spanduk



Lampiran 2 Instagram



Lampiran 3 Power Point



ALAT & BAHAN



PENSIL





SPIDOL



PENGHAPUS



KERTAS



A4



CUTTER

LANGKAH PEMBUATAN



MEMBUAT SKETSA



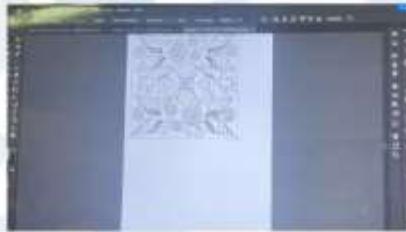
SCAN SKETSA



MENJADIKAN PNG



MELAYOUT



MERUBAH UKURAN



MENCETAK



MENCUTTER



PATTERN SIAP DIGUNAKAN



PATTERN

Lampiran 4 Modul

MODUL



PELATIHAN SKETSA PATTERN DENGAN MEDIA DIGITAL BAGI UMKM ANAK BERKESULITAN BELAJAR JAKARTA

Diusulkan oleh:

Ketua:

Julius Andi Nugroho, S.Sn., M.Ds. 0331077101

Anggota:

Bryan Wirjadi-redja 625220077

Venesia Calista 625230145

Maurensia Yusela 625230052

Klara Felicia Hermanto 625230059

Laura Jessica Franklin 625230128

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
Oktober, 2024**

Berikut ini adalah alat dan bahan yang digunakan :



1. Kertas HVS ukuran 75 gram yang dipotong bentuk persegi.

- Kertas HVS yang telah dipotong bentuk persegi sebanyak 4 buah akan digunakan sebagai media yang akan Digambar untuk membuat sketsa sebelum diolah lebih lanjut secara digital.
- Dengan kertas HVS bentuk persegi sebanyak 4 buah ini, diharapkan dapat menuangkan ide kreatif atau gambar-gambar yang menarik di kertas tersebut.



2. Pensil 2B

- Pensil 2B sebagai alat dasar yang digunakan untuk menggambar sketsa.
- Pensil 2B menghasilkan garis yang lebih gelap dan jelas sehingga dengan ketebalan garis ini memudahkan dalam mengekspresikan ide dan kreativitas saat merancang pola.



3. Spidol hitam

- Spidol digunakan untuk menambahkan detail dan warna hitam pada sketsa.
- Dengan menggunakan spidol membantu untuk memperlihatkan ide dan kreativitas melalui ketebalan garis, serta meningkatkan daya tarik visual dari pola yang telah buat.



4. Penghapus

- Penghapus pensil digunakan untuk memperbaiki kesalahan pada sketsa. Penghapus ini membantu dalam menyempurnakan gambar sebelum memasukkan desain ke dalam media digital.



5. Cutter

- Cutter berfungsi untuk memotong berbagai ukuran kertas dengan presisi.



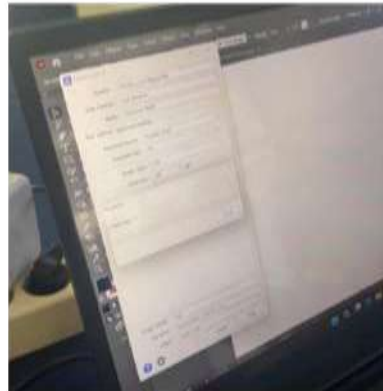
6. Kertas HVS A4 ukuran minimal 80 gram

- Kertas HVS semangkin tebal, akan membuat gabungan kertas tidak menimbulkan lecek.
Kertas HVS digunakan sebagai media untuk menampilkan hasil sketsa yang telah di print.



6. Penggaris

- Dengan menggunakan penggaris, dapat memastikan bahwa pemotongan saat HVS sudah diprint, agar dilakukan dengan akurat dan simetris.



7. Laptop

- Laptop digunakan untuk melihat hasil scan sketsa dan mengatur layout gambar menggunakan Adobe Illustrator.
- Dengan menggunakan Adobe Illustrator dapat mengedit seperti memperbesar atau mengecilkan gambar dan menyempurnakan desain, serta menciptakan pola yang lebih kompleks dan menarik.



8. Printer

- Printer diperlukan untuk mencetak hasil akhir dari desain yang telah dibuat secara manual untuk melihat dan merasakan hasil desain pola dalam bentuk fisik.
- Dengan printer, sketsa pattern dapat dibuat berulang kali.

• Proses Pembuatan :



1. Pertama, buatlah sebanyak 4 sketsa sederhana di atas kertas HVS yang sudah dipotong berbentuk persegi menggunakan pensil 2B.
2. Buatlah gambar sesuai imajinasi, sehingga dapat menambah ide kreativitas pembuat.

