

The book cover features a vibrant red background with large, flowing orange batik-style scrollwork. The top and bottom corners are decorated with teal batik patterns. In the upper right teal area, there are scientific motifs including the equation $E=mc^2$, a palm tree, and chemical structures like $H-C-O-O-C-H$ and $H-C-O-C-O-H$.

Pelatihan
KREASI BATIK
MOTIF SAINS
bagi Pemula

**Kusuma Wardhani Mas'udah
Euis Nurul Hidayah
Nur Aini Fauziyah**

PELATIHAN KREASI BATIK MOTIF SAINS BAGI PEMULA

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
Pasal 1:

1. Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang undangan.

Pasal 9:

2. Pencipta atau Pengarang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan a. Penerbitan Ciptaan; b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya; c. Penerjemahan Ciptaan; d. Pengadaptasian, pengarsyafan, atau pentransformasian Ciptaan; e. Pendistribusian Ciptaan atau salinan; f. Pertunjukan Ciptaan; g. Pengumuman Ciptaan; h. Komunikasi Ciptaan; dan i. Penyewaan Ciptaan.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100. 000. 000, 00 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500. 000. 000, 00 (lima ratus juta rupiah).

Kusuma Wardhani Mas'udah
Euis Nurul Hidayah
Nur Aini Fauziyah

PELATIHAN KREASI BATIK MOTIF SAINS BAGI PEMULA



**Penerbit Lakeisha
2022**

PELATIHAN KREASI BATIK MOTIF SAINS BAGI PEMULA

Penulis:

Kusuma Wardhani Mas'udah
Euis Nurul Hidayah
Nur Aini Fauziyah

Editor: Dewi Kusumaningsih
Layout: Yusuf Deni Kristanto
Desain Cover: Tim Lakeisha
Cetak I Februari 2022
xiv + 114 halaman; 15 x 23 cm
ISBN: 978-623-420-088-1

Diterbitkan oleh Penerbit Lakeisha
(**Anggota IKAPI No.181/JTE/2019**)

Redaksi

Srikaton, RT 003, RW 001, Pucangmiliran,
Tulung, Klaten, Jawa Tengah
Hp. 08989880852, Email: penerbit_lakeisha@yahoo.com
Website: www.penerbitlakeisha.com

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan
dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah yang telah memberikan nikmat yang tiada terhingga, shalawat dan salam senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia, dari masyarakat jahiliyah yang tidak berdaya menuju masyarakat madaniyah yang semakin berdaya. PIKAT merupakan Pemanfaatan Iptek Bagi Masyarakat Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. PIKAT merupakan kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat di daerah tertentu untuk turut melakukan pemberdayaan masyarakat dengan prinsip pembangunan partisipatif, demokratis dan berkelanjutan berlandaskan nilai-nilai luhur kemanusiaan.

Kegiatan PIKAT Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur kali ini bertepatan dengan berlangsungnya wabah Covid-19. Namun, hal tersebut tidak menghalangi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat agar tetap kontibutif. PIKAT BATIK SAINS PESANTREN MANDIRI di Pondok Pesantren Babussalam Kalibening, Kecamatan Mojoagung, Kabupaten Jombang. Kehadiran PIKAT di tengah masyarakat bukan hendak memberi bantuan dalam bentuk dana, memberikan hibah, dan memberi beragam fasilitas yang serba mudah, melainkan hendak belajar bersama masyarakat guna membangun kesadaran kritis mereka tentang penanganan Covid-19 dan bagaimana bertahan dalam keadaan pandemi ini.

Oleh karena itu, kami membuat modul ini dengan harapan mempermudah masyarakat menjalankan aktivitas di era new normal dengan mematuhi Protokol Kesehatan Covid-19 dan memberlakukan tata caranya dengan baik dan benar. Terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penulisan modul maupun kegiatan yang berlangsung dalam rangkaian acara yang telah kami rancang sedemikian rupa. Tentu banyak sekali kekurangan dalam penulisan dan keberlangsungan acara kami, namun akan senantiasa kami jadikan pelajaran untuk terus menjadi manusia yang bermanfaat untuk orang lain. Karena sejatinya manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan bantuan orang lain.

Surabaya, 09 Agustus 2021

Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
1. BATIK KHAS DI INDONESIA.....	1
1.1 Sejarah Batik Indonesia.....	1
1.2 Motif Batik	6
1.3 Definisi Batik	10
1.4 Website.....	11
1.5 Informasi	11
1.6 Promosi.....	11
2. DESAIN BATIK SAINS DENGAN CORELDRAW	13
2.1 Latar Belakang	13
2.2 Pengenalan Coreldraw.....	17
2.3 Bekerja Dengan Objek Grafis	22
2.4. Memodifikasi Objek Grafis.....	30

2.5. Latihan	34
2.3 Penutup.....	34
3. PEMBUATAN BLOGSPOT SANTRI PP BABUSSALAM	35
3.1 Jenis – Jenis Blog	38
4. UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN DESAIN BATIK SANTRIPONDOK PESANTREN BABUSSALAM JOMBANG TENGAH PANDEMI	85
4.1 Pendahuluan	85
4.2 Metode.....	86
4.3 Hasil Dan Pembahasan.....	88
4.4 Simpulan Dan Saran.....	92
4.5 Ucapan Terima Kasih.....	93
5. UPN Veteran Jawa Timur Wujudkan <i>One Pesantren One Product (OPOP)</i> bersama Pondok Pesantren di Jombang Melalui Program Abdimas Pikat	94
6. Pelatihan Digitalisasi Desain Batik dan Media Promosi Online untuk Santri Pondok Pesantren Babussalam Jombang	97
6.1 Pendahuluan	97
6.2 Metode.....	99
6.3 Hasil Dan Pembahasan.....	101

6.4 Simpulan Dan Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	107
DATA DIRI PENULIS	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh desain batik sains.....	16
Gambar 2. Tampilan awal CorelDRAW standard 2020.	17
Gambar 3. Jendela CorelDRAW.....	18
Gambar 4. Laman memutar objek.....	25
Gambar 5. Objek Spiral Tool dan Ellips Tool	25
Gambar 6. Objek Hasil Transformation dan Mirror	26
Gambar 7. Objek Hasil Transformation, Scale, dan Mirror.....	27
Gambar 8. Objek yang Dibuat dengan dengan spiral Tool dan Ellips Tool.....	27
Gambar 9. Objek Hasil Transformation, Scale, dan Mirror.....	28
Gambar 10. Objek hasil Transformation dan Duplicate	28
Gambar 11. Objek hasil Transformation dan Rotate	29
Gambar 12. Hasil Akhir Objek Membuat Ornamen	29
Gambar 13. Objek yang akan dipangkas	30
Gambar 14. Hasil Pemangkasan dua Objek.....	31
Gambar 15. Posisi peletakan objek	31
Gambar 16. Hasil Pemangkasan Front minus back atau Back minus Front	32
Gambar 17. Objek yang akan digabungkan	32
Gambar 18. Hasil penggabungan objek	33
Gambar 19. Objek yang akan diiris	33

Gambar 20. Hasil Pengirisan dua Objek.....	33
Gambar 21. Tampilan Awal situs Blogger.com.....	41
Gambar 22. Tampilan Jendela Pembuatan Judul Blog	42
Gambar 23. Tampilan Jendela Pembuatan URL Blog	42
Gambar 24. Tampilan Jendela Konfirmasi Nama Tampilan Blog.....	43
Gambar 25. Tampilan Jendela Beranda Akun Blog	44
Gambar 26. Tampilan Jendela Menu New Post.....	45
Gambar 27. Tampilan Jendela Menu New Post dan Bagian- bagiannya	45
Gambar 28. Tampilan Jendela Menu Post	48
Gambar 29. Tampilan Jendela Menu Tata Letak	49
Gambar 30. Tampilan Jendela Menu Theme	50
Gambar 31. Tampilan Jendela Menu Setting.....	55
Gambar 32. Tampilan Jendela Basic Setting	57
Gambar 33. Tampilan Kotak Dialog Publishing.....	58
Gambar 34. Tampilan Kotak Dialog Pengaturan Domain	59
Gambar 35. Tampilan Kotak Dialog Custom Domain	59
Gambar 36. Tampilan Kotak Dialog DNS Management	60
Gambar 37. Tampilan Google Error	61
Gambar 38. Tampilan Kotak Dialog Blog Address	61
Gambar 39. Tampilan Menu Pengaturan Dasar	63
Gambar 40. Kotak Dialog Konfigurasi Ikon Favorit	64
Gambar 41. Tampilan Menu Setting > Publikasi.....	65
Gambar 42. Tampilan Kotak Dialog Domain Kustom	66
Gambar 43. Tampilan Kotak Dialog Konfirmasi Domain Kustom.....	66
Gambar 44. Tampilan Menu Domain	67

