

Penggunaan Teknik *Wrap and Drape* untuk Meningkatkan Minat Berkain Batik pada Masyarakat Desa Bejjong
The Implementation of Wrap and Drape Technique to Increase Bejjong Society's Interest in Wearing Batik
Ninik Juniati¹, Christabel AP², Veny Megawati³, Hari Hananto⁴, Njoto Benarkah⁵

^{1,2} Fakultas Industri Kreatif Universitas Surabaya

^{3,4} Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Surabaya

⁵ Fakultas Teknik Universitas Surabaya

Email: joenninik@gmail.com¹, Christabelapp@gmail.com², VenyMegawati@yahoo.com³, hananto@staff.ubaya.ac.id⁴, benarkah@staff.ubaya.ac.id⁵

*Corresponding author: joenninik@gmail.com¹

ABSTRAK

Keberadaan kerajinan Batik di Desa Bejjong saat ini sedang mati suri dan dirasakan oleh masyarakat setempat, para perajin, penjual maupun pelaksana wisata edukasi membuat. Rendahnya hasil penjualan kain batik yang dipasarkan secara konvensional yaitu dengan cara dipamerkan di etalase toko pribadi, pusat oleh-oleh dan pameran. Melemahnya industri Batik di desa ini karena kurangnya minat masyarakat untuk memiliki kain batik dan berkain batik. Tujuan dari Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini adalah meningkatkan minat masyarakat untuk memiliki dan mau memakai kain Batik serta mengembangkan ide kreatif terkait *visual merchandising* yang dapat membantu para perajin Batik khas Bejjong menjual produksinya. Metode yang digunakan adalah pendampingan secara online dengan menggunakan media video tutorial tentang Teknik *Wrap and Drape* dan lomba modifikasi berkain batik yang diadakan secara *online*. Hasil pendampingan menyatakan bahwa Teknik *Wrap and Drape* dalam berkain batik dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat masyarakat untuk menambah koleksi kain Batik dan mau berkain batik dengan cara yang lebih modern, peserta lomba menjadi lebih kreatif dalam berbusana khususnya berkain batik. Ide-ide kreatif yang muncul melalui teknik ini dapat dimanfaatkan menjadi salah satu teknik pemasaran kain Batik Khas Bejjong yang lebih kreatif.

Kata Kunci: batik; pendampingan online; *wrap and drape*; *zero waste fashion (ZWF)*

ABSTRACT

The existence of Batik crafts in Bejjong Village is currently weakened and is felt by the local community, artisans, sellers, and implementers of batik education tours. The low sales of batik fabrics marketed conventionally are displayed in the storefronts of private stores, souvenir centers, and exhibitions. The weakening of the Batik industry in this village is due to the lack of public interest in owning batik fabrics and wearing batik cloth. This Community Service Program (PKM) aims to increase public interest in owning and wanting to use Batik cloth and develop creative ideas related to visual merchandising that can help Bejjong batik artisans sell their production. The method used is online assistance using video tutorial media about Wrap and Drape Techniques and competition on how to use Batik Cloth. The mentoring results stated that the Wrap and Drape Technique could be a solution to increase public interest in adding to the collection of Batik clothes and wearing Batik cloth in a more modern way, competition participants become more creative in dressing. The creative ideas that emerge through this technique can be used as one of the more creative marketing techniques for Batik Khas Bejjong clothes.

Keywords: batik; online mentoring, *wrap and drape*; *zero waste fashion (ZWF)*,

PENDAHULUAN

Kecamatan Trowulan merupakan wilayah yang memiliki cukup banyak situs bersejarah berupa candi-candi yang berasal dari Kerajaan Majapahit abad 14-15 Masehi. Situs kompleks candi yang berhasil dijaga kelestariannya adalah Candi Brahu, Bajang Ratu, Gentong, Tikus dan Kolam Segaran. Keberadaan situs kompleks candi ini, menjadikan Trowulan sebagai Kawasan Cagar Budaya Majapahit berdasarkan keputusan Menteri Pendidikan Nomor 260/M/2013 (Adistana & Sulistyarso, 2016). Kecamatan Trowulan juga memiliki daerah wisata yang berada di Desa Bejjong yang dikenal sebagai Kampung Majapahit karena memiliki ciri khas *landscape* yang unik yaitu deretan 200 unit rumah bernuansa jaman Kerajaan Majapahit yang dibangun oleh Pemerintah Kabupaten Mojokerto. Pembangunan rumah Majapahit merupakan salah satu langkah pelestarian budaya zaman Kerajaan Majapahit yang menyerupai kondisi pemukiman pada zaman Kerajaan Majapahit tempo dulu. (Rosyadi dkk., 2014). Selain situs-situs sejarah dan deretan rumah Majapahit, Desa Bejjong pun memiliki berbagai