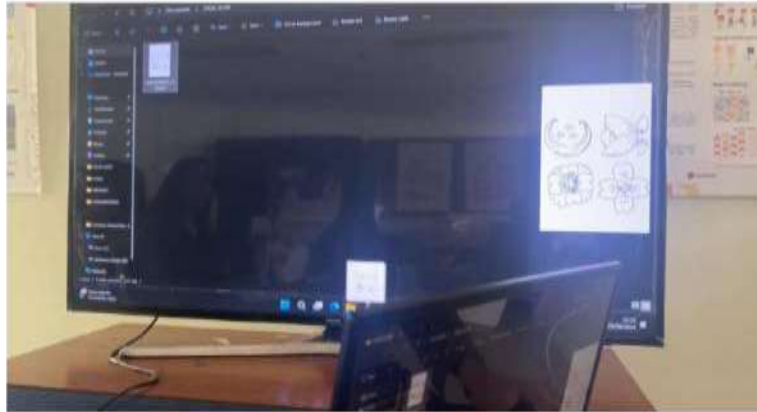
3. Jika ada kesalahan dalam membuat gambar dengan pensil 2B di kertas HVS dapat langsung dihapus.
4. Gambar yang dibuat harus mendekati ukuran kertas HVS yang sudah berbentuk persegi



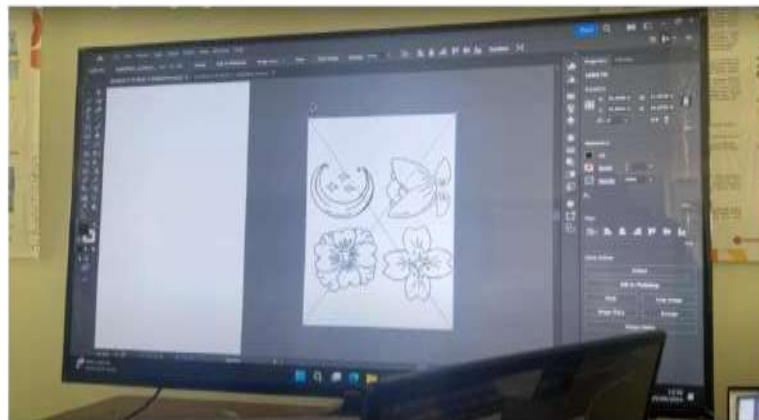
5. Kemudian, tebalkan garis-garis sketsa yang telah dibuat menggunakan spidol agar menonjolkan garis dan detail pada sketsa dan kejelasan desain.
6. Gambar yang sudah ditebalkan menggunakan spidol memperjelas saat proses scan.



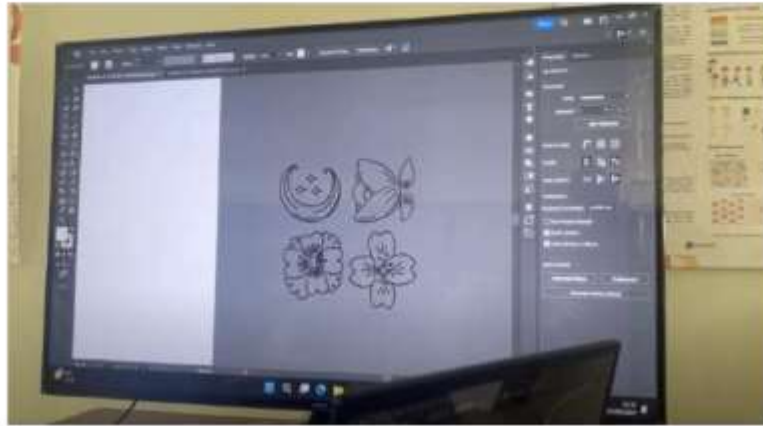
7. Selanjutnya scan sketsa yang telah ditebalkan dengan spidol menggunakan scanner lalu simpan hasil scan dalam format yang sesuai untuk pengeditan (misalnya, JPEG atau PNG).



