

## SENI BATIK UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS, PRODUKTIFITAS, DAN KOMPETENSI ANAK PANTI ASUHAN AT- TAQWA

Achmad Faozi<sup>1)</sup>, Fauzan Abiyyu Dzaky<sup>2)</sup>, Dian Sadat Sukmawati<sup>3)</sup>, Khofifah Sari<sup>4)</sup>, Indri Pangestika<sup>5)</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Teknik Mesin, <sup>2</sup>Program Studi Teknik Informatika, <sup>3</sup>Program Studi Administrasi Bisnis Terapan, <sup>4</sup>Program Studi Konstruksi Sipil, <sup>5</sup>Program Studi Komputerisasi Akuntansi, Politeknik Negeri Semarang, Semarang Indonesia  
E-mail: [achmadfaozi1998@gmail.com](mailto:achmadfaozi1998@gmail.com)

### ABSTRACT

*As the times progressed, soft skills training to improve the creativity of the younger generation began to decrease. The younger generation tends to be more concerned with gadgets and games. This makes the younger generation tend to be lazy to think, lazy to move, lazy to be creative so that it becomes someone who has low soft skills and does not have any competence. The student creativity program (PKMM) at the At-Taqwa orphanage was held to enhance creativity by means of batik training, media promotion with CorelDraw, and marketing training. The purpose of the Creative Youth program is to improve the creativity, productivity and competence of children in the At-Taqwa orphanage so as to produce useful benefits for the welfare of the Orphanage. At-Taqwa Orphanage located in Meteseh Sub-District, Tembalang Sub-District, Semarang City houses 172 children from elementary school to college. The daily conditions of the orphanage children are formal schools and recitation. The results obtained from the PKMM program are that At-Taqwa orphanage children can develop batik artistic creativity and market it so that the benefits obtained can benefit the welfare of the At-Taqwa orphanage. The development of creativity by batik can increase productivity, and competence for At-Taqwa orphanage children.*

**Keywords:** Batik Art Training, Creativity, Productivity, Competence

## SENI BATIK UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS, PRODUKTIFITAS, DAN KOMPETENSI ANAK PANTI ASUHAN AT- TAQWA

### Abstrak

Seiring berkembangnya zaman, pelatihan softskill untuk meningkatkan kreativitas generasi muda mulai berkurang. Generasi muda cenderung lebih menyibukkan diri dengan gadget dan game. Hal ini menjadikan generasi muda cenderung malas berfikir, malas bergerak, malas berkreasi sehingga menjadi seseorang yang memiliki soft skill rendah dan tidak memiliki kompetensi apapun. Program kreativitas mahasiswa (PKMM) Pemuda Kreatif di panti asuhan At-Taqwa diadakan untuk meningkatkan kreativitas dengan dengan cara pelatihan membatik, pembuatan media promosi dengan CorelDraw, dan pelatihan pemasaran. Tujuan diadakannya program Pemuda Kreatif ini yaitu untuk meningkatkan kreativitas, produktivitas, dan kompetensi anak di panti asuhan At-Taqwa sehingga menghasilkan benefit yang berguna bagi kesejahteraan Panti Asuhan. Panti Asuhan At-Taqwa yang terletak di Kelurahan Meteseh, Kecamatan

Tembalang, Kota Semarang menaungi anak-anak sejumlah 172 anak mulai dari SD sederajat hingga perkuliahan. Kondisi keseharian anak-anak panti adalah sekolah formal dan mengaji. Hasil yang diperoleh dari program PKMM ini adalah anak-anak panti asuhan At-Taqwa dapat mengembangkan kreativitas seni batik dan memasarkannya sehingga benefit yang diperoleh bisa bermanfaat bagi kesejahteraan panti asuhan At-Taqwa. Pengembangan kreativitas dengan cara membatik dapat meningkatkan produktivitas, dan kompetensi bagi anak panti asuhan At-Taqwa.