Gambar 45. Tampilan Kotak Dialog DNS Management	67
Gambar 46. Tampilan Konfigurasi DNS Blogspot	68
Gambar 47. Tampilan Menu HTTPs	69
Gambar 48. Tampilan Pengaktifan setelan HTTPs	70
Gambar 49. Tampilan Menu Theme	73
Gambar 50. Tampilan Menu Dasar Theme	73
Gambar 51. Tampilan Kode HTML	74
Gambar 52. Tampilan Menu Dasar Tata Letak/ Layout	74
Gambar 53. Tampilan Kotak Dialog Tambahkan Gadget	75
Gambar 54. Tampilan Menu Setting > Crawler dan Pengeindeksan	77
Gambar 55. Tampilan Kotak Dialog robots.txt kustom	77
Gambar 56. Tampilan Contoh robots.txt	78
Gambar 57. Tampilan Pengaktifan Menu Pop robots.txt	79
Gambar 58. Tampilan Kotak Dialog Tag Robot Kustom untuk Halaman Beranda	80
Gambar 59. Tampilan Kotak Dialog Tag Robot Kustom untuk Postingan dan Halaman	81
Gambar 60. Tampilan Kotak Dialog Tag Robot Kustom untuk Halaman penelusuran Arsip	82
Gambar 61. Tampilan Menu Setting > Monetisasi	83
Gambar 62. Tampilan Kolom ads.txt kustom	84
Gambar 63. Alur Pemilihan Pemenang Desain Terbaik	88
Gambar 64. Desain Batik Sains	89
Gambar 65. Materi Pelatihan Desain Grafis Menggunakan CorelDraw	90
Gambar 66. Sertifikat Pemenang Desain Terbaik	92
Gambar 67. Backdrop Pelatihan	92

Gambar 68. Pelaksanaan Pikat Batik Sains	94
Gambar 69. Dokumentasi Pendampingan Desain Batik Menggunakan SoftwareCorelDraw	104
Gambar 70. Daftar Hadir Peserta Acara di Pondok Pesantren Babussalam	104
Gambar 71. Dokumentasi Pendampingan Pembuatan e-mail dan Blog	105

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Finalis Kreasi Lomba Desain Terbaik	91
Tabel 2. Bentuk Partisipasi dalam Pelaksanaan Kegiatan	100
Tabel 3. Jadwal Pelatihan Desain Batik pada Santri Pondok Pesantren Babussalam.....	102

1. BATIK KHAS DI INDONESIA

1.1 Sejarah Batik Indonesia

Sejak dahulu batik telah dikenal dan berkembang pada lingkup masyarakat Indonesia. Kata ‘Batik’ memiliki beberapa makna dan pengertian. Di dalam bukunya yang berjudul *Batik Klasik*, Hamzuri mengartikan batik sebagai suatu cara untuk memberi hiasan pada kain dengan proses menutupi bagian-bagian tertentu menggunakan perintang. Zat perintang yang kerap digunakan dalam proses membatik adalah lilin atau malam. Lilin tersebut digunakan untuk menggambar motif batik yang kemudian kain diberi warna melalui proses pencelupan, kemudian lilin dihilangkan dengan cara direbus dengan air panas. Akhirnya proses-proses tersebut akan menghasilkan sehelai kain batik dengan motif yang memiliki ciri khas dan makna tersendiri.

Dalam khazanah kebudayaan Indonesia, Batik adalah salah satu bentuk seni kuno yang bermutu tinggi. Kata Batik berasal dari Bahasa Jawa yaitu “amba” yang artinya tulis dan “nitik” yang berarti titik. Maksud dari gabungan kedua kata tersebut adalah menulis dengan lilin. Proses pembuatan batik di atas kain menggunakan canting yang ujungnya berukuran kecil memberikan kesan “orang sedang menulis titik-titik”. Di samping itu batik memiliki pengertian yang berhubungan dalam membuat titik atau meneteskan lilin atau malam pada kain mori. Para penulis terdahulu menyatakan bahwa istilah kata ‘batik’ seharusnya ditulis ‘Bhatik’,

hal tersebut mengacu pada penggunaan bhatik sebagai gabungan dari beberapa titik dianggap kurang tepat. Istilah batik sering disangkut pautkan dengan suatu metode proses dimulai dari penggambaran motif hingga proses pelorodan atau proses pelepasan lilin dari kain batik.

Cara penggambaran motif pada kain dapat menjadi salah satu ciri khas kain batik dengan melalui proses pemalaman yaitu dengan menggoreskan cairan lilin dalam wadah yang biasa disebut canting dan cap. Batik sebagai bagian dari budaya Indonesia yang diwariskan oleh nenek moyang Bangsa Indonesia sejak zaman dahulu merupakan suatu kerajinan dengan nilai seni yang tinggi. Asal-usul lahirnya batik di Indonesia berkaitan dengan berkembangnya kerajaan Majapahit, Solo dan Yogyakarta. Pada mulanya budaya membatik merupakan suatu adat istiadat yang turun menurun, hal tersebut menyebabkan suatu motif batik biasanya dapat dikenali dari asal daerah ataupun asal keluarganya. Beberapa motif batik dapat menandakan status/derajat seseorang, bahkan hingga sekarang beberapa motif batik tradisional hanya dapat dipakai oleh keluarga kerajaan seperti keluarga keraton Yogyakarta dan Surakarta.

Terdapat banyak sekali jenis dan corak dari suatu batik tradisional, akan tetapi motif dan ragamnya sesuai dengan filosofi dan budaya dari masing-masing daerah. Kekayaan Budaya Indonesia yang fantastis menjadi pemicu terciptanya berbagai motif dan jenis batik tradisional dengan keunikannya tersendiri. Dimasa lampau perempuan-perempuan suku Jawa memanfaatkan keterampilan mereka dengan cara membatik sebagai suatu mata pencaharian sehingga menjadikan pekerjaan membatik sebagai suatu pekerjaan eksklusif perempuan pada masa itu. Sejak industrialisasi dan globalisasi, yang mana teknik otomatisasi diperkenalkan, muncullah batik jenis baru yang biasa disebut dengan batik cap atau batik cetak selagi batik tradisional yang

dibuat dengan tulisan tangan menggunakan alat yang disebut canting dan lilin/malam disebut sebagai batik tulis. Jadi menurut teknik:

- Batik tulis adalah kain yang dihias dengan motif batik menggunakan tangan. Proses pembuatan batik tulis ini membutuhkan waktu kurang lebih 2-3 bulan.
- Batik cap adalah kain yang dihias dengan motif batik yang terbentuk oleh cap yang biasanya terbuat dari tembaga. Proses pembuatan batik cap ini memakan waktu kurang lebih 2-3 hari.

Berkembangnya kesenian membatik ini diikuti oleh masyarakat terdekat dan meluas sehingga membatik menjadi pekerjaan para wanita dalam rumah tangganya. Selanjutnya, pakaian batik yang awalnya hanya digunakan oleh keluarga kerajaan, kemudian menjadi pakaian rakyat yang digemari oleh wanita maupun pria. Sedangkan motif dan warna kain batik dipengaruhi oleh beragam faktor asing. Pada awalnya batik memiliki macam motif/corak dan warna yang tidak banyak, akan tetapi batik pesisir menyerap berbagai pengaruh luar seperti pedagang-pedagang dari luar negeri hingga para penjajah. Karena minat yang tinggi terhadap batik, kaum Tionghoa sempat mempopulerkan warna-warna yang cerah seperti merah serta motif burung api (phoenix) sedangkan Bangsa Eropa mengenalkan motif berbunga seperti bunga Tulip dan juga benda-benda yang biasa digunakan mereka seperti kereta kuda atau gedung serta warna-warna yang mereka suka seperti biru. Namun batik tradisional tetap mempertahankan motifnya dan masih digunakan dalam upacara-upacara adat dikarenakan masing-masing corak batik melambangkan sesuatu yang beragam.