potensi wisata religi seperti Vihara Buddha Tidur, Petilasan Siti Inggil.

Raden Wijaya. Beberapa industri kreatif juga dilakukan masyarakat seperti industri cor kuningan, wisata edukasi membatik, paket wisata dan layanan *homestay*. Sebagai wilayah yang lekat dengan situs-situs bersejarah, tentu saja tidak akan lepas dengan keberadaan batik di Wilayah Mojokerto ini, terlebih lagi batik merupakan salah satu karya seni yang mencerminkan budaya bangsa yang adiluhung (Suyanto, 2002). Keberadaan produksi batik di wilayah Kabupaten Mojokerto umumnya berupa jenis batik tulis dan cap yang harganya menyesuaikan dengan tingkat kesulitan pembuatan. Dukungan pemerintah untuk meningkatkan kualitas usaha Batik bagi warga tergolong cukup sering dilakukan dalam bentuk sosialisasi mengenai manajemen pemasaran, keuangan, export-import produk yang diadakan oleh Dinas Perindustrian. sementara kerajinan Batik di Desa Bejjong memiliki ragam hias yang khas yaitu adanya motif Surya Majapahit yang

menjadi pembeda dengan daerah lain (Nuzulia et al., 2018).

Edukasi wisata membatik, di Desa Bejjong merupakan salah satu kegiatan pembelajaran kreatif yang cukup berkembang dan diminati oleh wisatawan. Seperti kebanyakan daerah wisata yang menawarkan paket edukasi membatik, pada umumnya tarif yang diberlakukan berbeda-beda antara Rp. 10.000 – Rp.75.000 per pack tergantung usia peserta (anak sekolah atau mahasiswa/dewasa umum) dan besar media batik yang digunakan (saputangan atau kain). Sementara paket edukasi wisata membatik hanya dilakukan oleh satu Sanggar Seni penggiat budaya Majapahit tanpa adanya kegiatan produksi Batik yang dapat dijual. Paket wisata edukasi membatik ini ditawarkan pada wisatawan memiliki tujuan agar kegiatan membatik di Desa Bejjong ini tetap berjalan dengan mengenalkan budaya membatik pada wisatawan. Selain itu, batik telah menjadi bagian dari budaya Majapahit yang ditawarkan untuk pariwisata, meskipun keberadaan perajin Batik di desa ini sudah sangat berkurang bahkan sudah pada kondisi mati suri. Pada dasarnya, keberadaan kerajinan batik di Desa bejjong sebenarnya cukup

penting karena idealnya dapat mendatangkan pendapatan bagi masyarakat setempat, baik dari segi perajin, penjual maupun pelaku edukasi membatik.

Pendekatan melalui seni budaya dapat menjadi salah satu cara untuk mengembangkan potensi desa dan dapat menjadi pembeda atau keunikan dari desa wisata lainnya. Pada pengabdian yang dilakukan oleh Siswantari dkk bahwa melalui penggarapan seni pertunjukan dengan berbasis pada karakter kelokalan, tim pengabdian ini dapat mengoptimalisasikan potensi seni sehingga dapat menunjukkan adanya pemajuan kebudayaan desa desa serta Terbangunnya kesadaran budaya, dan ekosistem budaya desa (2022).

