



## **Pemberdayaan Kampung Adat Cireundeu melalui Inovasi Motif Batik Berbasis Budaya dan AI**

### ***Empowering Cireundeu Indigenous Village through Cultural and AI-Based Batik Motif Innovation***

**Dewi Shintya Pratiwi<sup>1</sup>, Yudha Prambudia<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Teknologi Bandung, Jawa Barat, Indonesia 40235

<sup>2</sup>Universitas Telkom, Jawa Barat, Indonesia 40257

[dewishintyapратиwi@utb-univ.ac.id](mailto:dewishintyapратиwi@utb-univ.ac.id)<sup>1</sup>, [prambudia@telkomuniversity.ac.id](mailto:prambudia@telkomuniversity.ac.id)<sup>2</sup>

\*Corresponding author: [dewishintyapратиwi@utb-univ.ac.id](mailto:dewishintyapратиwi@utb-univ.ac.id)

#### **ABSTRAK**

Kampung Adat Cireundeu memiliki potensi budaya yang belum teroptimalkan karena tingkat wawasan dan keterampilan warga dalam menciptakan motif batik khas Cireundeu masih rendah. Akibatnya, kain batik yang digunakan pada acara adat masih bergantung pada produk batik dari kampung adat lain. Hal ini mengurangi otentisitas simbolik identitas budaya lokal Cireundeu karena representasi visual batik tidak lahir dari nilai-nilai budaya Cireundeu sendiri. Selain itu, atraksi wisata yang ada hanya berupa musik, tari, dan olahan singkong, sehingga dapat menurunkan daya tarik desa dalam jangka panjang. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keberdayaan warga dalam memenuhi kebutuhan kain, penguatan identitas visual Cireundeu, dan diversifikasi atraksi wisata. Target tersebut dapat dicapai melalui program intervensi partisipatif dimana peserta dilatih secara intensif melalui pelatihan teknik stilasi dan penggunaan Artificial Intelligence untuk penciptaan motif batik, teknik batik dan sistem produksi. Hasil program meliputi tiga motif dan prototipe batik serta diversifikasi atraksi wisata. Metode pendekatan Participatory Action Research dilaksanakan dalam 5 tahapan kegiatan. Program ini berhasil memberikan dampak nyata pada mitra dimana pada aspek pengetahuan terjadi peningkatan sebesar 104,5% sedangkan keterampilan sebesar 82%. Peningkatan tersebut membuktikan bahwa program ini efektif dalam meningkatkan kapasitas peserta sehingga menjadi lebih berdaya dalam membangun desa wisata secara berkelanjutan.

**Kata Kunci:** artificial intelligence; batik cireundeu; desa wisata; ekonomi kreatif; stilasi

#### **ABSTRACT**

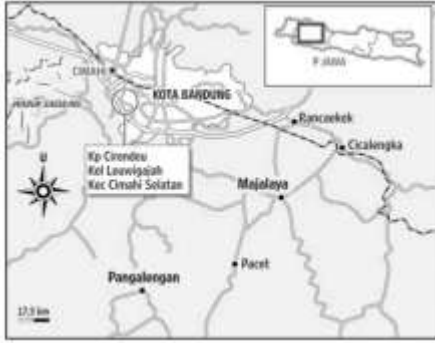
*Kampung Adat Cireundeu possesses cultural potential that remains underdeveloped due to the community's limited knowledge and skills in creating distinctive Cireundeu batik motifs. Consequently, batik cloth used in traditional ceremonies still depends on products from other customary villages. This reliance reduces the symbolic authenticity of Cireundeu's local cultural identity. Furthermore, existing tourism attractions are limited to music, dance, and cassava-based culinary products which may diminish the village's long-term appeal. This program aims to enhance community empowerment in fulfilling batik needs, strengthen Cireundeu's visual cultural identity, and diversify tourism attractions. These objectives are achieved through a participatory intervention program in which participants receive intensive training in stylization techniques, the use of Artificial Intelligence for batik motif creation, batik techniques, and production systems. The program outputs include three batik motifs, batik prototypes, and the diversified tourism attractions. The approach employs Participatory Action Research conducted in five stages. The program has demonstrated a tangible impact on community with knowledge increasing by 104,5% dan skills by 82%. These improvement indicate that program is effective in enhancing participants' capacity, enabling them to become more empowered in developing a sustainable tourism village.*

**Keywords:** artificial intelligence; cireundeu batik; creative economy; stylization; tourism village

#### **PENDAHULUAN**

Kampung Adat Cireundeu berada di Kelurahan Leuwigajah, Kecamatan Cimahi Selatan, Kota Cimahi yang dihuni oleh sekitar 60

kepala keluarga atau ±800 jiwa dan menempati area seluas 64 hektar, ditunjukkan pada Gambar 1 dan Tabel 1.



**Gambar 1.** Peta Lokasi kampung Adat Cireundeu, Kota Cimahi

**Tabel 1.** Karakteristik Kuantitatif Kampung Adat Cireundeu

Aspek	Nilai
Jumlah Penduduk	± 800 jiwa
Jumlah Kepala Keluarga	60 KK
Luas Wilayah	64 hektar
Luas Pertanian	60 hektar
Luas Pemukiman	4 hektar
Rata-rata Kunjungan Wisata	2-3 rombongan per minggu

Dengan berlandaskan kepercayaan Sunda Wiwitan, kampung ini mengembangkan nilai-nilai ketahanan pangan yang kuat dan terintegrasi dalam kehidupan warganya sehingga berpotensi untuk menjadi sumber inspirasi pada proses kreatif (Pratiwi et al., 2025)). Nilai-nilai tersebut tercermin salah satunya melalui penggunaan kain tradisional seperti iket dan sinjang pada upacara adat tahunan. Kain batik tidak hanya berfungsi sebagai sandang, tetapi juga sebagai simbol identitas visual yang sarat makna filosofis serta merepresentasikan kearifan lokal suatu daerah

(Andrianti et al., 2024). Namun demikian, berdasarkan hasil observasi dan wawancara, warga Kampung Adat Cireundeu masih menghadapi keterbatasan signifikan dalam kemandirian produksi kain batik. Sekitar 95% warga adat masih belum memiliki pengetahuan dan keterampilan batik tulis dan cap, termasuk dalam proses penciptaan ide motif batik dengan teknik stilasi dan memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI). Dari total warga produktif, hanya sekitar 5% atau sekitar 40 orang yang memiliki pemahaman dasar membatik meskipun belum sampai pada tahap produksi mandiri yang berkelanjutan.

Kondisi ini mengharuskan warga untuk membeli kain batik iket dan sinjang dari Paseban Cigugur Kuningan sebagai pusat adat Sunda Wiwitan dengan harga yang cukup mahal dan motif batik yang bukan berasal dari identitas budaya mereka. Hal ini dalam jangka panjang dapat berpotensi melemahkan orisinalitas identitas visual Cireundeu. Secara kuantitatif, kebutuhan rata-rata kain per warga adat yaitu sebanyak 2-3 lembar per tahun, sehingga total kebutuhan mencapai sekitar 80 -120 lembar kain per tahun dengan harga rata-rata kain batik dari luar sekitar 150 ribu hingga 300 ribu rupiah per lembar. Dengan demikian total pengeluaran

kolektif warga dapat mencapai sekitar 12 juta-36 juta rupiah per tahun.