Industri batik di Indonesia tersebar di beberapa daerah di pulau Jawa yang kemudian menjadi nama dari jenis-jenis batik tersebut seperti batik Pekalongan, batik Surakarta, batik Yogya, batik Lasem, batik Cirebon, batik Sragen. Setiap batik dari daerah

tersebut memiliki ciri motif yang spesifik. Jenis batik yang diproduksi ada tiga yaitu batik tulis, batik cap dan batik *printing*. Perkembangan Industri batik di Indonesia sangat terkait dengan perkembangan batik yang dimulai sejak beratus-ratus tahun yang lalu. Batik sebenarnya adalah salah satu jenis produk sandang yang telah berkembang pesat di Jawa sejak beberapa ratus tahun yang lalu. Sebagian besar masyarakat Indonesia telah mengenal batik baik dalam coraknya yang tradisional maupun modern.

Sejarah batik di Indonesia sangat terkait dengan perkembangan kerajaan Majapahit dan penyebaran ajaran Islam di tanah Jawa. Pengembangan batik banyak dilakukan pada masa-masa kerajaan Mataram kemudian pada masa kerajaan Solo dan Yogyakarta. Meluasnya kesenian batik menjadi milik rakyat Indonesia dan suku Jawa khususnya setelah akhir abad ke XVIII atau awal abad ke XIX. Pada saat itu batik yang dihasilkan adalah batik tulis. Setelah perang dunia I atau tahun 1920an barulah dikenal batik cap. Sehingga dari sejarahnya tersebut dapat dilihat perkembangan batik yang dimulai dari masa Majapahit.

Daerah pembatikan sekarang yang dapat dilihat yang berasal dari masa Majapahit adalah Mojokerto yaitu Kwali, Mojosari, Betero dan Sidomulyo. Sedangkan yang daerah pembatikan yang berasal dari masa penyebaran Islam saat ini terdapat di Ponorogo (batik cap kasar atau batik cap mori biru. Sedangkan batik Solo dan Yogyakarta menyempurnakan corak batik yang ada di Mojokerto dan Tulung Agung, dan juga menyebar ke daerah Gresik, Surabaya dan Madura. Sedangkan ke arah barat batik berkembang di Banyumas, Pekalongan, Tegal dan Cirebon. Selain itu pembatikan juga dikenal di Jakarta dan Sumatera barat. Tetapi yang Vol. 7, No. 3, 2008 Fokus Ekonomi 125 menjadi sentra industri batik saat ini tetaplah pulau Jawa. Kata batik sendiri dalam bahasa Jawa berarti menulis. Batik adalah istilah yang digunakan untuk menyebut kain bermotif yang dibuat dengan teknik resist menggunakan material

lilin (malam). Teknik membatik sendiri telah dikenal sejak ribuan silam. Tidak ada keterangan sejarah yang cukup jelas tentang asal usul batik. Ada yang menduga teknik ini berasal dari Sumeria dan dikembangkan di Jawa setelah dibawa oleh pedagang India. Saat ini batik bisa ditemukan di banyak negara seperti Indonesia, Malaysia, Thailand, India, Sri Lanka dan Iran. Selain di Asia batik juga sangat populer di beberapa negara di benua Afrika. Walaupun demikian batik yang paling terkenal di dunia adalah batik yang berasal dari Indonesia terutama dari Jawa. Mungkin dikarenakan proses pembuatan yang rumit serta desain yang spesifik. Industri batik di Jawa mengalami pasang surut. Sempat maju dan berkembang pesat pada tahun 1970an. Dan mengalami kemunduran disebabkan oleh krisis moneter tahun 1997, bom Bali 1 dan 2 yang memperparah keadaan dan juga bencana alam yang terus saja terjadi sampai saat ini (gempa di Yogya dan lumpur Sidoarjo).

Geliat industri batik memang agak meredup ini dapat dilihat dari berkurangnya usaha-usaha produksi batik dan mengalihkan ke usaha yang lain. Misalnya saja industri batik Yogyakarta dari 1200 unit usaha yang ada di awal 1970-an saat ini tinggal 400 unit usaha yang bertahan. Data dari Koperasi Batik Persatuan Pengusaha Batik Indonesia (Kobat PPBI) Yogyakarta dari 116 unit usaha hanya tinggal 16 unit usaha. Yang benar-benar menjalankan unit usaha tersebut hanya 5 unit usaha. Hal yang sama terjadi kabupaten lain di DIY yaitu di Gunung Kidul. Menurut data Dinas Perindustrian, Perdagangan dan Koperasi (Disperindagkop) DIY, jumlah batik tulis di Gunung Kidul tahun 2003-2004 berkurang dari 107 unit usaha menjadi 8 unit usaha. Hal yang sama juga terjadi di Koperasi Kobat Tantama lebih dari 70 persen dari 132 anggota pengrajin tidak lagi aktif menjadi produsen batik.

1.2 Motif Batik

Pengembangan desain motif batik merupakan salah satu upaya untuk memperkuat identitas dan keunggulan industri kreatif Indonesia sekaligus untuk melestarikan batik sebagai warisan budaya bangsa. Seni membatik di atas kain dengan corak yang khas dari setiap daerah di Indonesia hampir tenggelam ditelan perkembangan jaman. Padahal, seni membatik merupakan kearifan lokal masyarakat Indonesia yang mencerminkan penghargaan terhadap alam. Batik memang identik dengan budaya Jawa. Namun, pada kenyataannya terdapat ragam corak unik batik yang berasal dari berbagai penjuru Nusantara, contohnya seperti di daerah Madura, Bali, Seni membatik di atas kain dengan corak yang khas dari setiap daerah di Indonesia hampir tenggelam ditelan perkembangan jaman. Padahal, seni membatik merupakan kearifan lokal masyarakat Indonesia yang mencerminkan penghargaan terhadap alam. Batik memang identik dengan budaya Jawa. Namun, pada kenyataannya terdapat ragam corak unik batik yang berasal dari berbagai penjuru Nusantara, contohnya seperti di daerah Madura, Bali, Sumatera Barat, Kalimantan Timur dan Toraja. Batik Indonesia tersebut mengandung nilai sejarah dan budaya yang tidak terbatas pada keindahan penampilan yang terbentuk dari komposisi motif dan warna yang serasi, tetapi juga memiliki keindahan spiritual yang hadir melalui ragam hias dan penyusunan pola yang sarat dengan makna filosofis di dalamnya. Tak dapat dipungkiri, Indonesia memang patut berbangga hati telah menyumbangkan konsep “batik” sebagai terminology dalam khazanah tekstil dunia yang kini penggunaannya begitu menyebar, membentang mulai dari Afrika hingga Cina.

- **Motif Batik Tujuh Rupa (Pekalongan)**

Motif batik tujuh rupa dari Pekalongan ini sangat kental dengan nuansa alam. Pada umumnya, batik Pekalongan

menampilkan bentuk motif bergambar hewan atau tumbuhan. Motif-motif tersebut diambil dari berbagai campuran kebudayaan lokal dan etnis cina. Pasalnya, dulu Pekalongan adalah tempat transit para pedagang dari berbagai negara. Sehingga, akulturasi budaya itulah yang membuat batik Pekalongan sangat khas dengan alam, khususnya motif jlamprang, motif buketan, motif terang bulan, motif semen, motif pisan bali dan motif lung-lungan.

- **Motif Batik Sogan (Solo)**

Motif batik Sogan sudah ada sejak zaman nenek moyang orang Jawa beberapa abad lalu. Batik ini, didominasi oleh warna coklat muda dan memiliki motif yang khas seperti, bunga dengan aksentitik-titik atau lengkungan garis. Dulunya, batik ini dipakai raja-raja di Jawa khususnya keraton kesultanan Solo. Namun, sekarang dapat dipakai oleh siapa saja, baik warga keraton maupun orang biasa.

- **Motif Batik Gentongan (Madura)**

Motif Gentongan berbeda dengan batik lainnya. Batik asal madura ini menggunakan motif abstrak sederhana, tanaman atau kombinasi keduanya. Warna batik Gentongan biasanya mengambil warna terang seperti merah, kuning, hijau, atau ungu. Batik Gentongan sendiri diambil dari gentong, yakni gerabah yang dipakai sebagai wadah untuk mencelup kain batik pada cairan warna.

- **Motif Batik Mega Mendung (Cirebon)**

Motif batik Mega Mendung cukup sederhana namun memberi kesan mewah. Motif mendung di langit mega yang berwarna cerah inilah yang membuat batik Mega Mendung sangat cocok dipakai orang tua maupun anak muda, baik perempuan maupun laki-laki.