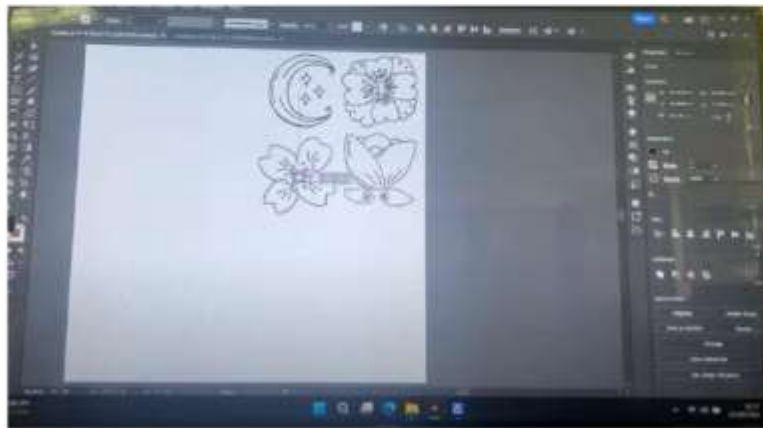
8. Buka file hasil scan dilaptop lalu import ke dalam artboard berukuran 40cm x 40cm didalam Adobe Illustrator.



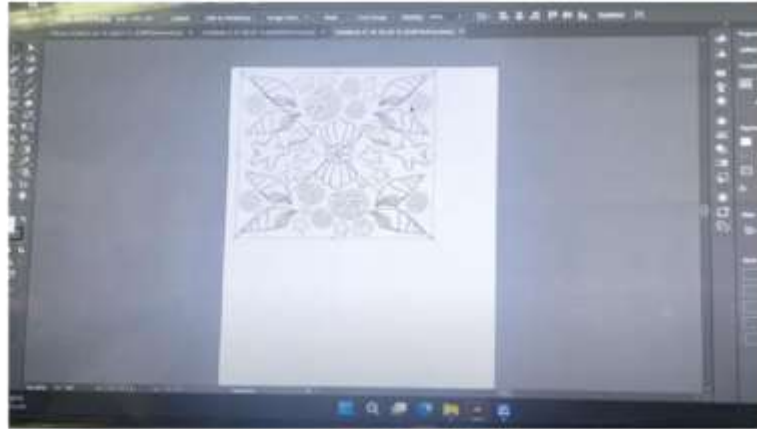
9. Setelah itu lakukan trace image lalu expand pada gambar yang sudah discan



10. Lalu hapuslah background putih pada gambar yang sudah ditrace menggunakan fill dan stroke pada menu select



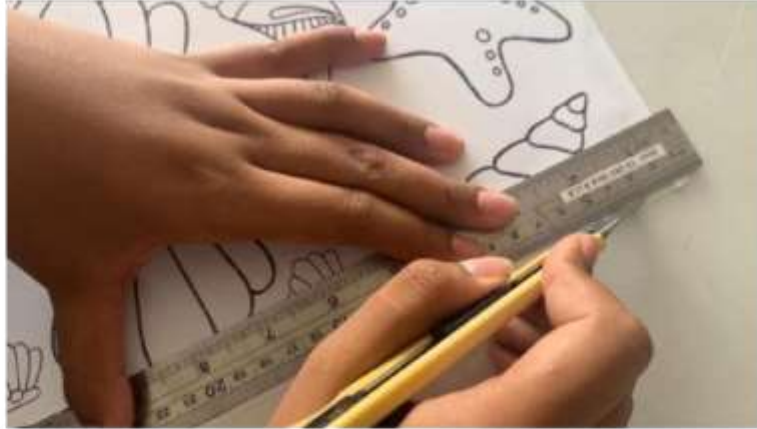
11. Buatlah layout dan susun sesuai dengan kreasi yang ingin dibuat. Jangan lupa susunan dari gambar yang sudah discan bisa dibuat besar kecil dan diputar posisinya sesuai dengan kreasi yang ingin dibuat.