Di sisi lain, produksi batik tulis dan cap di Kampung Adat Cireundeu saat ini dapat dikatakan belum ada (0% produksi mandiri). Meskipun sebelumnya warga adat pernah mendapatkan pelatihan batik *eco-green* dengan teknik *pounding* untuk menggali potensi motif berbasis alam (Pandanwangi et al., 2023), namun keterampilan tersebut tidak berkembang menjadi praktik berkelanjutan. Hal ini disebabkan oleh persepsi kuat warga adat Cireundeu bahwa batik yang autentik adalah batik yang menggunakan teknik canting dan malam panas serta memiliki motif bermakna filosofis yang mampu merepresentasikan identitas budaya mereka (Putri & Wiratma, 2024). Berdasarkan kondisi tersebut, maka terdapat kesenjangan antara kebutuhan budaya yang tinggi dengan kapasitas produksi lokal yang sangat rendah serta belum adanya sistem transfer pengetahuan yang efektif dalam penciptaan motif batik berbasis nilai lokal. Lebih jauh, ketiadaan kemampuan dalam menciptakan desain motif juga menjadi hambatan utama. Warga adat belum memiliki metode eksplorasi visual yang sistematis untuk mentransformasikan nilai-nilai lokal seperti filosofi ketahanan pangan berbasis singkong ke dalam bentuk motif batik yang khas dan memiliki nilai komersial. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa Kampung Adat Cireundeu pada saat ini berada dalam kondisi ketergantungan tinggi terhadap produk batik eksternal dengan tingkat kemandirian

produksi 0% dengan kebutuhan tahunan yang cukup tinggi dan potensi budaya yang kuat.

Masalah ini jika tidak diintervensi akan berdampak pada punahnya identitas visual khas Cireundeu, berlanjutnya ketergantungan pada produk batik eksternal, terbatasnya diversifikasi produk seni dan kriya, serta berkurangnya daya tarik desa wisata yang selama ini hanya mengandalkan atraksi olah pangan, seni musik angklung buncis, dan seni tari sunda seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.

Dalam konteks sosial-budaya, kegiatan ini mendesak dilakukan untuk meregenerasi pengetahuan dan keterampilan membatik berbasis kearifan lokal Cireundeu agar dibenak para warga tumbuh sikap rasa menjadi bagian dari budaya sendiri sehingga ada nilai tanggung jawab untuk menjaga keberlangsungan identitas visual desa (Adi et al., 2025), sekaligus membuka peluang pengembangan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal.





**Gambar 2.** Atraksi wisata Cirebon: seni tari sunda, seni musik angklung, dan olah pangan singkong.

Secara ekonomi, penciptaan produk batik berciri khas Cirebon akan menekan biaya pengadaan kain adat yang selama ini bergantung pada luar daerah serta menciptakan peluang usaha dan lowongan pekerjaan baru. Secara teknologi, integrasi AI dalam proses ideasi motif batik dapat meningkatkan kreativitas, mempercepat desain, dan menghasilkan variasi motif yang lebih inovatif (Gao, 2025); (Hou et al., 2025) sehingga menarik minat wisatawan dan mendukung pariwisata kreatif (Tarunajaya et al., 2025). Literatur lainnya menyatakan hal yang sama mengenai hal ini dimana ekonomi kreatif menekankan bahwa penguatan keterampilan kriya dan integrasi teknologi seperti AI penting dilakukan untuk menjaga identitas budaya, memperluas akses usaha kreatif, dan

meningkatkan produktivitas kerajinan (Hanifa et al., 2023). Tanpa intervensi terstruktur yang memadukan pelatihan pola desain, teknik membatik cap/tulis, dan pemanfaatan AI, maka identitas visual lokal terancam memudar, dan peluang ekonomi kreatif berbasis budaya akan terus terhambat untuk berkembang (Hassan, 2025); (Qin, 2025); (Jalil et al., 2024).

Kampung Adat Cirebon memiliki potensi lokal yang belum dikembangkan secara optimal, khususnya di bidang seni kriya. Motif batik khas Kampung Adat Cirebon yang sudah ada merupakan karya cipta warga masyarakat umum kota Cimahi yang memenangkan ajang kompetisi batik Cimahi yang diselenggarakan oleh Dewan Kerajinan Nasional Daerah (Dekranasda) pada tahun 2009 (Rahadhyan, 2022). Motif batik Cirebon telah diklaim oleh pemerintah kota Cimahi sebagai identitas visual kota Cimahi (Falah, 2022). Kondisi ini dapat dirumuskan sebagai paradoks kepemilikan budaya dan kesenjangan kapasitas, dimana motif batik Cirebon telah diakui dan diklaim sebagai identitas daerah, namun komunitas adat sebagai pemilik budaya belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk memproduksi dan mengembangkannya secara mandiri. Dari kondisi tersebut, warga adat tidak sekedar membutuhkan pelatihan

teknis, tetapi sebuah pendekatan pemberdayaan yang komprehensif. Pertama, mereka memerlukan peningkatan kapasitas berupa pelatihan membatik yang berkelanjutan dimulai dari eksplorasi motif batik, teknik produksi, hingga kualitas estetika. Kedua, dibutuhkan transfer pengetahuan berbasis budaya lokal agar motif yang dikembangkan tetap otentik dan berakar pada identitas Cireundeu. Ketiga, kebutuhan atas akses terhadap teknologi dan inovasi seperti AI untuk memperluas eksplorasi kreatif dan efisiensi produksi. Mitra juga menyadari kebutuhan akan diversitas atraksi wisata desa yang mampu menarik minat wisatawan baru dan memperpanjang lama kunjungan (Muhammad Khadry, 2025); (Oklevik et al., 2021; Pratama et al., 2024).

Upaya ini tidak hanya berfokus pada pemenuhan kebutuhan kain batik untuk kegiatan adat, tetapi juga pada peningkatan kapasitas warga adat melalui pelatihan berkelanjutan, transfer pengetahuan berbasis kearifan lokal, serta pendampingan pada seluruh proses membatik. Selain itu, program ini mengintegrasikan pemanfaatan teknologi dan strategi kreatif untuk mendorong inovasi motif batik yang berakar pada identitas budaya Cireundeu.

Secara umum, kegiatan ini bertujuan menempatkan warga adat sebagai subjek utama dalam proses produksi batik dan pengembangan budaya, sehingga kampung adat Cireundeu dapat berkembang sebagai destinasi desa wisata yang memiliki produk budaya otentik, berdaya saing,

serta memiliki identitas visual yang kuat baik di tingkat nasional maupun global.