**Kata Kunci:** *Pelatihan Seni Batik, Kreativitas, Produktivitas, Kompetensi*

## PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan suatu kewajiban pendidikan dan kehidupan yang sangat penting pada saat ini. Menurut Cropley, K., & Cropley, 2011 dalam Krotky, J., & Simbartl, P. (2016) “Kreativitas memainkan peran penting dalam proses inovasi : itu adalah tentang bagaimana menemukan ide untuk produk dan bagaimana ini akan diberikan kepada pasar sasaran”. Oleh karena itu kreativitas adalah mesin inovasi. Kreativitas adalah bagian penting dari persamaan inovasi dan tidak ada inovasi tanpa kreativitas (Naiman, 2014 dalam Krotky, J., & Simbartl, P., 2016). Seiring berkembangnya zaman, pelatihan kreativitas kepada generasi muda mulai berkurang. Generasi muda cenderung lebih menyibukan diri dengan gadget atau alat teknologi komunikasi lainnya. Kebiasaan ini membuat kurangnya interaksi sosial dan sulit berkembangnya kreativitas pada generasi muda.

Mitra program merupakan anak-anak di Panti Asuhan At-Taqwa yang kegiatan sehari-harinya hanyalah sekolah formal dan mengaji. Dengan kondisi keseharian anak yang seperti itu anak sama sekali tidak memiliki kompetensi dan kreativitas dari anak-anak Panti Asuhan mulai menurun karena tidak ada media untuk menyalurkan kreativitas tersebut.

Dengan adanya program Pemuda Kreatif yang akan dilaksanakan kepada anak-anak panti asuhan At-Taqwa kami berharap dapat menciptakan kreativitas dan inovasi bagi anak-anak disana.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memberi wadah untuk menyalurkan dan menumbuhkan rasa kreativitas di Panti Asuhan At-Taqwa.
2. Bagaimana cara memberikan pelatihan seni batik untuk meningkatkan kreativitas yang dapat bernilai jual atau ekonomis di Panti Asuhan At-Taqwa.
3. Bagaimana cara mengembangkan kompetensi keahlian membatik kepada anak Panti Asuhan At-Taqwa sebagai bekal ketika kembali dengan keluarga asal.
4. Bagaimana cara memberikan edukasi tentang perkembangan teknologi sebagai sarana pemasaran hasil kreativitas di Panti Asuhan At-Taqwa.
5. Bagaimana cara menghadirkan sumber daya manusia yang dapat memberikan pelatihan kreativitas seni batik dan edukasi tentang sarana pemasaran hasil kreativitas melalui penggunaan teknologi khususnya media sosial di Panti Asuhan At-Taqwa.

Tujuan Program

Tujuan dari program adalah sebagai berikut:

1. Memberi suatu wadah untuk menumbuhkan kecerdasan / kreativitas bagi anak-anak di Panti Asuhan At-Taqwa dengan berlatih membatik.
2. Memberi pengajaran mengenai pembuatan batik dengan modal dasar pendidikan seni yang didapat dari sekolah masing – masing.
3. Mengembangkan kompetensi keahlian

- khususnya seni batik yang dapat digunakan sebagai bekal ketika kembali ke keluarga asal.
4. Memberikan edukasi mengenai teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana pemasaran hasil kreativitas yang menghasilkan benefit di Panti Asuhan At-Taqwa seperti media sosial, serta pembuatan dan penggunaan website.
  5. Menghadirkan sumber daya manusia yang dapat memberikan pengajaran mengenai pembuatan batik serta yang dapat memberikan edukasi dan pelatihan pemasaran hasil karya dengan teknologi khususnya mediasosial.

## **METODE**

Program kegiatan mahasiswa ini dilakukan di Panti Asuhan At-Taqwa, Kelurahan Meteseh, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang. Program ini dilaksanakan selama 5 bulan dimulai saat pendanaan PKM tahap awal diawali dari proses sosialisasi, kegiatan inti sampai tahap evaluasi. Metode dan tahapan disini diartikan sebagai cara untuk mengarahkan suatu kegiatan supaya mendapatkan hasil yang optimal.

### **Tahap Sosialisasi**

Tahap sosialisasi bertujuan menjelaskan tujuan dari dilaksanakannya program ini serta untuk menumbuhkan minat dari anak panti untuk mengikuti program ini. Dalam pelaksanaan tahap sosialisasi dilakukan beberapa metode. Metode yang digunakan dalam tahap sosialisasi ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Pendekatan  
Metode pendekatan ditekankan pada pendekatan emosional secara persuasif dengan cara pendekatan kepada anak-anak secara langsung, mengenali mereka satu persatu, menjadi teman curhat, sehingga timbul keakraban.
2. Metode *Attract and Colaboration*

Metode *Attract and Colaboration* yaitu metode yang menerapkan strategi untuk membuat anak-anak panti asuhan berminat dengan kegiatan pelatihan yang kami lakukan dan mengkolaborasi pendidikan didapat dari sekolah masing-masing terhadap hal hal yang berkaitan dengan seni batik agar bisa menjadi lebih aktif, produktif, serta membangun kompetensi anak-anak Panti Asuhan At-Taqwa.