12. Export file lalu susun didalam artboard berukuran a4 untuk diprint.



13. Print hasil yang sudah jadi di atas kertas a4 sebanyak 4 kali.



14. Kemudian, potonglah sisi-sisi kertas yang berlebihan menggunakan cutter.



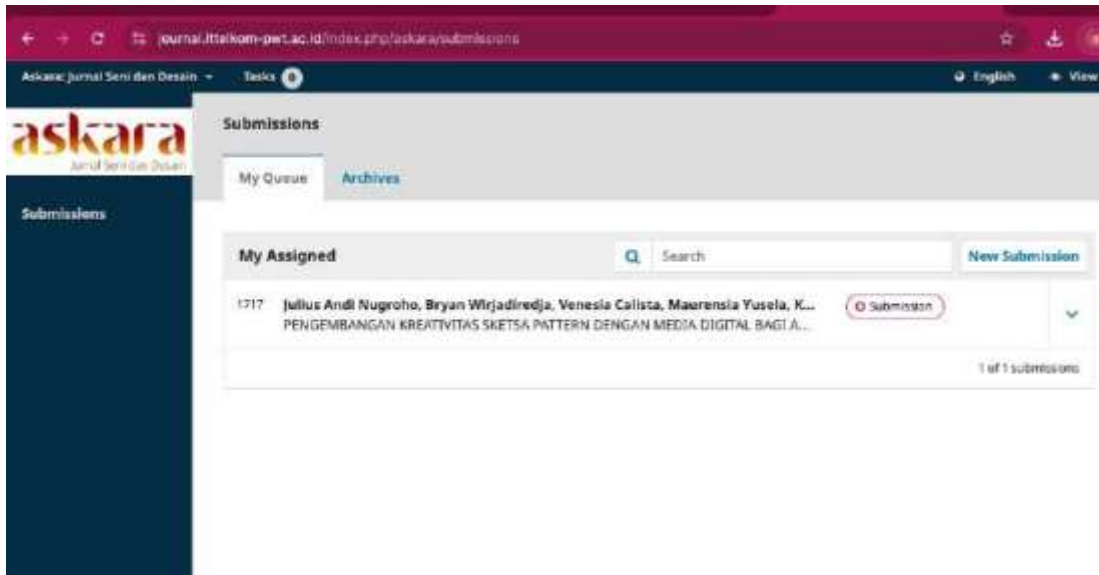
15. Susunlah hasil print dan berikan lem serta isolasi agar bisa menempel satu sama lain.

Lampiran 5 Contoh Sertifikat





Lampiran 6 Submit Jurnal Askara



PENGEMBANGAN KREATIVITAS SKETSA PATTERN DENGAN MEDIA DIGITAL BAGI ANAK BERKESULITAN BELAJAR JAKARTA

*Julius Andi Nugroho S. Sn, M. Ds¹, Bryan Wirjadiredja², Venesia Calista³, Maurensia Yusela⁴,
Klara Felicia Hermanto⁵, Laura Jessica Franklin⁶

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

e-mail: juliusn@fsrd.untar.ac.id¹, e-mail: bryan.6252200777@stu.untar.ac.id², e-mail:
venesia.625230145@stu.untar.ac.id³, e-mail: maurensia.625230052@stu.untar.ac.id⁴, e-mail:
klara.625230059@stu.untar.ac.id⁵, e-mail: laura.625230128@stu.untar.ac.id⁶

Received : Date, Month, Year

Accepted : Date, Month, Year

Published : Date, Month, Year

Abstract

Creativity in digital art has great potential to become a business opportunity, especially through sketching batik patterns. This research aims to develop the creativity of Children with Special Needs (ABK), especially Children with Learning Difficulties (ABB), by teaching batik sketching using digital media. This training was carried out on the Tarumanagara University (UNTAR) campus through the YPAS program, using the Rules, Forms and Repeats method, to introduce batik art as a richness of Indonesian culture. In this training, ABB will learn the basic techniques for making batik sketches and the application of broad concepts in design. It is hoped that this activity can improve participants' skills and creativity, as well as contribute to MSME products managed by ABB. Apart from that, this training also aims to increase ABB's self-confidence and give them pride in the work they create, making digital art an interesting and practical learning medium. The implementation method is by collecting data on problems with the YPAS school principal, designing the training by discussing with the team, create modules for training participants, prepare training materials, practice making sketch patterns first and can be used as video tutorials, and provide certificates to participants. Offline training was held at Tarumanagara University. The material in this training is sketching batik patterns on digital media. The children were very enthusiastic and were able to follow the Direction team well, they were also able to draw and produce interesting pictures and each picture had its own uniqueness.

Keywords: ABB adults, pattern sketches, UMKM, digital media

Abstrak

Kreativitas dalam seni digital memiliki potensi besar untuk dijadikan peluang bisnis, khususnya melalui pembuatan sketsa pattern batik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas Anak Berkebutuhan Khusus (ABK), terutama Anak Berkesulitan Belajar (ABB), dengan mengajarkan pembuatan sketsa batik menggunakan media digital. Pelatihan ini dilaksanakan di kampus Universitas Tarumanagara (UNTAR) melalui program YPAS, dengan metode Aturan, Bentuk, dan Berulang, untuk memperkenalkan seni batik sebagai kekayaan budaya Indonesia. Dalam pelatihan ini,