Tujuan tersebut dapat dicapai melalui serangkaian kegiatan pelatihan keterampilan teknis membatik tulis dan cap khususnya dalam penggunaan canting dan malam panas, mengembangkan kemampuan penciptaan motif batik berbasis budaya dengan teknik stilasi yang merepresentasikan nilai-nilai budaya lokal Kampung Adat Cireundeu, mengintegrasikan pemanfaatan teknologi AI sebagai alat bantu eksplorasi ide visual motif batik guna memperkaya dan mempercepat proses desain motif batik sehingga mampu mendorong kemandirian produksi batik lokal, mengurangi ketergantungan terhadap pasokan batik eksternal, berkontribusi pada pengembangan atraksi wisata baru demi menjaga keberlanjutan identitas budaya, serta membuka peluang pengembangan ekonomi kreatif berbasis identitas budaya yang berkelanjutan. Program ini sejalan dengan kebijakan nasional dalam pengembangan ekonomi kreatif dan pelestarian warisan budaya tak benda yang menjadi prioritas pemerintah (Arifin, 2025); (Wahyuningsih, 2020); (Ramadhika Handrawan & Nisa, 2024)Click or tap here to enter text..

## **METODE**

Program pengabdian kepada masyarakat dilakukan selama kurang lebih enam bulan dengan kegiatan inti berupa pelatihan penciptaan motif batik dengan teknik stilasi dan pemanfaatan AI. Untuk memberikan solusi yang berdampak nyata terhadap masalah mitra, maka kegiatan ini tidak hanya berhenti pada kegiatan inti berupa pelatihan penciptaan ide motif dengan teknik stilasi dan pemanfaatan AI saja, namun dilengkapi dengan semua tahapan dalam proses pembuatan produk batik tulis dan cap secara keseluruhan. Program ini dirancang dengan menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang menekankan keterlibatan serta kolaborasi aktif antara tim pengabdian dan warga adat dalam setiap tahapan kegiatan (Habibah et al., 2025). Pendekatan PAR dipilih karena dinilai efektif dalam menjembatani kesenjangan antara konsep teoritis dan praktik lapangan (Feby Evelyn et al., 2025).

Metode pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari lima tahapan utama yang dirancang untuk mengatasi masalah yang dihadapi masyarakat kampung adat Cireunde. Tahapan solusi untuk menjawab masalah yang ada, diantaranya: Sosialisasi, Pelatihan, Penerapan Teknologi/Inovasi, Pendampingan dan Evaluasi, serta Keberlanjutan Program seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Metode Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut pemaparan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian serta pembahasannya dengan menekankan perubahan tingkat pengetahuan dan keterampilan peserta setelah pelatihan. Temuan dianalisis untuk menilai efektivitas intervensi dalam memperkuat kapasitas dan kemandirian peserta.

### A. Sosialisasi:

Kunjungan sosialisasi dan koordinasi awal dilaksanakan oleh tim pelaksana program ke lokasi mitra, yaitu di Bale Sarasehan Kampung Adat Cireunde sebanyak empat kali, yaitu pada tanggal 5 Agustus, 6, 7 dan 10 September 2025. Metode yang digunakan adalah metode wawancara tatap-muka semi-structured, sehingga pewawancara dan narasumber dapat berdiskusi dengan terbuka tapi tetap terarah untuk mengidentifikasi masalah atau peluang pengembangan desa wisata. Wawancara juga dilakukan untuk mengidentifikasi nilai-nilai kearifan lokal yang dapat menjadi ciri khas motif batik

Cireundeu. Tahap ini dilakukan karena banyak diantara warga adat Cireundeu yang masih belum memahami wujud *tangible* dan *intangibile* dari kearifan lokal mereka, serta adanya resiko jika sebuah desa wisata tidak secara berkelanjutan melakukan pembaharuan dan inovasi terhadap atraksi yang ditawarkan, maka keberadaannya akan kehilangan relevansi, berpotensi dianggap usang, dan mengurangi daya tarik wisatawan. Wawancara dan diskusi dilaksanakan kepada Bapak Jajat selaku Ketua Lingkung Seni dan Humas Kampung Wisata Cireundeu serta Bapak Abah Widiya selaku Ketua Adat Kampung Adat Cireundeu.

Kegiatan sosialisasi ini dapat ditunjukkan pada Gambar 4. Pada tahap sosialisasi juga dilaksanakan upaya *benchmarking* kepada beberapa pengusaha batik di desa wisata batik Paledang di Kota Garut, Jawa Barat, yaitu Batik Pudini dan KJ Batik Indonesia yang ditunjukkan pada Gambar 5. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa upaya *benchmarking* ini ketika dilaksanakan di awal tahap program akan dapat memperkenalkan contoh nyata praktik baik (*best practice*) dari desa wisata lain. Hal ini membantu peserta mendapatkan gambaran



standar kualitas, alur produksi, pemanfaatan

teknologi, dan model pengelolaan yang sukses. Kegiatan ini juga akan memberikan wawasan dan motivasi kepada mitra tentang potensi ekonomi kreatif yang dapat dicapai sehingga mitra akan lebih siap berpartisipasi dalam pelatihan dan proses kreatif selanjutnya.



**Gambar 4.** Sosialisasi Program Pengabdian Masyarakat



**Gambar 5.** Kegiatan *Benchmarking* ke Desa Wisata Paledang Garut: Batik Pudini dan Batik KJ Indonesia

### **B. Pelatihan:**

Jenis pelatihan terdiri dari 10% teori dan 90% praktek. Pelatihan diikuti oleh 8 peserta yang memiliki minat besar terhadap seni batik tradisional, memiliki bakat seni rupa, remaja-dewasa produktif (usia 15-35

tahun), terbuka terhadap proses kreatif, serta bersedia menjadi *trainer* membuat di kampung adat Cireundeu untuk meneruskan ilmu membuatnya kepada warga adat lainnya. Kegiatan dilaksanakan di Bale Saresehan Kampung Adat Cireundeu yang dapat ditunjukkan pada Gambar 6. Materi pelatihan terdiri dari:

1). Identifikasi artefak budaya Cireundeu yang dilaksanakan pada tanggal 6 Oktober 2025. Pada pelatihan sesi pertama ini, peserta diberikan pengetahuan tentang definisi, ruang lingkup, dan cara mengidentifikasi artefak budaya Cireundeu. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan praktek observasi langsung di lokasi mitra untuk mengidentifikasi objek yang termasuk kedalam kategori artefak budaya Cireundeu. Dalam kegiatan ini peserta belajar untuk menggali nilai-nilai filosofi atau nilai-nilai yang dianut sebagai pedoman hidup warga Cireundeu yang terdapat pada artefak budaya tersebut.