3. Metode *Change Mindset*

Metode *Change Mindset* adalah metode yang menerapkan proses perubahan pola pikir anak-anak panti asuhan dengan menggunakan doktrin dan studi kasus tertentu agar timbul suatu inisiatif dan gambaran ke depan sehingga mampu melahirkan satu peta pemikiran baru (*mind map*).

### **Tahap Pelaksanaan**

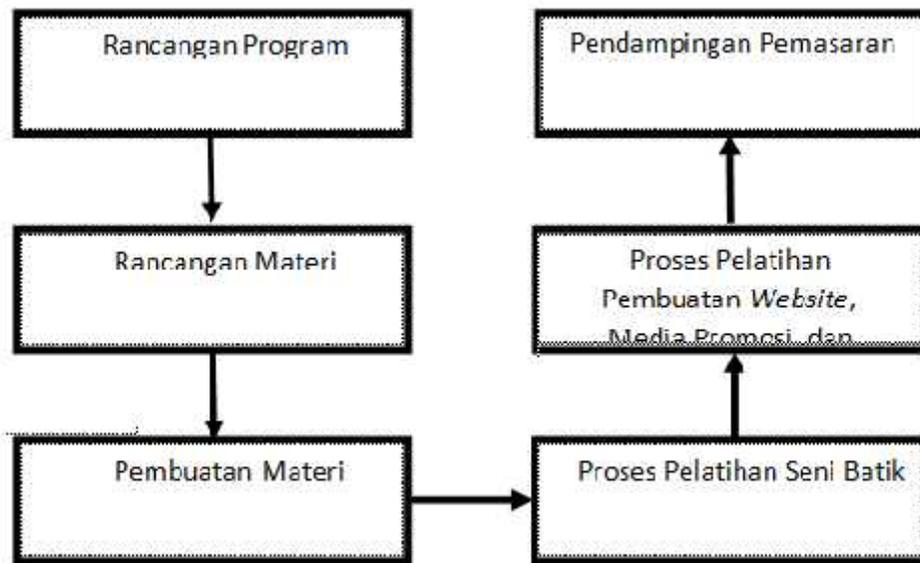
Metode pelaksanaan program yang akan dilaksanakan merupakan suatu rangkaian tahapan yang disusun secara sistematis. Pada Gambar 1 adalah gambar flowchart yang akan dilaksanakan. *Flowchart* pada Gambar 1, dapat memberikan gambaran tentang pelaksanaan program ini. Tahapan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

### **Tahap perancangan program**

Dalam tahap ini dilakukan perancangan program yang akan dilakukan pada proses pengabdian di masyarakat target. Perancangan program dilakukan agar program yang dilaksanakan dapat memenuhi kebutuhan dan menyelesaikan permasalahan yang ada pada masyarakat target.

### **Rancangan dan Pembuatan Materi**

Tahap perancangan materi dilakukan untuk menentukan materi pelatihan seni batik yang akan diberikan.