ABB akan mempelajari teknik dasar pembuatan sketsa batik dan penerapan konsep pengulangan dalam desain. Diharapkan, kegiatan ini dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas peserta, serta memberikan kontribusi pada produk UMKM yang dikelola oleh ABB. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri ABB dan memberikan kebanggaan atas karya yang mereka buat, menjadikan seni digital sebagai media pembelajaran yang menarik dan praktis. Metode pelaksanaan dengan cara pengumpulan data permasalahan bersama kepala sekolah YPAS, merancang pelatihan dengan berdiskusi dengan tim, membuat modul untuk peserta pelatihan, menyiapkan bahan-bahan pelatihan, mempraktekan pembuatan sketsa pattern terlebih dahulu dan dapat dijadikan video tutorial, serta memberikan sertifikat ke peserta. Pelatihan diadakan secara luring di Universitas Tarumanagara. Materi pada pelatihan ini adalah membuat sketsa pattern batik pada media digital. Anak-anak sangat antusias dan dapat mengikuti arahan tim dengan baik, juga mereka dapat menggambar dan menghasilkan gambar-gambar yang menarik serta setiap gambar memiliki keunikannya tersendiri.

Kata Kunci: ABB dewasa, sketsa pattern, UMKM, media digital

1. PENDAHULUAN

Anak Berkesulitan Belajar (ABB) mempunyai kreativitas yang tinggi dan belum diketahui oleh banyak orang. Kreativitas yang tergalai dari gambar yang dihasilkan oleh ABB, sama kreatifnya dengan gambar yang berasal dari seni rupa tradisi (Pandanwangi, Ariesa. Pialang, Yasraf Amir. Adisasmito, Nuning Damayanti). ABB yang memiliki disfungsi neurologis memerlukan media pembelajaran yang baik dan menarik sehingga bisa membangun kepercayaan dirinya. Sumber pembelajaran yang dapat menarik minat ABB dapat dirancang dengan memperhatikan media yang berbasis visual dengan bermain pada warna, bentuk dan harus mempertimbangkan prinsip keamanan, kepraktisan penggunaan dan kesederhanaan (Azwardi, Yosfan :2007).

Peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 60 tahun 2020 pasal 5 ayat 2 menjelaskan bahwa anak berkesulitan belajar mempunyai hak dalam pelatihan ketenagakerjaan. Yayasan Peduli Anak Spesial (YPAS)

sangat berperan penting dalam menyiapkan anak kesulitan belajar yang baru lulus perkuliahan untuk terjun ke dunia kerja, salah satunya membantu ABB untuk menerima pelatihan ketenagakerjaan. Selain itu, YPAS juga bekerja sama dengan UNTAR untuk memberikan bekal tambahan berupa *skill* untuk membuat karya seni yang mempunyai nilai jual, sehingga dapat membantu ABB untuk berwirausaha di masa depan. Jadi disini dijelaskan bahwa semua warga negara Indonesia memiliki hak tentang ketenagakerjaan, tak terkecuali bagi anak berkebutuhan khusus. Oleh karena itu, dibutuhkan pelatihan wirausaha bagi kaum ABB dalam membangun UMKM tanpa bergantung pada rekrutmen dari lapangan kerja. YPAS belum pernah mengajarkan anak didiknya tentang Pelatihan sketsa *pattern* tamarin dengan media digital, hal ini kami lakukan setelah bertemu dengan kepala yayasan YPAS di jalan kebon jeruk. Sehingga YPAS membutuhkan pembelajaran sketsa guna menghias batik *pattern* tamarin dan dapat menjadi materi baru yang unik dan kreatif bagi sekolah

tersebut. ABB memerlukan metode yang sesuai untuk mengekspresikan kreativitas mereka. YPAS membutuhkan pengajaran khususnya seni kria dalam sekolah seni. kreativitas dalam ilustrasi sangat dibutuhkan bagi kemajuan ABB, dengan adanya pembelajaran dari dosen dan siswa DKV UNTAR, dapat membuka wawasan ABB di dunia ilustrasi khususnya sketsa *pattern*.

Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) dengan program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) memiliki mata kuliah ilustrasi di semester 2. Di dalam pembelajaran tersebut mahasiswa juga diajarkan teknik ilustrasi guna membuat suatu sketsa, sehingga dapat menjadi panduan dalam memberikan pelatihan sketsa *pattern* batik tamarin. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa DKV Universitas Tarumanagara. Pelatihan Membuat sketsa *pattern* batik tamarin dengan Teknik media digital diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran pada YPAS. Pelatihan ini diharapkan dapat menjadi dukungan terhadap pendidikan untuk ABB dewasa. Untuk masa yang akan datang, kegiatan ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut pada berbagai materi pelatihan lainnya.