- **Motif Batik Kraton (Yogyakarta)**

Motif batik Keraton berasal dari kebudayaan Jawa yang kental dengan sistem kekratonan dan kesultannya. Batik keraton ini melambangkan kearifan, kebijaksanaan, dan juga kharisma raja-raja Jawa. Dulunya, batik asal Yogya ini hanya boleh dipakai warga keraton saja, namun sekarang sudah umum dipakai siapa saja. Ciri motif batik Keraton adalah motif bunga yang simetris atau sayap burung yang dikenal sebagai motif sawat lar. Motif ini bisa dibilang paling banyak dipakai baik oleh orang Indonesia maupun orang luar negeri.

- **Motif Batik Simbut (Banten)**

Motif batik Simbut berbentuk daun yang menyerupai daun talas. Motif tersebut merupakan motif yang paling sederhana, hanya menyusun dan merapikan satu jenis motif saja. Motif Simbut berasal dari suku Badui pedalaman di Sunda yang kental dengan peradaban lama. Namun, seiring dengan berjalannya waktu, para penduduk Badui yang menerima modernitas mengembangkan batik ini di daerah pesisir Banten. Sehingga batik motif Simbut dikenal juga dengan batik Banten.

- **Motif Parang (Pulau Jawa)**

Parang berasal dari kata pereng atau miring. Bentuk motifnya berbentuk seperti huruf "S" miring berombak memanjang. Motif Parang ini tersebar di seluruh Jawa, mulai dari Jawa Tengah, Jogjakarta dan Jawa Barat. Biasanya, perbedaannya hanya terletak pada aksesoris dari batik Motif parang tersebut. Misalkan, di Jogja ada motif Parang Rusak dan Parang Barong, di Jawa Tengah ada Parang Slobog, serta di Jawa Barat ada Parang Klisik.

- **Motif Kawung (Jawa Tengah)**

Motif batik ini terinspirasi buah kolangkaling. Bentuk kolangkaling yang lonjong tersebut disusun empat sisi membentuk lingkaran. Motif Kuwung sering diidentikkan dengan motif sepuluh sen kuno, karena bentuknya yang bulat dengan lubang di tengahnya. Motif ini berasal dan berkembang di Jawa Tengah dan Jogjakarta. Biasanya motifnya sama, hanya bedanya pada hiasan atau aksennya saja. Batik ini juga termasuk motif batik Indonesia yang paling banyak dipakai.

- **Motif Pring Sedapur (Magetan)**

Motif batik Pring Sedapur memiliki ciri khas yang simpel namun elegan. Motif yang dipakai adalah motif bambu, sehingga sering juga disebut sebagai batik Pring. Batik ini tidak hanya indah dalam kesederhanaan motifnya, tetapi memiliki filosofi yang sederhana pula. Dimana bambu memberikan makna ketentraman, keteduhan dan kerukunan. Selain itu, bambu/pring juga mempunyai filosofi mendalam bagi orang Jawa, yakni apa saja dalam diri kita haruslah memberikan manfaat bagi orang lain, sejak lahir sampai mati.

- **Motif Geblek Renteng (Kulon Progo)**

Batik geblek renteng merupakan motif batik yang menyerupai bentuk makanan khas Kulon Progo. Bentuknya berupa pola angka delapan. Geblek makanan olahan dari singkong dan merupakan satu makanan khas yang menjadi identitas Kulon Progo, sementara renteng berarti rentengan atau ikatan satu sama lain saat digoreng. Motif geblek renteng adalah motif batik dari hasil lomba desain batik khas Kulonprogo yang diadakan tahun 2012 lalu. Saat ini motif ini semakin populer setelah pada hari-hari tertentu seluruh pegawai di Pemkab Kulon Progo dan siswa

sekolah diwajibkan untuk memakainya. Dampaknya perajin batik di sentra batik Kecamatan Lendah omzetnya naik cukup signifikan.

1.3 Definisi Batik

Van Roojen dalam Moersid (2013:122) mendefinisikan Kain batik sebagai satu bentuk tekstil dengan teknik ragam hias permukaan yang permukaannya dihias dengan teknik *wax-resisty* yaitu rintang-warna menggunakan lilin dan paling luas penggunaannya di Asia Tenggara. Kain panjang batik dan sarung yang hingga kini masih digunakan oleh wanita maupun pria terutama di pedesaan dan telah berabad-abad lamanya menjadi bagian penting dalam khazanah busana Melayu. Sedangkan menurut Teruo Sekimoto dalam Moersid (2013:122) melihat batik tidak hanya sebagai komoditi melainkan juga sebagai obyek kultural. Sebagai suatu komoditi, batik digunakan sehari-hari di hampir seluruh negeri di Indonesia, namun batik juga dapat dilihat sebagai sebuah simbol kultural, karena melalui batik tak hanya orang Jawa, tapi bangsa Indonesia juga mengekspresikan kebanggaan mereka.

Pengertian kata batik dapat ditemukan dalam kamus Belanda Van Dale Nieuw Hand woorden boekder Nederlandse Taal yang menjelaskan bahwa *battikenis Indonesische methode om weefsels in figurenteverven* (cara orang Indonesia untuk memberi warna pada kain dalam bentuk motif-motif atau gambar-gambar). Produk dari aktivitas battiken itu disebut batik. Dari pengertian yang dikemukakan dalam kamus Belanda itu, dapat kita ketahui bahwa Bangsa Belanda yang pernah berkuasa di Indonesia selama berabad-abad telah mengakui bahwa batik adalah budaya Indonesia asli.

1.4 Website

Website atau web merupakan layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. Menurut Arief (2011:7), “Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (hyper text transfer protokol) dan untuk mengakses menggunakan perangkat lunak yang disebut browser”. Sedangkan menurut Hidayat (2010:2), menyimpulkan bahwa: *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman web dengan web yang lain disebut *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hipertexts*.

1.5 Informasi

Menurut Kustiyaningsih dan Anamisa (2011:145), “Informasi adalah suatu bentuk penyajian data yang melalui mekanisme pemrosesan, berguna bagi manajemen, informasi merupakan bahan bagi pengambilan keputusan”.

1.6 Promosi

Untuk memperkenalkan suatu barang ataupun jasa diperlukan sebuah promosi. Oleh karena itu instansi pemerintahan maupun swasta harus menjalankan dan menetapkan strategi promosi yang tepat. Menurut Tjiptono (2008:222), istilah promosi dapat didefinisikan “semua kegiatan dimasukkan untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan suatu produk kepada pasar sasaran, untuk

memberi informasi tentang keistimewaan, untuk mengubah sikap ataupun untuk mendorong orang untuk bertindak”. Secara singkat promosi berkaitan dengan upaya bagaimana orang dapat mengenal produk dari suatu perusahaan atau daerah, lalu memahaminya, berubah sikap, menyukai, yakin kemudian selalu ingat akan produk tersebut.

2. DESAIN BATIK SAINS DENGAN CORELDRAW

MATERI POKOK: DESAIN BATIK DENGAN CORELDRAW

TUJUAN:

- Peserta dapat mengetahui dasar-dasar CorelDRAW
- Peserta dapat menggunakan beberapa menu bar yang tersedia pada CorelDRAW
- Peserta dapat mempraktikkan desain bentuk-bentuk sederhana dengan CorelDRAW
- Peserta dapat memanfaatkan CorelDRAW untuk mendesain batik sains

2.1 Latar Belakang

Ilmu sains sering dianggap sebagai ilmu yang hanya berkuat dengan perhitungan, penggunaan rumus yang rumit, dan cenderung tidak aplikatif. Untuk memperoleh hasil pembelajaran ilmu sains yang lebih baik, perlu dilakukan kerja sama yang baik antara guru dan peserta didik. Guru sebagai pendidik, berperan dalam mendesain pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk aktif saat proses pembelajaran. Peserta didik sebagai objek pembelajaran harus mengikuti instruksi dari guru dalam melakukan pembelajaran.