Selain potensi desa wisata, Pelestarian budaya sebagai pendekatan bidang pariwisata juga mampu mengembangkan Taman Kanak-kanak di Kabupaten Konawe Selatan. Pengabdian yang dilakukan oleh Lilianti dkk karena di kabupaten Konawe Selatan menjadi saksi tren perkembangan pariwisata saat ini. Perkembangannya sudah

tidak terkait dengan pelestarian nilai-nilai budaya daerah setempat, melainkan hanya fokus pada industri kreatif. Permasalahan tersebut tentunya dapat mengancam keberadaan wisata budaya karena identitas budaya lokal di sektor pariwisata Kabupaten Konawe Selatan mulai menurun. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk melakukan edukasi melalui sosialisasi dini kepada masyarakat khususnya kepada siswa dan guru TK Nur Kamil dan Sanggula Pertiwi yang akan dikenalkan dengan budaya daerah yang saat ini sudah terlupakan. Pengabdian dilakukan melalui kegiatan penyuluhan dan pelatihan, pemahaman, pemahaman dan pembelajaran tentang jenis dan perbedaan budaya daerah pakaian adat, lagu daerah, alat musik tradisional, tarian daerah dan senjata tradisional daerah. (Lilianti dkk., 2022). Berdasarkan hasil dua pengabdian tersebut, menunjukkan bahwa untuk dapat meningkatkan potensi wisata di wilayahnya juga harus diiringi dengan minat terhadap potensi yang ingin dikembangkan, sehingga hasil pengabdian tersebut memberikan masukan bagi Tim Pengabdian Pada Masyarakat (PKM) yang sedang mengembangkan minat masyarakat

Bejjong dan masyarakat setempat untuk mau berkain batik.

Berdasarkan observasi terkait Program Pengembangan Desa Wisata di Desa Bejjong yang Berbasis pada Kearifan Lokal wilayah ini, menemukan bahwa keberadaan industri batik dan minat masyarakat setempat akan batik masih kurang. Padahal batik merupakan salah satu budaya masyarakat yang sudah ada saat jaman Majapahit. Perajin batik di Desa Bejjong sudah sangat berkurang, bagi masyarakat desa Bejjong, membuat hanya menjadi kegiatan sampingan saja, hanya dikerjakan untuk memenuhi order dalam jumlah yang terbatas karena kurangnya tenaga pecanting dan tenaga untuk pewarnaan. Minat masyarakat untuk memiliki kain batik dan berkain batik pun sangat rendah.

Hasil observasi pendahuluan menyatakan bahwa masyarakat Desa Bejjong, khususnya para ibu di desa ini memiliki kurang lebih dua sampai tiga potong pakaian batik yang dipakai untuk sehari-hari dan acara khususnya seperti resepsi

pernikahan. Para ibu ini jarang memiliki kain batik yang masih lembaran. Seandainya memiliki pun hanya disimpan saja dan sangat jarang dikenakan untuk acara khusus sekalipun seperti resepsi pernikahan.

Kondisi kurangnya produksi batik dan minat masyarakat Desa Bejjong terhadap Batik juga diperparah dengan adanya pandemi saat ini, aktivitas pariwisata Desa Bejjong ditutup sehingga paket-paket wisata khususnya wisata membatik bagi wisatawan tidak dapat memberikan pendapatan bagi pelaku bisnis paket edukasi membatik di Desa Bejjong.

Menurunnya produksi batik di Desa Bejjong salah satunya adalah teknik pemasaran batik yang masih konvensional yaitu dengan cara dititipkan di pusat oleh-oleh dan berbagai pameran. Batik yang dijual berupa kain lembaran atau pakaian batik. Menjual batik dalam bentuk pakaian jadi tentu saja memiliki kendala seperti ukuran dan *style/model* pakaian belum tentu cocok dengan selera pembeli yang mendatangi pusat oleh-oleh / pameran tersebut. Sedangkan, dalam menata kain batik, dibutuhkan teknik *visual merchandising* yang baik dan menarik agar dapat

menarik minat konsumen. *Visual merchandising* di sini adalah teknik presentasi barang dalam toko dan barang dagangannya dengan cara yang akan menarik perhatian calon konsumen (Levy & Weitz, 2009). Menjual kain batik yang berupa lembaran dapat dibantu dengan teknik *visual merchandising* atau *display* kain yang menarik. Pengetahuan *display* kain ini tentu saja sangat dibutuhkan oleh perajin-perajin batik di Desa Bejjong karena sangat menguntungkan, lembaran kain batik dapat dibentuk sedemikian rupa di *mannequin* atau dikenakan oleh model saat peragaan busana atau pemotretan produk tanpa memotong kain batik sama sekali dan setelah itu kain batik dapat dibongkar menjadi selebar kain kembali tanpa cacat dan dapat dijual kembali. Untuk mendukung teknik *display* yang merupakan bagian dari *visual merchandising* ini, dibutuhkan *skill* dan teknik-teknik yang dapat diadaptasi adalah teknik *Wrap and Drape*. dari konsep *Zero Waste Fashion* sebagai variasi *display* kain batik di dalam toko. Teknik *Wrap and Drape* ini dapat