2. METODOLOGI

Metode yang digunakan adalah Kualitatif, dengan cara mewawancarai Ketua YPAS, dan juga orang tua ABB. Saat pelaksanaan dalam kegiatan ini dibagi tiga tahap yaitu Pra produksi, produksi dan pasca produksi:

Pra produksi dengan cara mengumpulkan data-data baik melalui wawancara langsung ke lokasi di kebun jeruk untuk bertemu ibu Arini sebagai ketua YPAS guna mengidentifikasi

permasalahan mitra dan juga jurnal yang berguna memperkuat data dalam penyusunan proposal kegiatan PKM. Setelah diketahui permasalahan mitra tim PKM mencari solusi yang tepat dan berguna bagi YPAS.

Produksi yaitu melaksanakan kegiatan PKM di studio Kreatif UNTAR dengan cara praktek langsung dengan bimbingan tim PKM serta memberikan modul dan video tutorial sebagai panduan pembuatan sketsa *pattern* batik tamarin.

Pasca produksi Penyusunan laporan Akhir, Jurnal dan research week terkait dengan kegiatan ini. Tujuan kegiatan PKM adalah untuk meningkatkan kemampuan ABB dalam pembuatan sketsa *pattern* batik tamarin, guna meningkatkan UMKM. Hasil dari kegiatan ini nantinya akan dijadikan dasar untuk menyusun rencana kegiatan PKM selanjutnya.

2.1. Pencarian Data

Proses ini dilakukan dengan dua cara Metode Kualitatif, yaitu terjun ke lokasi dengan menanyakan langsung permasalahannya dan apa yang dibutuhkan.

a). Studi Literatur: mengumpulkan dokumen – dokumen literatur yang membahas kemampuan Anak Berkesulitan Belajar, karya yang dihasilkan, Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM), dan Media Digital.

b). Observasi Lapangan: PKM ini melibatkan proses terjun langsung ke lokasi untuk melihat kemampuan anak berkesulitan Belajar di Yayasan Peduli Anak Spesial.

c.) Wawancara: Proses wawancara yang langsung terjun ke lokasi untuk mewawancarai ibu Arini M Soewarno ketua YPAS dan ibu Ages Soerjana Orthopedagog ABB.

2.2 Mengevaluasi Data

Proses evaluasi bertujuan untuk memastikan bahwa informasi yang diperoleh benar-benar mendukung tujuan dari kegiatan PKM, yaitu meningkatkan keterampilan Anak Berkesulitan Belajar (ABB) dalam pembuatan sketsa pola batik serta berkontribusi pada pengembangan UMKM. Pada tahap ini, tim PKM memeriksa data untuk memastikan validitas dan kredibilitasnya, serta menentukan apakah data tersebut mencakup semua aspek yang dibutuhkan, seperti tantangan yang dihadapi ABB dalam proses belajar batik, kesiapan UMKM dalam menerima hasil karya ABB, dan kebutuhan metodologi pembelajaran yang lebih inklusif. Hasil evaluasi ini akan menjadi dasar untuk menyusun proposal kegiatan yang lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan mitra.

2.3 Penyeleksian Data

Penyeleksian data ini dilakukan dengan cara mengelompokkan informasi yang relevan ke dalam kategori atau sub kelompok tertentu yang sesuai dengan fokus kegiatan PKM. Sub kelompok data tersebut meliputi: pertama, data mengenai kebutuhan ABB, yang mencakup wawancara atau hasil observasi terkait tantangan belajar yang dihadapi oleh anak-anak berkesulitan belajar dalam memahami dan membuat sketsa batik. Kedua, data tentang UMKM, yang berfokus pada kapasitas UMKM dalam menerima dan mengembangkan produk batik yang dihasilkan oleh ABB. Ketiga, data teoritis mengenai pembelajaran dan seni, yang berisi referensi tentang metode pengajaran efektif bagi anak-anak dengan kesulitan belajar, serta teori-teori terkait teknik pembuatan batik dan desain pola. Setelah data dikategorikan, tim PKM akan memilih informasi yang

paling relevan dan mendalam untuk mendukung langkah-langkah selanjutnya dalam perencanaan program, serta menyaring data yang kurang berhubungan dengan tujuan PKM agar fokus kegiatan tetap terjaga.

2.4 Menganalisis Data

Menelaah dan mengkaji berdasarkan data – data yang telah dikelompokkan selama PKM berlangsung.

2.5 Pencocokkan Tema PKM dengan Teori yang telah ditentukan

Melakukan penyimpulan data dengan cara memperkuat hipotesis sebelumnya yang menggunakan dasar data yang telah dikaji dan ditelaah.