**Gambar 6.** Pelatihan Identifikasi Artefak Budaya Cireundeu

2). Penciptaan ide motif batik Cireundeu dengan teknik stilasi dan AI yang dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2025. Pada pelatihan ini peserta dibekali wawasan mengenai cara menciptakan ide motif batik berdasarkan inspirasi dari artefak budaya Cireundeu dengan menggunakan teknik stilasi serta cara menggunakan AI Gemini dan ChatGPT dengan menuliskan *prompting* perintah kepada AI yang relevan dengan ide motif batik Cireundeu. Penggunaan AI diintegrasikan dalam kegiatan ini sebagai alat bantu kreatif yang mendukung setiap tahapan PAR. Pada tahap awal, AI digunakan untuk mengeksplorasi ide visual berbasis narasi budaya Cireundeu kemudian pada tahap pelaksanaan berperan



sebagai co-creator dalam menghasilkan dan mengembangkan alternatif desain motif. Hasil tersebut selanjutnya diterjemahkan kedalam proses membatik secara manual sebagai bentuk integrasi teknologi dan tradisi. Peserta juga diberikan panduan *prompting* yang disusun secara sederhana dan terstruktur yang terdiri dari tiga komponen utama, yaitu: konteks budaya, elemen visual batik, dan gaya visual. Peserta menuliskan deskripsi motif berbasis nilai budaya Cireundeu (misalnya singkong sebagai simbol ketahanan pangan) disertai unsur pola batik seperti: repetisi, komposisi, dan isen-isen. Sedangkan gaya visual berkaitan dengan tampilan akhir, seperti gaya tradisional, ilustratif, atau kontemporer, termasuk pilihan warna dan karakter garis. Setelah output dari *prompting* AI diperoleh, kemudian dilakukan evaluasi dengan cara menilai sejauh mana hasil visual yang dihasilkan AI sesuai dengan konteks budaya, ketepatan elemen visual batik (seperti pola, repetisi, dan isen-isen), serta kesesuaian gaya visual yang diharapkan. Selain itu, dilakukan juga perbandingan antar hasil dari beberapa variasi *prompt* (iterasi) untuk melihat motif mana yang paling representatif, kemudian divalidasi melalui diskusi partisipatif dengan peserta dan tokoh adat guna memastikan bahwa desain motif memiliki identitas visual yang mampu merepresentasikan makna filosofis yang relevan dengan nilai kearifan lokal adat.

Kemudian pelatihan dilanjutkan dengan praktek langsung dalam penciptaan ide motif

batik berdasarkan inspirasi dari artefak budaya yang dipilih oleh masing-masing peserta. Dalam proses penciptaan ide motif batik dengan teknik stilasi, peserta membuat sketsa gambar motif batik berdasarkan artefak budaya Cireundeu diatas kertas A4 dengan menggunakan pensil 2B untuk dijadikan sebagai master sketsa motif batik. Penggunaan pensil 2B bertujuan agar gambar sketsa motif yang dibuat cukup tebal sehingga dapat dengan jelas terlihat jika digunakan dalam pembuatan sketsa diatas kain dengan cara menjiplaknya. Setelah diperoleh master sketsa motif batik, kemudian peserta meletakkannya dibawah kain untuk kemudian menggambar kembali sketsa motif tersebut dengan teknik menjiplak menggunakan pensil HB. Pensil HB digunakan agar gambar motif tetap terlihat namun tidak terlalu tebal agar ketika proses *finishing* batik (pelorodan) gambar sketsa pensil ini tidak akan terlalu tampak atau bahkan hilang. Adapun alat yang digunakan dalam kegiatan ini diantaranya: kertas ukuran A4, pensil 2B dan HB, kain katun primisima ukuran 100 x 100 cm, artefak budaya Cireundeu, dan laptop yang terhubung dengan jaringan internet untuk meng-generate ide dengan bantuan AI. Proses pada tahap kedua ini dapat ditunjukkan pada Gambar 7.



**Gambar 7.** Pelatihan Penciptaan Motif Batik dengan Teknik Stilasi dan AI

3). Penggunaan alat batik dan teknik batik tulis dan cap yang dilaksanakan pada tanggal 20 Oktober 2025. Tahap ini dapat ditunjukkan pada Gambar 8. Kegiatan diawali dengan memperkenalkan alat-alat yang digunakan pada proses pembuatan batik tulis dan cap kepada peserta. Alat tersebut diantaranya: canting klowong nomor 3 untuk gambar motif batik yang ukurannya relatif besar, canting klowong nomor 1 (cecek) untuk gambar isen-isen batik yang berukuran sangat kecil atau detail, kompor listrik khusus untuk membatik, pamidangan, wajan kecil untuk memanaskan lilin malam, cetakan/cap motif batik, meja khusus untuk proses pembuatan batik cap, kuas gambar atau sponge untuk proses pewarnaan kain, wadah untuk pencampuran warna, ember untuk proses pembilasan kain, panci, capitan dan kompor gas untuk proses

858

pelorodan kain, sarung tangan karet, kompor gas kecil dan wajan untuk proses pemanasan lilin malam pada pembuatan batik cap, serta koran bekas untuk proses batik cap. Sedangkan bahan yang digunakan diantaranya: kain katun primisima, lilin malam sebagai perintang warna, waterglass untuk penguncian warna, pewarna sintetik remasol warna merah, kuning, hijau dan hitam, dan soda abu untuk membersihkan kain dari residu lilin malam.

Pelatihan dimulai dengan pengenalan nama alat dan bahan membatik beserta fungsinya. Kemudian dilanjutkan dengan pemaparan tahapan proses membatik tulis dan cap. Setelah itu, peserta praktek langsung membuat batik tulis dan cap. Untuk pelatihan batik tulis, proses diawali dengan pembuatan sketsa motif diatas kain kemudian diikuti dengan proses pencantingan kain dan pewarnaan. Berikutnya, proses penguncian warna dilakukan dengan menggunakan waterglass dimana kain yang sudah diwarnai dicelupkan kedalam larutan campuran waterglass dengan air dengan perbandingan 1:1. Kemudian kain dikeringkan dengan cara dijemur. Setelah kain sudah cukup kering, berikutnya kain tersebut dibilas dengan cara disemprot dengan air bersih guna menghilangkan warna yang tidak terkunci oleh waterglass. Setelah itu, kain dilorod dengan cara memasukkannya

kedalam panci yang berisi air mandidih bercampur dengan soda abu. Proses pelorodan kain dilakukan hingga kain bersih dari lilin malam. Berikutnya, kain dibilas dengan cara disemprot dengan air bersih untuk memastikan tidak ada sisa lilin malam yang menempel pada kain. Setelah itu kain dijemur hingga kering. Apabila kain sudah kering, maka kain siap untuk dipakai. Sedangkan untuk pelatihan batik cap, peserta secara bergantian melakukan proses pengecapan kain dengan menggunakan cetakan/cap motif batik. Kegiatan ini diawali dengan memanaskan lilin malam. Meja khusus untuk proses batik juga disiapkan dengan cara lapisinya meja dengan busa kemudian basahi busa tersebut dengan air hingga cukup terendam namun tidak sampai luber airnya. Lalu, lapisinya dengan koran di atasnya hingga basah. Setelah itu lapisinya dengan plastik khusus untuk proses pencetakan batik. Jika meja dan lilin malam sudah siap, maka proses dimulai dengan meletakkan kain di atas meja dengan posisi lilin panas disebelah kanan peserta. Masing-masing peserta menentukan sendiri pola repetisi motif batik capnya sesuai dengan imajinasinya. Jika kain sudah di cap, maka proses berikutnya adalah pewarnaan kain, penguncian warna, pelorodan lilin malam, dan pembilasan kain dari sisa lilin malam.