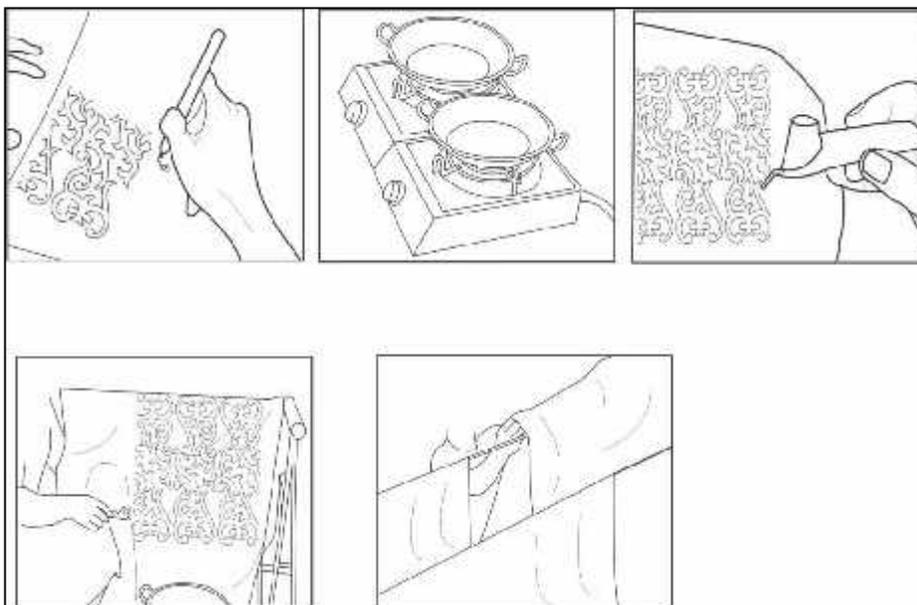


Gambar 1 Flowchart Pelaksanaan Program

### Tahap Pelatihan Seni Batik

Tahap ini adalah kegiatan inti dari program pelatihan seni batik. Pada tahap ini anak-anak panti asuhan akan diberikan pelatihan tentang cara membuat desain batik

dengan kreativitas mereka dan dikolaborasikan dengan kaligrafi didalamnya. Sehingga terbentuklah seni batik kaligrafi pemuda kreatif At-Taqwa.



Gambar 1 Proses Pelatihan Pembuatan Batik

1. Pelatihan Desain Grafis dan Pembuatan *Website* serta Media Promosi  
Pada tahap ini diberikan pelatihan pembuatan *website* serta media promosi di sosial media atau situs jual beli online

2. Pendampingan Pemasaran  
dengan konten yang berasal dari pelatihan desain grafis menggunakan Coreldraw sebagai sarana pemasaran hasil kreativitas yang telah dibuat.

Tahap ini dilakukan sebagai rangkaian akhir dari program yang telah dilaksanakan yaitu pendampingan pemasaran produk seni batik yang telah dibuat. Pendampingan meliputi pelatihan cara menggunakan *website* dan media promosi yang telah dibuat dan cara membuat konten yang menarik dalam proses pemasaran.

### **Tahap Evaluasi**

Evaluasi yang dilakukan dalam setiap tahap pelatihan yang telah dilaksanakan. Evaluasi ditujukan agar program ini dapat berjalan dengan baik, sehingga anak-anak panti asuhan bisa mandiri untuk mengembangkan program pkmm pemuda kreatif setelah pelatihan selesai.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil yang dicapai dari PKM-M Pemuda Kreatif: “Pelatihan Seni Batik untuk Meningkatkan Kreativitas, Produktivitas, dan Kompetensi Anak Panti Asuhan At-Taqwa” dapat dilihat dari hasil berikut:

- a. Anak-anak panti asuhan At-Taqwa mulai tertarik untuk membuat seni batik kaligrafi dan mengembangkan desain motif batik kaligrafi.
- b. Anak-anak panti asuhan memiliki kompetensi baru yaitu kompetensi membuat batik yang dapat meningkatkan kreativitas dan produktivitas anak panti asuhan.
- c. Panti Asuhan At-Tqwa mendapat penghasilan dari hasil penjualan batik kaligrafi.

### **KESIMPULAN**

Kreativitas dan minat belajar anak Panti Asuhan At-Taqwa telah berhasil dibangun dengan adanya pelatihan seni membuat batik dari program PKM-M sehingga menimbulkan inovasi-inovasi dalam seni batik. Anak-anak panti belajar bagaimana meningkatkan kreativitas, memunculkan ide kreatif, belajar kesabaran, ketelitian, dan ketekunan dengan membuat batik. Selain itu dengan diadakannya program ini dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada anak-anak panti asuhan. Sehingga mereka antusias untuk mengembangkan batik kaligrafi untuk mendapatkan penghasilan sendiri.

### **REFERENSI**

- Krotký, J., & Simbartl, P. (2016). Evaluation Methods Of Physical Products Of Pupils In Terms Of Creativity And Other Selected Parameters. *Journal of Technology and Information Education*, 8(2), 151-160. doi:<http://dx.doi.org/10.5507/jtie.2016.021>