Gambar 1: wawancara kepada kepala YPAS (Sumber:Klara Felicia)



Gambar 2: Wawancara dengan orang tua peserta (Sumber:Klara Felicia)

3. PEMBAHASAN

Dalam konteks pengembangan kreativitas Anak Berkebutuhan Khusus (ABK), terutama Anak Berkesulitan Belajar (ABB), seni menjadi salah satu media yang efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik, kognitif, serta kepercayaan diri. Salah satu bentuk seni

yang dapat dijadikan sarana pengembangan ini adalah seni batik, yang memiliki kekayaan teknik dan simbolisme yang tinggi. Batik, sebagai salah satu warisan budaya Indonesia, juga memiliki nilai ekonomi yang signifikan, sehingga dapat menjadi peluang untuk meningkatkan produk UMKM yang dikelola oleh ABB.

Batik tamarin merupakan salah satu bentuk seni batik yang menggabungkan tradisi dengan keindahan alam, khususnya mengangkat tema flora dan fauna yang ada di sekitar kita. Dalam pelatihan ini sebagian besar Anak Berkesulitan Belajar Dewasa sulit menggunakan media digital, kecuali ABB lulusan DKV. Jadi disini peserta sangat senang mendapat pengalaman baru untuk memindah-mindahkan gambar dari hasil gambar manualnya sendiri. Peserta juga menjadi mengerti proses digital dari duplikat gambar, ukuran yang dapat dibesar-kecilkan, serta penggabungan menjadi ukuran besar guna bahan sketsa batik diatas kain. Sketsa *pattern* batik juga sebagai bahan pokok sebelum melukis diatas kain. Setiap ABB mempunyai imajinasinya masing-masing dalam membuat sebuah gambar, sehingga kita membimbing ABB sesuai dengan imajinasi mereka masing-masing. Sketsa yang digambar oleh mereka unik dan kreatif, dan ketika digabungkan akan menghasilkan karya yang menarik. Hasil yang didapatkan Anak Berkesulitan Belajar mempunyai banyak ide-ide menarik yang tidak terpikirkan oleh pembimbing, oleh karena itu jika ada pelatihan untuk ABB, biarkan mereka berkreaitivitas dan berimajinasi sesuai keinginannya. Acara tepat waktu dan berjalan dengan lancar.

Pembuatan sketsa *pattern* batik menggunakan media digital adalah

pendekatan inovatif yang menggabungkan aspek seni tradisional dan teknologi. Media digital memiliki keuntungan praktis karena memungkinkan proses desain yang lebih cepat, mudah diedit, dan dapat dilakukan dengan alat yang lebih sederhana seperti tablet atau komputer. Dengan demikian, proses pembuatan sketsa menjadi lebih inklusif bagi ABB yang mungkin memiliki keterbatasan dalam keterampilan manual, namun tetap dapat menghasilkan karya yang estetis dan bernilai.

Pelatihan yang diberikan pada peserta didik ini mengintegrasikan metode *Aturan, Bentuk, dan Berulang* dalam pembuatan sketsa batik. Metode ini bertujuan untuk memperkenalkan teknik dasar dalam membuat sketsa, yang mencakup aturan dasar dalam pengaturan pola, penggunaan bentuk yang berulang untuk menciptakan harmoni visual, serta penerapan prinsip-prinsip desain yang relevan dalam seni batik. Dengan menggunakan pendekatan ini, peserta dapat lebih mudah memahami konsep-konsep dasar dalam desain batik, sekaligus melatih kreativitas mereka dalam menciptakan pola yang unik dan menarik.

Selain itu, penggunaan media digital memberikan banyak keuntungan bagi ABB. Di antaranya adalah kemudahan dalam eksplorasi warna, bentuk, dan komposisi tanpa terbatas oleh keterampilan menggambar tangan yang rumit. Penggunaan teknologi juga memungkinkan ABB untuk membuat dan mengedit karya mereka dengan cara yang lebih fleksibel dan efisien. Selain itu, karya yang dihasilkan melalui media digital memberi kebanggaan tersendiri bagi peserta, karena mereka bisa menciptakan desain batik yang unik dan profesional tanpa harus bergantung

sepenuhnya pada keterampilan manual yang lebih sulit dikuasai.

Dalam konteks UMKM, hasil sketsa batik digital ini memiliki potensi besar untuk dijadikan produk yang bernilai jual. Dengan demikian, pelatihan ini bukan hanya memberikan manfaat dari segi keterampilan seni, tetapi juga memberikan peluang ekonomi bagi ABB untuk mengembangkan produk kreatif yang dapat dipasarkan.

Selain itu, pelatihan ini juga memiliki dampak positif terhadap kepercayaan diri ABB. Banyak dari mereka yang mungkin merasa terbatas dalam potensi akademis atau keterampilan motorik, namun dengan melibatkan mereka dalam proses kreatif seperti ini, mereka dapat merasa lebih dihargai dan mampu menunjukkan bakat tersembunyi mereka. Keberhasilan dalam menciptakan karya seni digital yang unik dapat memperkuat rasa percaya diri dan motivasi belajar mereka.