Istilah Etnosains berasal dari bahasa Yunani dan Latin yaitu *ethnos* yang berarti bangsa dan *scientia* yang berarti pengetahuan sehingga etnosains dapat didefinisikan sebagai perangkat ilmu

pengetahuan yang dimiliki oleh suatu masyarakat/suku bangsa yang diperoleh dengan menggunakan metode serta mengikuti prosedur tertentu yang merupakan bagian dari tradisi yang kebenarannya bisa diuji secara empiris (Redaksi 1000guru; 2020). Etnosains juga merupakan sebagai sebuah sistem pengetahuan dan gagasan yang khas dari budaya tertentu (Ahimsa-Putra; 2017). Lebih lanjut Abonyi (Abonyidkk.; 2014) menjelaskan etnosains sebagai pengetahuan asli yang berasal dari budaya dan bahasa yang menggambarkan suatu sistem yang unik dari pengetahuan asli dan pengetahuan teknologi. Satu hal yang menjadi kesamaan dari definisi para ahli ini adalah kata pengetahuan asli yang khas dari suatu daerah. Bell (Bell; 1964) menyatakan bahwa kajian dari etnosains meliputi pengelompokan untuk mengetahui tatanan yang digunakan penduduk dalam mengatur lingkungannya berdasarkan apa yang dianggap penting dan setiap suku memiliki perbedaan pengelompokan sesuai dengan lingkungannya. Pengelompokan ini bersifat unik yang tersusun atas benda-benda, orang-orang, perilaku atau emosi. Budaya merupakan salah satu bentuk pengelompokan tersebut.

Etnosains merupakan aktivitas mentransformasikan sains asli dengan sains ilmiah dengan mendefinisikan sains asli sebagai seluruh pengetahuan dan fakta-fakta yang ada pada masyarakat berdasarkan kepercayaan turun-temurun (Sulistiyani dan Wulandari; 2017). Salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan konsep maupun rumus yang ada pada ilmu sains ke dalam batik.

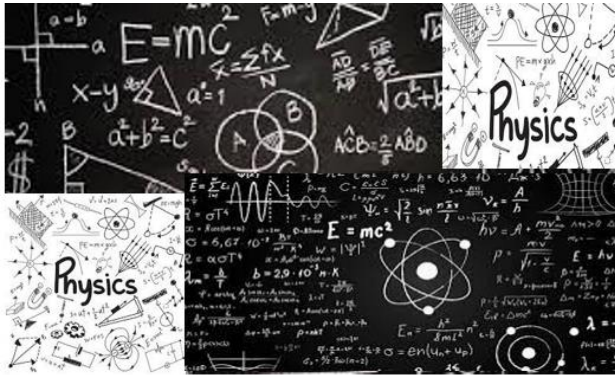
Batik merupakan bagian dari budaya Indonesia yang berbentuk kerajinan dengan nilai seni tinggi yang diwariskan secara turun temurun (Parmono; 2013). Batik menjadi seni dan kerajinan yang telah ada selama berabad-abad dan merupakan bagian dari tradisi kuno. Motif dan warna batik beraneka ragam sesuai dengan filosofi dan kelompok masyarakat yang mengembangkannya. UNESCO sebagai lembaga pada PBB yang berkaitan dengan

kebudayaan sejak Oktober 2009 telah menetapkan batik sebagai warisan budaya Indonesia yaitu Master piece of The Oral and Intangible of Humanity (Sedyawati; 2008). Seiring perkembangan zaman, batik yang awalnya hanya berupa batik tulis mengalami perkembangan dengan munculnya jenis batik baru, yaitu batik ikat celup, batik cap, batik printing dan batik sablon. Pembuatan batik tulis dilakukan dengan membuat motif pada kain dengan cara menutupi bagian-bagian tertentu menggunakan malam yang dimasukkan ke dalam canting.

Batik tulis merupakan batik yang istimewa karena pembuatannya memerlukan waktu yang lama dan coraknya langsung dibuat menggunakan tangan sehingga harus dilakukan dengan teliti dan hati-hati. Bahan-bahan yang digunakan dalam membatik, yaitu kain, malam (lilin batik) dan pewarna batik. Kain yang digunakan biasanya disebut dengan mori dan pemilihan seratnya bisa halus, medium dan kasar. Kain yang digunakan untuk membatik tidak terbatas, namun kain tersebut dipastikan dapat menyerap bahan warna dengan baik dan dapat ditemplei dengan malam. Selanjutnya malam (lilin) yang digunakan untuk membatik berbeda dengan lilin biasa karena malam pada batik harus cepat menyerap pada kain dan mudah lepas saat proses pelorodan. Untuk pewarna batik dapat berasal dari tumbuh-tumbuhan seperti pada bagian akar, batang, daun, bunga maupun kulit kayu. Namun saat ini banyak pula pengrajin batik yang menggunakan pewarna sintesis seperti naptol, remazol dan indigosol.

Dengan menggabungkan budaya (kearifan lokal) dari batik tulis dan ilmu sains, akan sangat membantu proses pembelajaran sekaligus menjadi wadah berkreasi sambil mengingat konsep sains yang ada. Pada dasarnya tidak hanya motif yang bergambar rumus atau alat dalam sains, tetapi proses pembuatan batik juga merupakan salah satu media pembelajaran. Misalnya pewarna yang masuk ke celah-celah kain merupakan konsep dari kapilaritas,

mengapa pewarna tidak mampu menembus lilin dikarenakan adanya gaya adhesi yang lebih besar dari kohesi, dan sebagainya yang merupakan konsep dasar sains.



Gambar 1. Contoh desain batik sains (“SimakTerus » SimakTerus;” 2021).

Gambar 1 menunjukkan beberapa contoh batik sains yang telah dibuat sebelumnya. Dengan melihat beberapa kondisi di atas, hal yang wajib dipersiapkan sebelum membuat batik sains adalah membuat desain. Desain batik dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa *software* yang akan sangat membantu

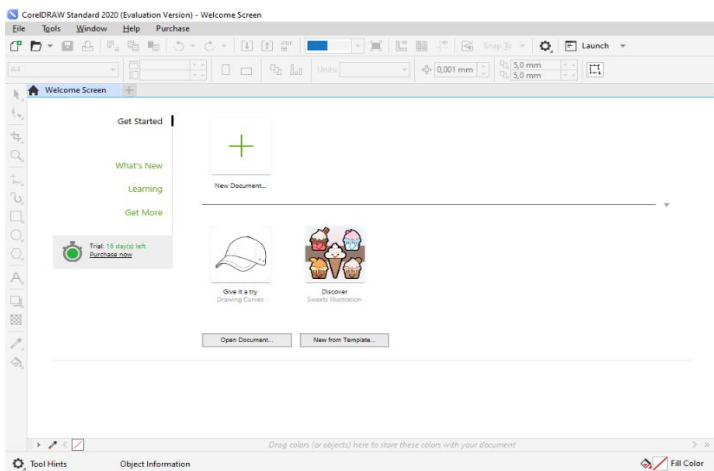
peserta didik dalam membuat batik selanjutnya. Desain dapat dilakukan dengan menggunakan CorelDRAW. Dasar-dasar dalam menggunakan CorelDRAW harus terlebih dahulu dipahami dan dipelajari peserta didik, sehingga kelak ketika akan melanjutkan dengan desain batik yang beraneka ragam akan lebih mudah. Pada sub bab selanjutnya akan dijabarkan terkait langkah-langkah untuk membuat desain batik menggunakan CorelDRAW.

2.2 PENGENALAN CORELDRAW

CorelDRAW merupakan program aplikasi desain grafis intuitif dan menyediakan banyak fasilitas yang menawarkan kemudahan bagi pengguna dalam membuat sebuah objek desain grafis.

2.3 MEMULAI CORELDRAW

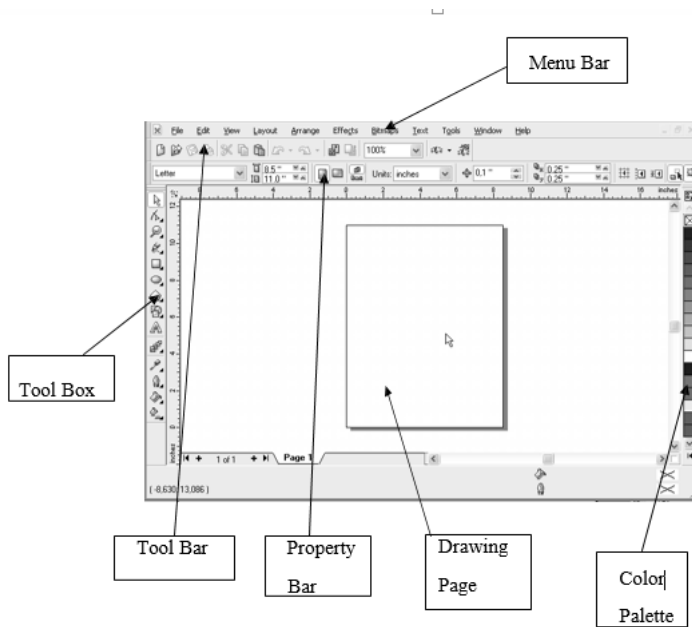
Untuk memulai CoreDRAW klik Start, kemudian All Programs,



Gambar 2. Tampilan awal CorelDRAW standard 2020.