digunakan dengan atau tanpa menggunakan *mannequin*, sehingga sangat fleksibel. Konsep *Zero Waste Fashion (SWF)* sendiri merupakan salah satu pola pikir yang dikembangkan oleh para *fashion designer* dan peneliti bidang *fashion* tentang koleksi *fashion* yang sedikit bahkan tidak menghasilkan sampah sama sekali sebagai salah satu solusi pengurangan limbah di sektor *fashion* yang terbesar didunia kedua setelah limbah dari sektor migas. Penggunaan kain yang tidak efisien sehingga menghasilkan limbah justru menjadi peluang untuk mengeksplorasi *fashion*. Menurut Rissanen seorang *fashion designer* dan periset *ZWF* menyatakan bahwa *ZWF* sarat akan eksperimen dan penemuan-penemuan baru akan bentuk pakaian (Rissanen & Earley, 2005; Rissanen, 2013; Rissanen & Mcquillan, 2016). Bentuk-bentuk pakaian yang dapat ditawarkan pada konsep *ZWF*, umumnya adalah *cutting* dan *detail* yang meminimalkan sisa potongan kain dengan cara memanfaatkan sisa-sisa potongan kain yang tak terpakai menjadi detail pakaian. Namun ada juga bentuk-bentuk pakaian dari konsep *ZWF* yang sama sekali tidak ada proses pemotongan sehingga sama sekali tidak menghasilkan

sisa potongan kain, teknik tersebut adalah *Wrap and Drape*. Teknik ini terdiri dari sepotong atau lebih kain tanpa adanya jahitan, dan merupakan bentuk yang paling dasar (Elisabetta. Drudi, 2007). Teknik ini juga dapat digunakan dengan cara sehelai kain panjang tanpa jahitan dapat dililit dan dimodifikasi sedemikian rupa tanpa proses potong. Sehingga saat jahitan pakaian ini dibuka dapat kembali menjadi selebar kain seperti semula. Sehingga, teknik *Wrap and Drape* ini memiliki tingkat dan daya pakai serta *sustainability* yang tinggi.

Berdasarkan analisa pendahuluan diatas, maka permasalahan yang ditemukan dalam pengembangan industri Batik sebagai salah satu aspek yang dikembangkan pada Program Pengembangan Desa Wisata yang Berbasis pada Kearifan Lokal di Desa Bejjong, yaitu: 1) Kurangnya minat ibu-ibu dan remaja di Desa Bejjong, untuk memiliki dan mau mengenakan koleksi kain Batik pribadi; 2) Teknik pemasaran yang kurang kreatif untuk membantu para perajin batik khas bejjong menjual

produksinya. Adanya konsep *ZWF* yang dituangkan dalam teknik *Wrap and Drape* diharapkan dapat menjadi solusi dari dua permasalahan diatas, sehingga besar harapan melalui Program Pengembangan Desa Wisata yang Berbasis pada Kearifan Lokal di Desa Bejijong ini teknik pemasaran kain Batik yang dihasilkan para perajin Batik di Desa Bejijong dapat menjadi lebih kreatif, minat masyarakat Desa Bejijong untuk memakai kain Batik jadi meningkat, sehingga pelestarian Batik di wilayah Cagar Budaya di Desa Bejijong, kecamatan Trowulan, Kabupaten Mojokerto meningkat.