Dengan demikian, pelatihan sketsa batik digital untuk ABB tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan seni, tetapi juga mengintegrasikan aspek pemberdayaan ekonomi, sosial, dan psikologis. Hal ini menciptakan pendekatan holistik dalam meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan ABB, serta memberikan kontribusi positif terhadap dunia seni dan industri kreatif di Indonesia.



Gambar 3: Peserta membuat sketsa *pattern* batik tamarin
(Sumber:Klara Felicia)



Gambar 4: Panitia membantu peserta membuat sketsa *pattern* batik tamarin
(Sumber:Klara Felicia)

4. KESIMPULAN

Kegiatan sketsa *pattern* batik Tamarin yang dilaksanakan melalui media digital berhasil mengintegrasikan unsur tradisi batik dengan inovasi teknologi. Dengan memanfaatkan alat digital, peserta khususnya anak-anak dengan kesulitan belajar, diberikan kebebasan untuk bereksperimen dengan berbagai pola, ukuran, dan peletakan tanpa batasan yang ada pada teknik menggambar konvensional. Hal ini memperluas ruang kreativitas mereka, sehingga dapat menghasilkan karya yang lebih dinamis dan inovatif. Kegiatan ini juga membuktikan bahwa seni batik tetap relevan di era digital dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman, membuka peluang bagi generasi muda untuk melestarikan tradisi budaya yang kaya ini.

Antusiasme yang tinggi dari para peserta menunjukkan bahwa program ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak-anak. Kemampuan untuk melihat hasil karya dalam bentuk digital secara instan memberi kepuasan dan mendorong mereka untuk terus berinovasi. Orangtua dan pihak terkait, seperti YPAS dan tim dari Fakultas Seni Rupa dan Desain UNTAR, memberikan apresiasi terhadap kegiatan ini, menganggapnya sebagai contoh baik dari sinergi antara seni dan teknologi.



Gambar 4: Peserta setelah selesai pelatihan
(Sumber:Klara Felicia)



Gambar 5: Foto bersama setelah selesai pelatihan
(Sumber:Klara Felicia)

REFERENSI

Adnyana, M. (2014). *Anak berkesulitan belajar*.
<https://mettaadyana.blogspot.com/2014/07/babk-anak-berkesulitan-belajar.html>

Al Farisi, S., Iqbal Fasa, M., & Suharto. (2022). Peran UMKM (usaha mikro kecil menengah) dalam meningkatkan

ASKARA, Volume X Nomor X, Desember 2023

Pengembangan Kreatifitas Sketsa Pattern dengan Media Digital bagi Anak Berkesulitan Belajar Jakarta

kesejahteraan masyarakat. *Jurnal Dinamika Ekonomi Syariah*.

Anderson, B. (2020). *The art of batik: History and techniques*. Penerbit Seni Budaya.

Anisyah, Y., Titin, F., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran.

Campos, F. (2020). Digital sketching in product design: The evolution of traditional techniques. *Design Technology Review*.

De Biasi, R. (2019). Critical sketching: How drawing helps thinking in design. *Journal of Design Thinking*.

Desiningrum, D. R. (2017). *Psikologi anak berkebutuhan khusus*.

Indhitya, R. P., Ahalikib, B., Setiawanc, E., Hadjaratied, L., Zakariae, A., & Daif, R. H. (2023). Optimalisasi UMKM di desa Moodulio melalui digital marketing. *Universitas Negeri Gorontalo*.

Suprayatmi, I. M., Hutami, R., Rohmayanti, T., & Saprina, S. S. (2021). Laporan praktikum teknologi pengemasan dan penyimpanan: *Pengenalan dan pengujian mutu kemasan kertas dan karton*.

Nugraha, Y. (2021). The evolution of traditional batik into contemporary fashion design. *International Journal of Fashion Design, Technology, and Education*.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 60 tahun 2020 tentang unit layanan disabilitas bidang ketenagakerjaan.

Peraturan Presiden Republik Indonesia nomor 67 tahun 2020 tentang syarat dan tata cara pemberian dalam penghormatan, perlindungan, dan pemenuhan hak penyandang disabilitas.

Utami, A. (2018). Cultural identity in batik patterns: An analysis of Indonesian batik motifs and their meanings. *Journal of Southeast Asian Studies*.

Yuwono, D., & Asri, D. (2018). Digital transformation in batik pattern design: Enhancing traditional art through technology. *Journal of Textile Technology and Design*.