**Gambar 8.** Pelatihan Penggunaan Alat Batik dan Teknik Batik Tulis dan Cap

4). Sistem produksi batik yang dilaksanakan pada tanggal 27 Oktober 2025 dapat ditunjukkan pada Gambar 9. Pada kegiatan ini, peserta diberikan wawasan mengenai sumber daya yang harus disiapkan untuk produksi batik tulis dan cap, seperti: bahan baku, tenaga kerja, modal, perhitungan harga pokok produksi, teknologi, manajemen perencanaan, penjadwalan dan pengendalian produksi.



**Gambar 9.** Sistem Produksi Batik

### **C. Penerapan Teknologi/Inovasi:**

Pendekatan Inovatif: Penggunaan generative-AI untuk meng-generate variasi

ide motif batik yang kemudian secara partisipatif akan ditentukan oleh peserta pelatihan berbasis kearifan lokal Cireundeu. AI diterapkan pada saat pelatihan AI dan saat memproduksi batik tulis dan cetak. AI yang akan digunakan adalah jenis Large Language Model (LLM) yang berasal dari ChatGPT (OpenAI) atau Gemini (GoogleAI). Teknologi tepat guna produksi batik tulis dan cetak yaitu kompor listrik, kompor gas, canting, cetakan-besi batik, dan pemedangan. Teknologi diterapkan dalam pelatihan batik tulis dan batik cap, juga pada saat produksi batik sudah berjalan.

#### **D. Pendampingan dan Evaluasi:**

Strategi pendampingan dilakukan setelah pelatihan dilaksanakan. Pendampingan dilakukan dengan menyediakan sesi konsultasi terjadwal sebanyak 4 kali untuk memastikan jika terdapat kendala dapat segera dicari solusinya.

Evaluasi dilakukan dengan mengukur tiga faktor, yaitu:

- 1) Kemampuan peserta dalam meng-*generate* ide motif batik dengan menggunakan AI. Pengukuran dilakukan dengan metode quiz untuk mengukur kemampuan prompting AI peserta.
- 2) Kemampuan peserta dalam batik tulis. Pengukuran dilakukan dengan metode quiz untuk mengukur pemahaman langkah-langkah pembuatan batik tulis dan dengan melihat hasil karya batiknya, apakah motif yang tercipta sudah mampu merepresentasikan nilai kearifan lokal Cireundeu atau belum, baik dari aspek estetika dan makna filosofi adat Cireundeu.

- 3) Kemampuan peserta dalam batik cetak. Pengukuran dilakukan dengan metode quiz untuk mengukur pemahaman langkah-langkah pembuatan batik dan melihat hasil karya batiknya, apakah motif yang tercipta sudah mampu merepresentasikan nilai kearifan lokal Cireundeu atau belum, baik dari aspek estetika dan makna filosofi adat Cireundeu.

Metode quiz digunakan karena pada tahap ini, kemampuan kognitif yang akan lebih dibutuhkan. Sementara keterampilan akan berangsur tumbuh seiring dengan semakin seringnya kegiatan dilakukan.

#### **E. Keberlanjutan Program:**

Keberlanjutan program diusahakan melalui 2 kegiatan:

- 1) Membentuk tim staf dari peserta pelatihan berjumlah 8 orang yang kemudian akan menjadi tim *trainer* untuk memastikan bahwa keterampilan dapat diturunkan dan disebarkan kepada anggota warga desa wisata yang lainnya.
- 2) Melibatkan dinas pariwisata Kota Cimahi sebagai salah satu *stakeholder* (sebagai sumber informasi regulasi dan rencana pembangunan daerah), sehingga potensi baru dari Kampung Adat Cireundeu dapat selalu masuk dalam program dan *event* wisata Kota Cimahi.

Dari kegiatan pelatihan penciptaan ide motif batik dengan bantuan penggunaan AI,

maka diperoleh beberapa motif batik berdasarkan nilai filosofi dari objek budaya Cireundeu. Namun, setelah dilakukan proses seleksi dengan cara diskusi bersama para peserta dan tokoh adat Cireundeu, maka diperoleh tiga motif batik Cireundeu yang paling mampu merepresentasikan nilai filosofi kehidupan yang dianut oleh warga Kampung Adat Cireundeu. Ketiga motif batik ini yang kemudian akan digunakan sebagai motif batik untuk memenuhi kebutuhan kain batik pada acara adat setiap tahunnya, sehingga hal ini dapat mengatasi ketergantungan warga Cireundeu pada pembelian kain batik dari daerah Kuningan sebagai pusat Sunda Wiwitan.

Motif batik ini juga akan diproduksi untuk tujuan komersial yang akan dipasarkan secara umum. Ketiga motif ini akan diproduksi dengan menggunakan kedua teknik batik yang sudah dipelajari pada sesi pelatihan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu teknik batik tulis dan cap.

Selain itu, wawasan dan keterampilan yang peserta peroleh dari program ini akan digunakan untuk diversifikasi atraksi wisata Kampung Adat Cireundeu, yaitu atraksi batik Cireundeu. Hal ini bertujuan untuk dapat meningkatkan jumlah wisatawan lokal dan internasional sehingga atraksi wisata desa tidak monoton. Selibuhnya, dengan terciptanya tiga motif batik Cireundeu ini, maka identitas visual Kampung Adat Cireundeu dapat menjadi lebih kuat karena identitas visual yang tercipta mengakar kepada nilai-nilai

kehidupa yang dianut oleh setiap generasi Kampung Adat Cireundeu. Melalui kegiatan ini, tujuan *Sustainable Development Goals* (SDGs) untuk dapat melestarikan budaya dapat terwujud. Berikut penjelasan mengenai ketiga motif batik Cireundeu yang dimaksud:

#### A. Motif Batik Tri Niskala Cireundeu



**Gambar 10.** Motif Batik “Tri Niskala Cireundeu”

Motif Tri Niskala Cireundeu seeperti yang ditunjukkan pada Gambar 10, memadukan tiga elemen simbolik utama dari budaya Sunda dan kearifan lokal Kampung Adat Cireundeu:

1. Kujang melambangkan kekuatan, kecerdasan, dan ketajaman nurani masyarakat Sunda sebagai simbol pelindung kehidupan dan kehormatan budaya.
2. Daun dan batang singkong merepresentasikan ketahanan pangan dan kemandirian hidup, sebagaimana masyarakat Cireundeu yang menjadikan

singkong sebagai sumber pangan utama menggantikan beras. Unsur ini juga menegaskan semangat adaptif dan resilien terhadap perubahan zaman.

3. Bunga cempaka melambangkan kesucian, keharuman budi, dan keseimbangan spiritual — sering diasosiasikan dengan doa dan penghormatan terhadap leluhur dalam tradisi Sunda.

Paduan ketiganya membentuk nilai filosofi “kesucian dalam keteguhan dan kemandirian” dimana manusia hidup selaras dengan alam, menjaga keseimbangan diantara kekuatan fisik (kujang), ketersediaan pangan (singkong), dan kesucian jiwa (cempaka). Motif batik ini mencerminkan semangat warga Kampung Adat Cireundeu yang kuat namun santun, sederhana namun luhur, serta mandiri namun tetap berakar pada nilai spiritual dan budaya.