METODE PENELITIAN

Menurut Moekijat (1993), pelatihan merupakan salah satu tindakan untuk dapat meningkatkan pengetahuan dalam melaksanakan pekerjaan tertentu. Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat yang dilakukan untuk masyarakat Desa Bejijong adalah pendampingan secara *Online*, mengingat saat pandemi Covid-19 selama 2019-2021 sangatlah tidak memungkinkan untuk dilakukan pendampingan seperti pelatihan atau sosialisasi secara langsung (*offline*). Pendampingan dilakukan bersama perangkat desa dan Sanggar

penggiat seni untuk mendampingi masyarakat khususnya ibu-ibu dan remaja Desa Bejijong untuk mengakses Google Form dan materi video tutorial.

Tahap-tahap pendampingan yang dilakukan antara lain adalah:

- 1) Observasi situasi secara langsung (*offline*), dilakukan selama kegiatan pendampingan di tahun 2019; 2) Pembuatan media belajar berupa video tutorial tentang Teknik *Wrap and Drape* dalam berkain batik. Proses ini dilakukan mulai dari persiapan hingga tapping video pada bulan Agustus 2020; 3) Penyebaran Video tutorial melalui salah satu *platform online* yaitu www.youtube.com sehingga dapat diakses oleh masyarakat secara umum, Kegiatan ini dilakukan pada minggu pertama dibulan September 2021. Penyebaran video dilakukan selama sebulan untuk mempersiapkan lomba untuk memperingati hari batik; 4) Mengadakan lomba membuat modifikasi *wrap and drape* berkain Batik yang dapat diikuti masyarakat desa Bejijong secara online. Syarat keikut sertaan lomba disebar

bersamaan dengan penyebaran video tutorial; 5) Pengumpulan hasil modifikasi *wrap and drape* dalam bentuk video dilakukan melalui pengisian *google form* di akhir bulan September 2021 dan hasil video terbaik diumumkan bertepatan di hari batik nasional tanggal 2 Oktober 2021; 6) Evaluasi kegiatan pendampingan melalui kuesioner dan interview. Kuesioner diberikan bersamaan saat pengisian *google form*

saat pengumpulan video lomba. Teknik *depth interview* dilakukan satu minggu setelah pengumuman lomba untuk menggali informasi terkait lomba dan respon peserta lomba.

Berdasarkan paparan tentang metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah, dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1: Permasalahan, Tujuan, Solusi dan Metode

Masalah	Tujuan	Solusi	Metode
Teknik pemasaran kain Batik yang konvensional dan kurang kreatif	Menambah pengetahuan tentang variasi teknik display dalam <i>visual merchandising</i> Batik untuk menjual Kain Batik dengan lebih kreatif dan unik.	Memperkenalkan teknik pada Konsep <i>Zero waste Fashion (ZWF)</i> dalam berkain Batik, memanfaatkan kain batik dalam bentuk lembaran, udeng, selendang dan sarung	1. Video Tutorial yang dapat diakses secara online, 2. Penyelenggaraan Renzy Competition secara online. 3. Bekerja sama dengan Sanggar penggiat seni mendampingi masyarakat untuk belajar mengakses materi video tutorial dan google form untuk pendaftaran dan pengumpulan video dan proses pengambilan video proses melalui HP.
Kurangnya Minat masyarakat Desa Bejijong untuk memiliki dan memakai Kain batik	Meningkatkan minat masyarakat untuk memiliki dan memakai kain Batik dengan teknik yang lebih modern, lebih <i>fashionable</i>	menjadi berbagai gaya tanpa proses memotong kain Kain batik dapat diolah menjadi bentuk-bentuk yang menarik dan dapat dijadikan pilihan <i>display</i> dalam toko Batik yang akan menarik minat konsumen dalam membeli.	

HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi pelatihan berbentuk video tutorial yang telah diunggah ke Youtube dengan judul “*Renzy (Ready and Eazy)*” mempermudah para ibu dan remaja mempelajari cara berkain batik melalui HP pribadi. Gambar 1 menunjukkan salah satu adegan berbusana menggunakan batik dalam video tutorial tersebut.



Gambar 1: Adegan berbusana batik dalam video tutorial

Bentuk evaluasi tentang materi berbentuk video tutorial ini berupa “*Renzy Competition*”, lomba berkain batik yang kreatif dan modern dengan teknik *Wrap and Drape*. Kriteria lomba berupa hasil modifikasi dari video tutorial yang dibagikan sebelumnya. Pendaftaran dan pengumpulan video peserta lomba dilakukan secara *online* dengan menggunakan *platform google form*.