New **Graphic** digunakan untuk membuat sebuah objek gambar yang baru.

JENDELA CORELDRAW



Gambar 3. Jendela CorelDRAW

- **Menu Bar**, bagian yang berisi beberapa pilihan menu untuk menjalankan suatu perintah.
- **Tool Box**, bagian yang berisi beberapa tombol perintah untuk membuat dan memodifikasi objek gambar.
- **Tool Bar**, bagian yang berisi beberapa tombol perintah untuk menjalankan suatu perintah.
- **Property Bar**, bagian yang berisi perintah-perintah yang berhubungan dengan tombol perintah atau objek yang aktif.

- **Drawing Page**, area yang digunakan untuk mengolah objek gambar. Bagian ini juga merupakan area pencetakan gambar.
- **Color Palette**, bagian yang berisi daftar pilihan warna yang dapat kita gunakan untuk memberi warna.

MENGGAMBAR DESAIN OBJEK GRAFIS

1. Menggambar Objek Kotak

- Klik Rectangle Tool pada bagian Tool Box.
- Klik dan tahan tombol Mouse pada bagian Drawing Page, kemudian geser hingga membentuk objek gambar persegi panjang dan lepaskan Mouse.

Atau

- Klik 3 Point Rectangle Tool pada bagian Tool Box
- Klik dan tahan Mouse pada bagian Drawing Page, kemudian geser untuk membentuk objek dasar gambar persegi panjang, dan lepaskan Mouse.
- Lanjutkan dengan menentukan tinggi persegi panjang yaitu dengan meng- klik Mouse pada posisi yang berbeda.

2. Menggambar Bujur Sangkar

- Klik Rectangle Tool pada bagian Tool Box.
- Tekan tombol Ctrl, klik dan tahan Mouse pada bagian Drawing Page, kemudian geser hingga membentuk objek gambar bujur sangkar, lepaskan Mouse.

3. Menggambar Objek Lingkaran

- Klik Ellipse Tool pada bagian Tool Box.
- Klik dan tahan tombol Mouse pada bagian Drawing Page kemudian geser hingga membentuk objek gambar Elips dan lepaskan Mouse.

Atau

- Klik 3 Point Ellipse Tool pada bagian Tool Box.

- Klik dan tahan tombol Mouse pada bagian Drawing Page, kemudian geser untuk membentuk objek dasar gambar elips dan lepaskan Mouse.
- Lanjutkan dengan menentukan tinggi elips yaitu dengan meng-klik Mouse pada posisi yang berbeda.

4. Menggambar Lingkaran

- Klik Ellipse Tool pada bagian Tool Box.
- Tekan tombol Ctrl, klik dan tahan Mouse pada bagian Drawing Page, kemudian geser hingga membentuk objek gambar lingkaran, lepaskan Mouse.

5. Menggambar Objek Garis Dan Kurva

- **Menggambar Garis dan Poligon**

- Klik Freehand Tool pada bagian Tool Box.
- Klik Mouse pada bagian Drawing Page, kemudian klik untuk mengakhiri pembentukan objek gambar garis lurus.

- **Menggambar Kurva**

- Klik Freehand Tool pada bagian Tool Box.
- Klik dan tahan tombol Mouse pada bagian Drawing Page, kemudian geser Mouse untuk membentuk objek gambar kurva dan lepaskan Mouse

- **Menggambar Bezier**

Bezier merupakan sebuah garis atau kurva dalam bentuk segmen-segmen yang dihubungkan oleh titik-titik.

- Klik Bezier Tool pada bagian Tool Box.
- Klik Mouse untuk mengawali pembentukan garis, klik ganda untuk mengakhiri pembentukan garis.
- Untuk membuat garis dengan segmen yang banyak , klik Mouse untuk mengawali pembentukan segmen

pertama, klik lagi untuk membentuk segmen kedua, ketiga dan seterusnya. Klik ganda untuk mengakhiri pembentukan garis segmen Untuk membentuk kurva caranya adalah :

- Klik Bezier Tool pada bagian Tool Box.
- Klik dan tahan tombol Mouse untuk membentuk titik pertama, geser titik kendali ke arah lain untuk membentuk lengkung kurva dan lepaskan Mouse.
- Arahkan Pointer pada posisi lain untuk membentuk titik kedua kemudian klik dan tahan tombol Mouse lagi, geser titik kendali ke arah lain untuk membentuk lengkung kurva dan klik ganda untuk mengakhiri pembentukan Kurva.

- **Menggambar Media Artistik**

Artistic Media Tool digunakan untuk membentuk bermacam-macam variasi coretan kuas.

Ada 5 pilihan pola coretan kuas, yaitu Preset, Brush, Sprayer, Calligraphic, dan Pressure.

Untuk mengatur pola coretan digunakan :

- Freehand Smoothing, digunakan untuk mengatur faktor kelembutan tepi objek coretan yang kita buat dengan nilai konsentrasi 0 – 100.
- Artistic Media Tool Width, digunakan untuk mengatur faktor ketebalan objek coretan yang kita buat dengan nilai konsentrasi 0,03” – 10”.

- **Menggambar Pen**

Pen Tool mirip dengan Bezier Tool, yaitu untuk membentuk objek garis atau kurva dalam bentuk segmen-segmen yang dihubungkan oleh titik- titik.

- **Menggambar Polyline**

Polyline Tool mirip dengan Freehand Tool, yaitu untuk membentuk objek garis dalam bentuk segmen-segmen yang dihubungkan oleh titik-titik.

- **Menggambar Kurva 3 Titik**

- Klik 3 Point Curve Tool pada bagian Tool Box.
- Klik dan tahan tombol Mouse pada bagian Drawing Page, kemudian geser untuk membentuk objek dasar gambar kurva dan lepaskan Mouse.
- Lanjutkan dengan menentukan tinggi kurva, yaitu dengan meng-klik Mouse pada posisi yang berbeda

2.3 BEKERJA DENGAN OBJEK GRAFIS

1. Menyalin dan Menggandakan Objek

- **Metode Copy**

- 1) Pilih objek.
- 2) Gunakan salah satu perintah berikut untuk menyalin objek.
 - Pilih perintah menu Edit, kemudian Copy.
 - Klik tombol Copy pada bagian Tool Bar standar.
 - Tekan tombol Ctrl+C.
 - Klik kanan pada bagian objek dan pilih perintah Copy.
- 3) Gunakan salah satu perintah berikut untuk menempatkan (menempelkan) objek hasil salinan pada bagian Drawing Page.
 - Pilih perintah menu Edit, kemudian Paste.
 - Klik tombol Paste pada bagian Tool Bar standar.

- Tekan tombol Ctrl+V.
 - Klik kanan pada bagian objek dan pilih perintah Paste.
- 4) Objek hasil salinan akan diletakkan dengan posisi menumpuk atau menumpuk objek sumber. Pindahkan dengan cara meng-klik, tahan dan geser objek salinan ke posisi lain.
- **Metode Duplicate**, yaitu menggandakan objek dan menempatkannya langsung pada Drawing Page.
 - 1) Pilih objek.
 - 2) Gunakan salah satu perintah berikut untuk menyalin objek.
 - Pilih perintah menu Edit, kemudian Duplicate.
 - Tekan tombol Ctrl+D.
- 5) Hasil penggandaan akan diletakkan dengan posisi berdampingan dengan objek sumber.
- 6) langkah ke-2 berulang-ulang.

2. Menghapus Objek

- 1) Pilih objek.
- 2) Gunakan salah satu perintah berikut untuk menghapusnya.
 - Pilih perintah menu Edit, kemudian Delete.
 - Tekan tombol Delete pada Keyboard.
 - Klik kanan pada bagian objek dan pilih perintah Delete.

3. Mengatur Posisi Objek

1) Memindahkan Objek,

untuk memindahkan dalam halaman yang sama caranya adalah dengan meng-klik, tahan, dan menggesernya. Untuk memindahkan ke halaman lain caranya adalah :

- Geser objek di atas Tab halaman tujuan.
- Geser objek ke Drawing Page di dalam halaman tujuan.