#### B. Motif Batik Sinergi Warisan Cireundeu



**Gambar 11.** Motif Batik “Sinergi Warisan Cireundeu”

Motif batik "Sinergi Warisan Cireundeu" seperti yang tampak pada Gambar 11, 862

melambangkan perpaduan indah antara warisan budaya yang kaya dengan kekuatan alam yang dinamis, menciptakan harmoni yang abadi. Berikut penjelasan tentang motif yang dimaksud:

1. Pola Utama (Interlocking Ornamen dan Sulur): Motif ornamen dan sulur daun menjari dianyam bersama dalam sebuah pola interlocking (saling mengunci) yang rumit dan elegan. Ornamen memberikan kesan kemuliaan dan tradisi yang kokoh, sementara sulur daun menambahkan elemen vitalitas, pertumbuhan, dan keindahan alam yang tak terbatas. Keduanya tidak berdiri sendiri, melainkan saling melengkapi dan memperkuat.
2. Pengisi & Aksentuasi: Elemen ornamen dari bingkai digunakan sebagai pengisi latar belakang (isen-isen) atau aksentuasi-aksentuasi kecil yang tersebar, menambah kedalaman dan detail pada motif. Aksentuasi-aksentuasi ini bisa berupa titik-titik, garis melengkung, atau bentuk awan yang disederhanakan.
3. Pola Batasan (Opsional): Jika diperlukan, bagian bawah motif bisa dihiasi dengan pola batasan (pinggir) yang sederhana namun berulang, seperti motif geometris atau gelombang yang melambangkan batas antara dunia materi dan spiritual, atau kesinambungan aliran kehidupan.

Nilai filosofi dari motif batik ini

berbicara tentang sinergi antara aspek man made (budaya/tradisi) dan aspek God made (alam). Ia menggambarkan bagaimana budaya yang diwakili ornamen senantiasa selaras dengan alam (diwakili sulur daun) dapat menciptakan sebuah warisan yang hidup, indah, dan berkelanjutan. Saling terkaitnya elemen-elemen ini menegaskan bahwa kemuliaan sejati adalah ketika manusia mampu hidup berdampingan secara harmonis dengan alam dan tradisi, menjaga keseimbangan untuk kemakmuran bersama.

### C. Motif Batik Kujang Reundeu Cempaka

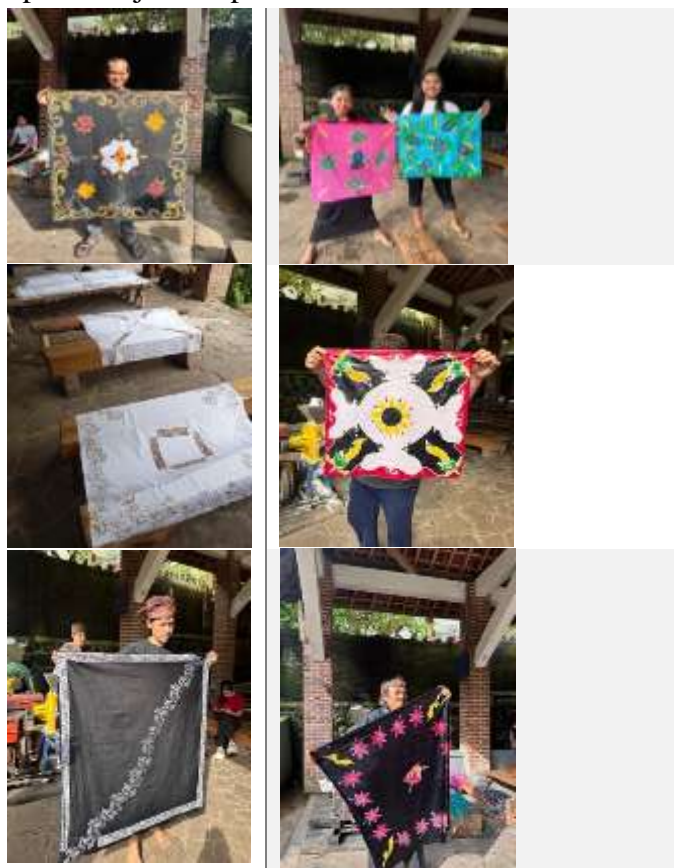


**Gambar 12.** Motif Batik Kujang Reundeu Cempaka

Motif batik “Kujang Reundeu Cempaka” dilengkapi isen-isen halus berupa titik dan garis lengkung yang menciptakan kedalaman serta keseimbangan visual. Pusat motif batik hias kujang melambangkan kekuatan dan perlindungan budaya, dikelilingi oleh daun dan batang singkong yang menegaskan nilai kemandirian pangan. Sementara bunga cempaka menjadi symbol kesucian dan keseimbangan batin. Isen-isen yang memenuhi ruang antara mencerminkan prinsip harmoni dan ketekunan,

sejalan dengan filosofi hidup masyarakat Adat Sunda secara umum, yaitu: kuat, namun santun, sederhana namun luhur, dan selaras dengan alam.

Dari kegiatan ini juga diperoleh beberapa prototipe batik tulis dan cap yang dapat ditunjukkan pada Gambar 13 berikut.



**Gambar 13.** Hasil Prototipe Peserta Pelatihan

### B. Evaluasi Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dievaluasi dengan mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta pada saat sebelum dan sesudah kegiatan dilaksanakan. Pada bagian dibawah ini disampaikan seluruh hasil pre-test dan pasca-test. Analisis dilakukan dengan membandingkan skor rata-rata jawaban responden untuk setiap item pertanyaan

pada pre-test dan pasca-test. Tabel 3 menunjukkan bentuk pertanyaan dari aspek pengetahuan dan keterampilan yang dimaksud.

**Tabel 3.** Pertanyaan dari Aspek Pengetahuan

No	Aspek Pengetahuan	1	2	3	4	5
A	Identifikasi artefak budaya Cireundeu					
	1. Saya memahami cara mengidentifikasi artefak budaya Cireundeu					
	2. Saya memahami makna filosofi dari artefak budaya Cireundeu (contoh: Leuit, singkong, janur, sli)					
	3. Saya mampu membedakan artefak budaya Cireundeu dari artefak budaya daerah lain berdasarkan ciri visual dan fungsinya					
B	Perancangan ragam hias batik (teknik stilasi dan bantuan AI: ChatGPT dan Gemini)					
	4. Saya memahami tujuan teknik stilasi (penggayaan bentuk objek artefak budaya) dalam ragam hias batik					
	5. Saya memahami cara membuat sketsa ragam hias batik menggunakan teknik stilasi (misal: menyederhanakan bentuk daun singkong)					
	6. Saya memahami bagaimana cara menggunakan AI (ChatGPT/Gemini) dalam mencari inspirasi ragam hias batik					
C	Teknik batik tulis can cap					
	1. Saya memahami bagaimana cara menggunakan alat batik tulis dan cap					
	2. Saya memahami bagaimana cara membuat sketsa diatas kain					
	3. Saya memahami setiap tahapan dalam proses batik tulis dan cap					
D	Sistem produksi batik					
	1. Saya memahami alat dan bahan yang diperlukan untuk produksi batik tulis dan cap					
	2. Saya memahami bagaimana cara menghitung harga pokok penjualan batik tulis dan cap					
	3. Saya memahami alur kerja produksi batik tulis dan cap secara keseluruhan					
E	Atraksi wisata batik					
	1. Saya memahami bagaimana pengetahuan membuat mampu mengembangkan atraksi wisata di Cireundeu					
	2. Saya memahami pentingnya penambahan atraksi wisata batik bagi keberlanjutan desa wisata Cireundeu dalam jangka panjang					
	3. Saya memahami bagaimana cara atraksi wisata batik menjadi bagian dari atraksi desa wisata Cireundeu					