Pengumuman “*Renzy Competition*” ini bertepatan dengan Hari Batik yang jatuh pada tanggal 2 Oktober dengan maksud untuk

meningkatkan animo masyarakat Bejjong untuk berkreasi dengan kain batik serta berminat berkain batik dalam kehidupan sehari-hari. Masyarakat yang mengikuti lomba ini sebanyak 36 orang dan dibagi menjadi 18 kelompok. Peserta lomba berkreasi dengan memadukan berbagai macam kain batik dengan *fashion item* lainnya seperti jaket, blouse, hijab, dan aksesoris lainnya. Dari 18 kelompok tersebut dipilih pemenang pertama, kedua dan ketiga. Pemenangan harapan pertama, kedua dan ketiga.



Gambar 2: seorang peserta yang memeragakan teknik *wrap and drape* dalam video

Berdasarkan hasil evaluasi materi video tutorial *Wrap and Drape* dalam berkain Batik tentang pengetahuan yang didapatkan peserta selama mengikuti “*Renzy Competition*”. Jawaban dari peserta dapat dilihat pada tabel 2:

Tabel 2: Hasil Kuesioner pengetahuan yang didapat melalui lomba *Renzy Competition*

Pengetahuan yang didapat	Persentase Jawaban
Pengetahuan tentang Padu padan kain batik dengan Fashion Item lainnya	78%
Pengetahuan tentang tips tampil lebih gaya dan trendy dengan kain Batik	83%
Pengetahuan tentang tips tampil percaya diri dalam berkain Batik	61%
Pengetahuan tentang teknik berkain batik dengan cara modern	78%
Kreatifitas baru dalam berbusana	89%
Pengetahuan tentang pemilihan busana yang tepat dengan bentuk tubuh.	61%

Berdasarkan paparan tabel 2 diatas menunjukkan bahwa peserta lomba, melalui *Renzy Competition* ini paling banyak memilih mendapat pengetahuan tentang tips tampil lebih gaya dan trendy dengan kain Batik dan kreatifitas baru dalam berbusana. Hasil dari kuesioner terbuka menyatakan bahwa pendampingan yang dilakukan secara online yang dapat di akses melalui HP serta bentuk lomba yang diadakan online ini sangat menyenangkan serta mudah diikuti

peserta. Dapat menjadi wadah baru bagi masyarakat Desa Bejjiong khususnya ibu-ibu dan remaja untuk berkreasi melalui penampilan. Hal ini dikuatkan dengan interview yang dilakukan secara acak terhadap peserta bahwa saat mengikuti serangkaian kegiatan pendampingan mulai dari observasi, briefing lomba, mempelajari materi video tutorial yang dibagikan secara online, menjadi peserta lomba *online* hingga pengumuman lomba dan evaluasi kegiatan. Ibu-ibu merasa sangat senang mengikuti kegiatan pendampingan ini, khususnya event *Renzy Competition*. Ibu-ibu juga bersemangat dan termotivasi untuk memiliki kain batik lebih banyak lagi supaya bisa dimodifikasi dalam berbagai gaya meskipun masih kurang percaya diri untuk dikenakan sebagai pakaian harian namun termotivasi untuk mencoba mengenakan saat momen khusus seperti resepsi pernikahan atau membuat event khusus di desa yang mewajibkan mengenakan *dress code* berkain batik serta menyelenggarakan event yang

sejenis *Renzy Competition* supaya menjadi ajang untuk meningkatkan minat terhadap kain batik bagi generasi selanjutnya, yaitu anak-anak dan remaja di desa Bejjong. Melalui *Renzy Competition*, pengetahuan peserta tentang teknik *Wrap and drape* dapat menambah inspirasi para pengrajin batik di Bejjong dalam teknik *display* Batik sehingga tidak terkesan monoton dan lebih menarik konsumen yang datang ke toko, serta memberi inspirasi bagi masyarakat serta perajin Batik yang ada di Desa Bejjong untuk menggelar acara fashion Show pada hari-hari khusus Desa Bejjong.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan diatas dapat disimpulkan Teknik *Wrap and Drape* pada Konsep *Zero Waste Fashion (ZWF)* dalam berkain Batik dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat masyarakat untuk berkain Batik dengan teknik yang lebih modern, berbagai teknik yang dipraktikkan oleh peserta *Renzy Competition* dapat menjadi ide kreatif baru dalam berbusana khususnya berkain Batik. Ide-ide kreatif yang muncul melalui Teknik *Wrap and Drape* ini dapat dimanfaatkan menjadi salah