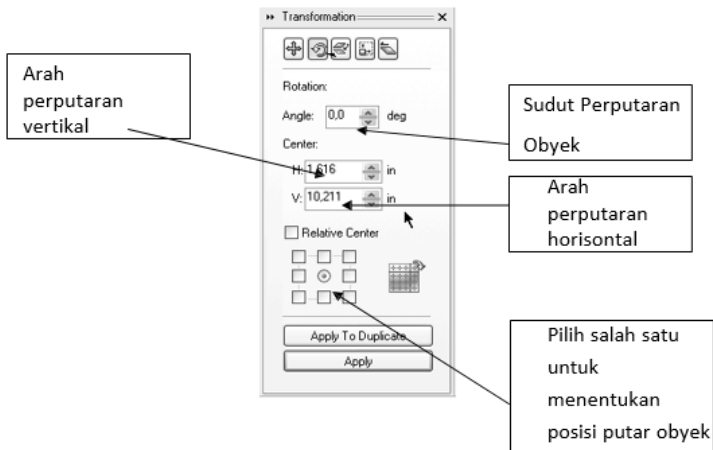
2) Mendorong Objek, adalah memindah objek secara berlahan-lahan dengan menggunakan anak panah pada Keyboard

3) Memutar Objek

- 1) Pilih objek.
- 2) Pilih perintah menu Window, Dockers, Transformation, dan Rotate.
- 3) Kosongkan kotak cek Relative Center dalam jendela Transformation untuk memutar objek secara bebas.
- 4) Aktifkan kotak cek Relative Center jika ingin memutar objek disekitar titik-titik yang berhubungan dengan posisi objek.
- 5) Ketik nilai perputaran dalam kotak Angle.
- 6) Tentukan titik rotasi objek, atau ketik nilai rotasi dalam kotak H dan V untuk menentukan posisi horizontal dan vertikal.
- 7) Klik tombol Apply untuk menjalankan perintah.

Mencerminkan objek berarti memutar objek dari kiri ke kanan atau dari atas ke bawah. Caranya sama

dengan memutar objek, tetapi yang aktif adalah tombol Scale and Mirror.

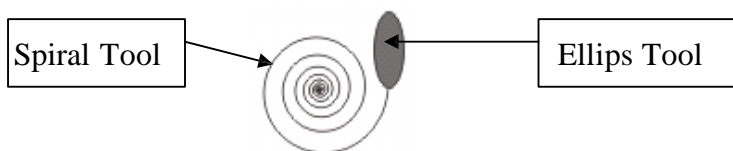


Gambar 4. Laman memutar objek

2.4 LATIHAN

1. Ornamen

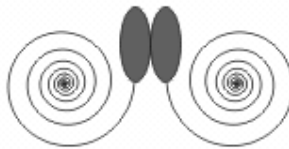
- a) Buat objek 1 dengan Spiral Tool dan objek 2 dengan Ellips Tool seperti yang tampak pada gambar dibawah ini.



Gambar 5. Objek Spiral Tool dan Ellips Tool

Klik kanan objek 2, klik Fill Tool dan pilih Fill Color Dialog untuk memunculkan kotak dialog Uniform Fill dan pilih sembarang warna.

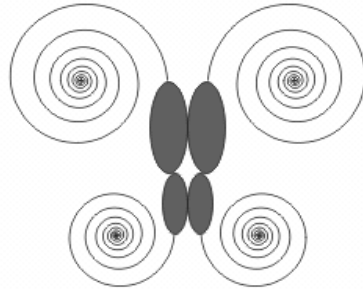
- b) Pilih ke-2 objek tersebut dan kelompokkan dengan meng-klik tombol Group pada bagian Property Bar.
- c) Buka kotak dialog Transformations dengan perintah Arrange, Transformation dan Scale untuk mencerminkan objek.
- Pastikan tombol Scale and Mirror aktif.
 - Klik tombol Horizontal Mirror
 - Ubah nilai H dan V dengan persentase 100% agar ukuran objek tidak berubah.
 - Pilih titik pencerminan yang terletak pada bagian kanan tengah.
 - Klik tombol Apply To Duplicate untuk mencerminkan dan sekaligus menggandakan objek.



Gambar 6. Objek Hasil Transformation dan Mirror

- d) Pilih kedua objek tersebut dan kelompokkan menjadi sebuah grup. e) Aktifkan kembali kotak dialog Transformations.
- Pastikan tombol Scale and Mirror aktif.
 - Klik tombol Vertical Mirror.
 - Ubah nilai H dengan persentase 150%, nilai V dengan persentase 150% agar ukuran objek lebih besar 150%.
 - Pilih titik pencerminan yang terletak pada bagian atas tengah.

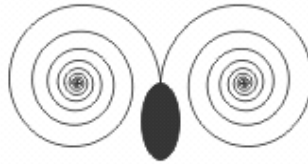
- Klik tombol Apply To Duplicate untuk mencerminkan dan sekaligus menggandakan objek.



Gambar 7. Objek Hasil Transformation, Scale, dan Mirror

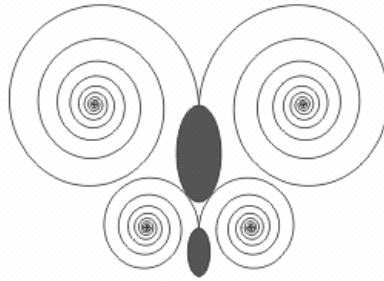
2. Garis Bingkai

- a) Buatlah objek seperti gambar dibawah ini.



Gambar 8. Objek yang Dibuat dengan spiral Tool dan Ellips Tool

- b) Buka kotak dialog Transformation.
 - Pastikan tombol Scale and Mirror aktif.
 - Ubah nilai H dan V dengan persentase 50% agar ukuran objek menjadi lebih kecil 50%.
 - Pilih titik pencerminan yang terletak pada bagian bawah tengah.
 - Klik tombol Apply To Duplicate untuk mencerminkan dan sekaligus menggandakan objek. Atur objek hasil salinan sehingga tampak seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 9. Objek Hasil Transformation, Scale, dan Mirror

- c) Buka kotak dialog Transformation.
- Pastikan tombol Position aktif.
 - Aktifkan kotak cek Relative Position.
 - Pilih titik posisi bagian tengah kanan.
 - Klik tombol Apply To Duplicate sebanyak 7 kali untuk mengatur posisi objek dan menggandakannya.



Gambar 10. Objek hasil Transformation dan Duplicate

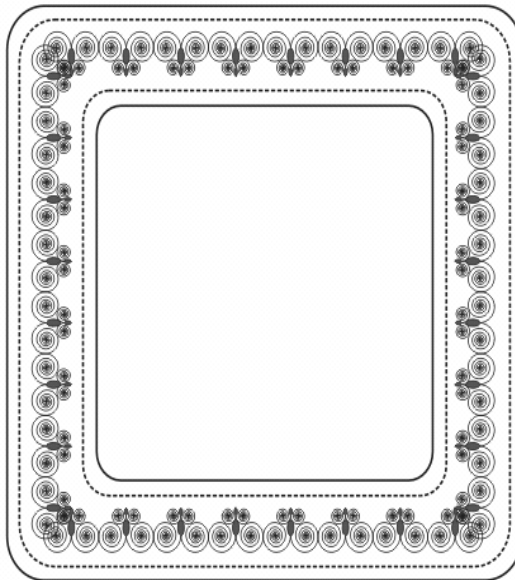
- d) Pilih objek ke-1 dan buka kotak dialog Transformations untuk memutar dan sekaligus menggandakannya.
- Pastikan tombol Rotate aktif.
 - Isi kotak Angle dengan nilai rotasi 90.
 - Aktifkan kotak cek Relative Position.
 - Pilih titik rotasi yang terletak pada bagian bawah tengah.

- Klik tombol Apply To Duplicate untuk memutar objek dan menggandakannya.
- e) Pilih objek ke-8, untuk memutar dan menggandakan objek tersebut caranya sama tetapi kotak Angle bernilai 270.



Gambar 11. Objek hasil Transformation dan Rotate

- f) Kembangkan objek sehingga tampak seperti gambar dibawah.



Gambar 12. Hasil Akhir Objek Membuat Ornamen

2.4. MEMODIFIKASI OBJEK GRAFIS

A. MEMBELAH DAN MENGHAPUS BAGIAN OBJEK

Prosedur membelah objek adalah :

- Pilih objek.
- Buka Flyout Shape Edit dan pilih Knife Tool.
- Letakkan Knife Tool di atas garis tepi objek tempat kita akan mulai melakukan proses pemotongan.
- Klik dan geser Mouse untuk melakukan proses pemotongan.
- Letakkan Knife Tool tempat kita akan mengakhiri proses pemotongan dan klik sekali lagi.