**Tabel 4.** Hasil Pre-Test dari Aspek Pengetahuan (Sebelum Mengikuti Program)

Respon den	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	MEAN
R1	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2,0
R2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1,9
R3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1,8
R4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2,9
R5	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	1	2	1	1	1	2,1
R6	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1,9
R7	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2,5
R8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2,9
																Rata-rata Group 2,2

**Tabel 5.** Hasil Pasca-Test Pengetahuan (Setelah Mengikuti Program)

Respon den	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Rata-rata Respon den
R1	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4,5
R2	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4,5
R3	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	3	3	3	4,3
R4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4,8
R5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4,5
R6	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4,5
R7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	3	4,5
R8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4,8
																Rata-rata Group 4,5

**Tabel 6.** Pertanyaan dari Aspek Keterampilan

No	Aspek Keterampilan	1	2	3	4	5
A	Identifikasi artefak budaya Cireundeu					
	1. Saya mampu mengidentifikasi artefak budaya Cireundeu					
	2. Saya mampu membuat deskripsi makna filosofi dari artefak budaya Cireundeu (contoh: Leuit, singkong, janur, sli)					
	3. Saya mampu membedakan artefak budaya Cireundeu dari artefak budaya daerah lain berdasarkan ciri visual dan fungsinya					
B	Perancangan ragam hias batik (teknik stilasi dan bantuan AI: ChatGPT dan Gemini)					
	4. Saya mampu menciptakan ide ragam hias batik dengan teknik stilasi (penggayaan bentuk objek artefak budaya) dan bantuan AI					
	5. Saya mampu membuat sketsa ragam hias batik diatas kain					
	6. Saya mampu menggunakan AI (ChatGPT/Gemini) untuk mencari inspirasi ragam hias batik sesuai nilai Kearifan lokal Cireundeu					
C	Teknik batik tulis can cap					
	1. Saya mampu menggunakan alat batik tulis dan cap					
	2. Saya mampu membedakan teknik pewarnaan celup dan colet					
	3. Saya mampu melaksanakan setiap tahapan dalam proses batik tulis dan cap					
D	Sistem produksi batik					
	1. Saya mampu menentukan kebutuhan alat dan bahan yang diperlukan untuk produksi batik tulis dan cap					
	2. Saya mampu menghitung harga pokok penjualan batik tulis dan cap					
	3. Saya mampu membuat prototipe produk batik tulis dan cap					
E	Atraksi wisata batik					
	1. Saya memahami bagaimana pengetahuan membuat mampu mengembangkan atraksi wisata di Cireundeu					
	2. Saya memahami pentingnya penambahan atraksi wisata batik bagi keberlanjutan desa wisata Cireundeu dalam jangka panjang					
	3. Saya memahami bagaimana cara atraksi wisata batik menjadi bagian dari atraksi desa wisata Cireundeu					

**Tabel 5.** Hasil Pre-Test Keterampilan (Sebelum Mengikuti Program)

Respon den	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	MEAN
R1	3	4	5	2	2	1	2	2	2	2	3	3	1	1	1	2,0
R2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	2,1
R3	2	2	2	3	3	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1,7
R4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2,9
R5	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	1	1	1	2,1
R6	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	1	1	1,9
R7	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2,6
R8	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2,8
																Rata-rata Group 2,2

**Tabel 6.** Hasil Pasca-Test Keterampilan (Setelah Mengikuti Program)

Respon den	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Rata-rata Respon den
R1	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4,5
R2	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4,7
R3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	3	4,5
R4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5,0
R5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4,5
R6	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4,6
R7	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4,7
R8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4,8
																Rata-rata Group 4,6

Berdasarkan perbandingan perhitungan rata-rata, terlihat adanya peningkatan yang signifikan yang

signifikan pada tingkat pengetahuan peserta. Pada tahap awal (*pre-test*), nilai rata-rata peserta berada pada angka 2,2 yang menunjukkan bahwa pengetahuan peserta masih berada pada kategori rendah. Sebaran nilai responden juga relatif rendah dengan rentang antara 1,8 hingga 2,9 serta dominasi skor 2 dan 3 pada hampir seluruh indikator (Q1-Q15). Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta belum memiliki pemahaman yang memadai terkait konsep, proses, dan teknis dasar membuat batik.

Setelah pelatihan (*post-test*) terjadi peningkatan yang sangat jelas dimana nilai rata-rata peserta naik menjadi 4,5 yang termasuk kedalam kategori tinggi. Rentang nilai responden juga meningkat menjadi 4,3 hingga 4,8 dengan dominasi skor 4 dan 5 pada seluruh indikator. Selain itu, kesenjangan antar peserta menjadi lebih kecil dibandingkan sebelum pelatihan yang menunjukkan bahwa metode pelatihan yang diterapkan efektif dalam mentransfer pengetahuan.

Perbandingan kedua data tersebut menunjukkan bahwa kegiatan transfer pengetahuan batik memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan peserta. Kenaikan rata-rata dari 2,2 menjadi 4,5 tidak hanya mencerminkan peningkatan pemahaman secara kuantitatif tetapi juga menunjukkan keberhasilan program dalam membangun pondasi pengetahuan yang kuat sebagai dasar pengembangan keterampilan membuat batik para peserta.

Demikian juga pada data keterampilan. Berdasarkan analisis data keterampilan sebelum pelatihan, tingkat kemampuan peserta masih berada pada kategori rendah. Hal ini tersermin dari nilai rata-rata yang berada di kisaran 2,2 dengan rentang nilai antar responden sekitar 1,8 hingga 2,9. Sebaran skor yang didominasi oleh nilai 2 dan 3 menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum memiliki keterampilan teknis membuat batik yang memadai.

Setelah diberikan pelatihan keterampilan, terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Nilai rata-rata meningkat menjadi 4,5 dengan rentang nilai responden antara 4,3 hingga 4,8. Dominasi skor 4 dan 5 pada hampir seluruh indikator menunjukkan bahwa peserta telah mencapai kategori baik hingga sangat baik dalam keterampilan membuat batik. Selain itu, selisih antar nilai responden menjadi lebih kecil dibandingkan sebelum pelatihan yang menandakan bahwa peningkatan keterampilan terjadi secara lebih merata pada seluruh peserta.