satu teknik pemasaran kain Batik Khas Bejjong yang lebih kreatif seperti memadupadankan Kain Batik lembaran dengan fashion item lainnya untuk *display* toko souvenir/pameran, *photoshoot* atau bahkan *Fashion show*. Terkait dengan bentuk pendampingan online atas solusi yang ditawarkan dapat disimpulkan bahwa lomba atau kompetisi online dapat dijadikan salah satu media yang menyenangkan untuk mengetahui materi pendampingan yang diberikan secara online dapat diserap bagi warga desa Bejjong, Kecamatan Trowulan, Kabupaten Mojokerto.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. LPPM Universitas Surabaya.
2. Program Pengabdian kepada Masyarakat Multi Tahun (PPDM) dengan pendanaan dari Ristek-BRIN, sesuai dengan SK No: 011/ST-PPM/LPPM-02/Ristek-BRIN/FBE/III/2020.
3. Kepala desa beserta para perangkat desa Bejjong, Trowulan, Mojokerto.

4. Sanggar Baghaskara, Pusat pengembangan budaya Majapahit.

DAFTAR PUSTAKA

- Adistana, J. A., & Sulistyarso, H. (2016). *Arahan Pengembangan :Kampung Majapahit sebagai Desa Wisata pada Kawasan Cagar Budaya kecamatan Trowulan, Kabupaten, Mojokerto.* *Jurnal Teknik ITS* , 5(2).
- Elisabetta. Drudi. (2007). *Wrap and Drape Fashion History, Design and Drawing*. Pepin Press.
- Levy, M., & Weitz, B. A. (2009). *Retailing management* (7 ed.). McGraw-Hill Irwin.
- Lilianti, L., M, R., Said, H., Abubakar, A., Nurzaima, N., & Rosida, W. (2022). Pelestarian Budaya Daerah Guna Pengembangan Sektor Pariwisata di Taman Kanak-Kanak. *Aksiologiya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1). <https://doi.org/10.30651/aks.v6i1.5568>
- Moekijat. (1993). *Evaluasi Pelatihan*. Mandar Maju.
- Nuzulia, I., Mulia, A., Zuhri, M., & Rahayuningtyas, D. (2018). Analisis Pengembangan Industri kreatif Berbasis kearifan Lokal Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Majapahit (Studi Kasus Di Kampung Majapahit, Desa Bejijong, Kecamatan Trowulan, Kabupaten Mojokerto) . *Jurnal Studi Budaya Nusantara*, 2(2), 66–70.
- Rissanen, T. (2013). *Zero-Waste Fashion Design: a study at the intersection of cloth, fashion design and pattern cutting*. Iniversity of Technology, Sydney.
- Rissanen, T., & Earley, R. (2005). *From 15% to 0: Investigating the creation of fashion without the creation of fabric waste*.
- Rissanen, T., & Mcquillan, H. (2016). *Zero Waste Fashion Design*. Fairchild Books, Bloomsbury.
- Rosyadi, K., Rozikin, M., & Trisnawati. (2014). Analisis Pengelolaan Dan Pelestarian Cagar Budaya Sebagai Wujud Penyelenggaraan Urusan Wajib Pemerintahan Daerah (Studi pada Pengelolaan dan Pelestarian Situs Majapahit Kecamatan Trowulan Kabupaten Mojokerto). *Jurnal Administrasi Publik (JAP)*, 2(5), 830–836.
- Siswantari, H., Sularso, S., & Septiyani, R. (2022). Optimalisasi Potensi Seni Menuju Desa Wisata di Desa Jatimulyo Dlingo Bantul Yogyakarta Indonesia. *Aksiologiya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1). <https://doi.org/10.30651/aks.v7i1.8930>
- Suyanto, A. N. (2002). *Sejarah Batik Yogyakarta*. Rumah Merapi.