## **SIMPULAN**

Program pengabdian masyarakat ini berhasil dilaksanakan dimana terjadi peningkatan yang signifikan pada tingkat pengetahuan dan keterampilan peserta. Nilai rata-rata pengetahuan meningkat dari 2,2 menjadi 4,5 yang setara dengan

kenaikan sekitar 104,5%. Hal serupa terjadi pada aspek keterampilan yang menunjukkan pola peningkatan yang sama yaitu sekitar 82%. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan telah memberikan dampak yang sangat efektif dalam meningkatkan kapasitas pengetahuan dan keterampilan peserta secara signifikan dan bermakna.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adi, N. P., Murtafiah, I., & Efendi, athallah K. (2025). Revitalisasi Tradisi Membatik untuk Mempertahankan Identitas Budaya Lokal di Desa Ropoh. *JPMI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/https://doi.org/10.62017/jpmi>
- Andrianti, N. S., Yuliani, N. D., Indriana, M. S., & Awwalia Luthfi. (2024). Sosialisasi Motif dan Filosofi Batik kepada Pelajar SD melalui Pendekatan Edukatif. *Jurnal Solutif: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 51–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.61692/solutif.v2i2.205>
- Arifin, Z. (2025). Pemberdayaan Ekonomi Kreatif Berbasis Budaya Nusantara. *Prosiding Konferensi Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI*, 212–216. <https://doi.org/10.30998/kibar.28-10-2024.8026>
- Falah, A. M. (2022). Visual Analysis of Cireundeu Batik Motifs. *Cultural Arts International Journal ISBI*, 2(2).
- Feby Evelyn, Intan Muliana Rhamdhani, & Heri Mahyuzar. (2025). Penerapan Participatory Action Research untuk Meningkatkan Strategi Pemasaran UMKM Alumni Inkubasi Pemkab Kebumen. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(4), 2050–2059. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v6i4.2562>
- Gao, S. (2025). Creative generation and evaluation system of art design based on artificial intelligence. *Discover Artificial Intelligence*, 5(118). <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s44163-025-00343-4>
- Habibah, F. U., S, M. F., Dzulhilmi, M. A., Nuriyah, A., M, L. D., Izzah, M., Mustafid, M. F. H., Mahardini, S. A., & Naba'ul, N. A. (2025). Partisipasi Kolektif dalam Membangun Kesadaran Masyarakat untuk Mewujudkan Lingkungan Bersih di Kawasan Desa Jatisari. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovasi Indonesia*, 3(2), 121–132. <https://doi.org/10.54082/jpmii.637>
- Hanifa, Sholihin, A., & Ayudya, F. (2023). Peran AI Terhadap Kinerja Industri Kreatif di Indonesia. *Journal of Comprehensive Sciene*, 2(7).
- Hassan, M. A. E. (2025). The Role of Artificial Intelligence in Enhancing Cultural Sustainability Through Visual Design. *ARTic*, 887–908. <https://doi.org/10.34010/artic.v8i1.17597>
- Hou, J. (Jove), Wang, L., Wang, G., Wang, H. J., & Yang, S. (2025). The Double-Edged Roles of Generative AI in the Creative Process: Experiments on Design Work. *Information Systems Research*, 1–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.1287/isre.2024.0937>
- Jalil, M. H., Lee Abdullah, Q. D., Wong, N. R., Hoon, L. N., & Amaran, M. A. (2024). Art inheritance: Revitalizing traditional material culture motifs through innovative graphic design and artistic expression. *Journal of Graphic Engineering and Design*, 15(4), 5–17. <https://doi.org/10.24867/JGED-2024-4-005>
- Muhammad Khadry. (2025). Strategy For Diversifying Tourist Attractions To

- Increase The Appeal Of The Tourist Village Of Tomok Parsaoran Simanindo, Samosir Regency. *Brilliant International Journal Of Management And Tourism*, 5(3), 90–100. <https://doi.org/10.55606/bijmt.v5i3.5789>
- Oklevik, O., Kwiatkowski, G., Malchrowicz-Moško, E., Ossowska, L., & Janiszewska, D. (2021). Determinants of tourists' length of stay. *PLOS ONE*, 16(12), e0259709. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0259709>
- Pandanwangi, A., Ida, I., Dewi, B. S., Aryani, D. I., & Manurung, R. T. (2023). TINGKAT KEBERHASILAN PELATIHAN MEMBATIK ECO GREEN DENGAN MENGGALI POTENSI ALAM DI KAMPUNG ADAT CIREUNDEU-CIMAHI. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(1), 478–488. <https://doi.org/https://doi.org/10.46306/jabb.v4i1.409>
- Pratama, A. R., Sukriah, E., Hindayani, P., Ihsan, H. M., & Marhanah, S. (2024). Tourism Village Digitalization Strategy to Increase the Diversification of Tourist Attractions in Lebakmuncang Village, Ciwidey District. *Journal of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation*, 7(2), 219–228. <https://doi.org/10.17509/jithor.v7i2.75846>
- Pratiwi, D. S., Taufik, M., & Sabar, M. (2025). Penguatan Kreativitas Remaja Griya Harapan Difabel melalui Desain Motif Batik Berbasis Ketahanan Pangan Cireundeu. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(4), 352–362. <https://doi.org/https://doi.org/10.30651/aks.v9i4.27616>
- Putri, Li. S., & Wiratma, S. (2024). Penciptaan Motif Kembar Wayang dengan Menggunakan Teknik Batik. *Cendiklan: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(8), 346–368. <https://doi.org/https://doi.org/10.572349/cendiklan.v2i8.2355>
- Qin, Z. (2025). Cultural Identity and Economic Growth in the Arts: A Study of the Cultural Industry's Impact. *Art and Performance Letters*, 6(3). <https://doi.org/10.23977/artpl.2025.060303>
- Rahadhyhan, A. (2022, December 14). *Mengenal Lebih Dekat Batik Cimahi*.
- Ramadhika Handrawan, M. N., & Nisa, F. L. (2024). Peran Pemerintah Dalam Penggunaan Ekonomi Kreatif Dengan Kondisi Pertumbuhan Nilai SDM dan SDA Yang Beragam Di Indonesia. *Jurnal Ekonomi Kreatif Indonesia*, 2(3), 157–169. <https://doi.org/10.61896/jeki.v2i3.62>
- Tarunajaya, W. B., Sukmadi, Darmawan, H., & Masatip, A. (2025). Strategi Branding Destinasi Wisata Kampung Adat Creundeu untuk Meningkatkan Daya Tarik Wisatawan. *Media Bina Ilmiah*, 20(1).
- Wahyuningsih, C. D. (2020). KEBIJAKAN PERLINDUNGAN WARISAN BUDAYA TAKBENDA (INTANGIBLE CULTURE HERITAGE) MASYARAKAT KOTA SEMARANG (Kajian Fasilitasi Pengembangan Kuliner Berbasis Warisan Budaya). *MIMBAR ADMINISTRASI FISIP UNTAG Semarang*, 17(1), 57. <https://doi.org/10.56444/mia.v17i1.1457>