Prosedure meghapus objek adalah :

- Pilih objek.
- Buka Flyout Shape Edit dan pilih Eraser Tool.
- Geser pointer Mouse diatas objek.

B. MEMANGKAS OBJEK

Memangkas objek mempunyai arti menghapus area objek yang dilalui oleh objek lain. Prosedurnya adalah :

- Siapkan 2 buah objek seperti pada gambar berikut.



Gambar 13. Objek yang akan dipangkas

- Letakkan objek sumber diatas objek target.
- Pilih objek sumber dengan Pick Tool, tekan dan tahan tombol Shift pada keyboard dan klik objek target.

- Pilih perintah Arrange, Shaping, dan Trim, atau klik tombol Trim pada bagian Property Bar.
- Geser objek target dan hasilnya akan tampak seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 14. Hasil Pemangkasan dua Objek

Cara diatas adalah memangkas objek dimana objek yang terakhir dipilih yang akan dipangkas.

Untuk memangkas objek yang diatas atau yang dibawah maka digunakan Back Minus Front atau Front Minus Back. Prosedurnya adalah :

- Siapkan 2 objek seperti sebelumnya.
- Letakkan objek 2 diatas objek 1 seperti pada gambar berikut.



Gambar 15. Posisi peletakan objek

- Pilih kedua objek dengan Pick Tool.
- Pilih perintah Arrange, Shaping, dan Fornt minus back atau Back minus Frint, atau klik tombol Fornt minus back atau Back minus Frint pada bagian Property Bar.
- Hasilnya akan tampak seperti gambar berikut ini :

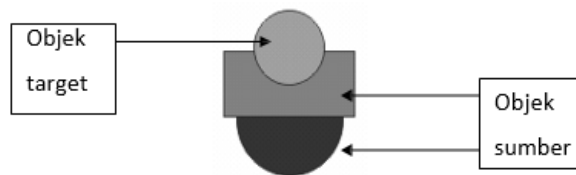


Gambar 16. Hasil Pemangkasan Front minus back atau Back minus Front

C. MENYATUKAN DAN MENGIRIS OBJEK

Untuk menyatukan beberapa objek prosedurnya adalah:

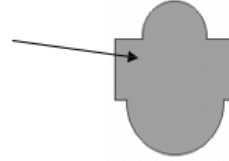
- Buat 3 buah objek dan susun seperti tampak pada gambar berikut :



Gambar 17. Objek yang akan digabungkan

- Klik dan tahan tombol Shift pada Keyboard dan pilih kedua objek sumber dan terakhir klik objek target.
- Pilih perintah Arrange, Shaping, dan Weld, atau klik tombol Weld pada bagian property bar untuk menyatukan ketiga objek
- Hasilnya akan tampak seperti gambar berikut ini :

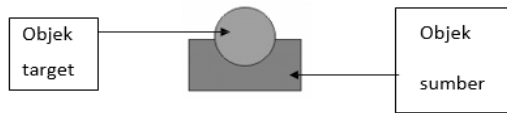
Hasil menyatukan 3
objek dimana warnanya
sesuai dengan objek
target



Gambar 18. Hasil penggabungan objek

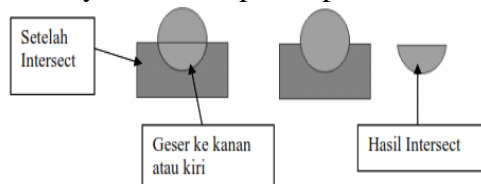
Mengiris adalah membuat sebuah objek dari area dua atau lebih objek yang saling bertumpuk. Prosedurnya adalah sebagai berikut :

- Buat 2 buah objek dan susun seperti tampak pada gambar berikut :



Gambar 19. Objek yang akan diiris

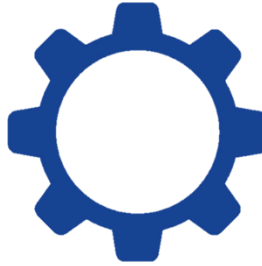
- Klik dan tahan tombol Shift pada Keyboard dan pilih sumber dan terakhir klik objek target.
- Pilih perintah Arrange, Shaping, dan Intersect, atau klik tombol Intersect pada bagian Property Bar.
- Hasilnya akan tampak seperti di bawah ini:



Gambar 20. Hasil Pengirisan dua Objek

2.5. LATIHAN

Di bawah ini ada gambar yang harus anda buat menggunakan software CorelDraw. Modifikasikan gambar berikut menjadi pola atau desain dalam kain batik yang akan anda buat selanjutnya. Buatlah Desain dengan bentuk seperti di bawah ini!



2.3 PENUTUP

Pembelajaran Sains berbasis budaya merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan budaya dan kearifan lokal dalam proses pembelajaran. Pada penerapannya, pembelajaran ini akan membuat peserta didik banyak menemukan penerapan konsep sains dalam budaya lokal yang selama ini sangat dekat dengan kehidupan. Kurikulum saat ini dirancang pemerintah agar dapat mendorong pembelajaran berbasis budaya. Indonesia sebagai negara yang kaya dengan keragaman budaya dapat mengembangkan pembelajaran sains berbasis budaya di sekolah. Keterampilan berpikir kritis dan sikap ilmiah peserta didik dapat dikembangkan melalui pembelajaran sains berbasis etnosains, salah satunya dengan batik sains. Pembelajaran ini membutuhkan peran guru dalam mendesain pembelajaran yang menghubungkan budaya lokal dengan konsep sains yang diajarkan, sehingga selain menguasai konsep pembelajaran, peserta didik dapat juga memperoleh informasi tambahan tentang budaya yang ada di sekitarnya. Peran CorelDRAW sebagai salah satu aplikasi penunjang dalam mendesain batik sains. Sehingga *softskill* maupun *hardskill* peserta didik akan meningkat.

3. PEMBUATAN BLOGSPOT SANTRI PP BABUSSALAM

Kusuma Wardhani Mas'udah, S.Si., M.Si.

Blog adalah salah satu jenis website yang memuat tulisan dengan berbagai topik. Biasanya tulisan (yang kita sebut dengan postingan) ditunjukkan dalam kronologi yang terbalik. Blog akan menampilkan postingan terbaru yang kemudian disusul oleh postingan lama.

Blog sering dijadikan platform untuk mengembangkan kemampuan menulis dan juga mempelajari hal-hal baru, seperti pengembangan web (web development) dan manajemen konten. Anda bebas berkreasi dalam berbagi info ataupun hobi sembari membangun komunitas online. Bahkan blogging bisa memberikan keuntungan, misalnya dengan bergabung di program afiliasi atau menampilkan iklan di blog. Postingan yang dipublikasikan secara berkala pun bisa menjadi portofolio jika ingin mencari pekerjaan lepas (freelance) atau penuh waktu (fulltime).

Bentuk blog bermacam-macam, misalnya majalah digital, catatan pribadi, pameran online, dan bahkan situs pembelajaran. Biasanya blog terdiri atas teks, gambar, video, dan halaman penting lainnya. Audiens bisa menuliskan komentar dan berkomunikasi secara virtual dengan pemilik atau penulis blog.

Perbedaan Blog dan Website

Hal pertama yang membedakan blog dan website adalah adanya kolom komentar. Seperti yang sudah disebutkan, blog memiliki kolom komentar dimana audiens dan blogger bisa berkomunikasi. Komunikasi yang terjalin adalah komunikasi dua arah. Sementara itu, website tidak memiliki kolom komentar sama sekali.

Blog bersifat dinamis karena kontennya selalu diperbarui, sedangkan website bersifat statis karena halaman-halaman yang ada di dalamnya jarang sekali diperbarui. Contohnya, halaman produk, informasi layanan, dan Tentang Kami.

Pembeda lainnya adalah nama *author*, tanggal postingan, dan kategori. Pada blog, ketiga elemen ini terlihat jelas di bagian atas postingan. Sementara itu, di dalam website tidak dapat ditemukan ketiga elemen tersebut.

Platform yang Tepat untuk Blog?

Ada sejumlah faktor yang perlu diperhatikan pada saat memilih platform blogging. Pastikan juga platform blog yang diinginkan benar-benar memiliki fitur yang sesuai dengan konsep dan tujuan blogging. Konten bisa dibuat dengan bebas, kemudian menambahkan media, dan melakukan kreasi lainnya sehingga postingan terlihat menarik. Terakhir, hitunglah bujet – hal ini penting bagi Anda yang ingin membuat fondasi yang solid atau yang tak ingin selamanya memiliki blog gratis dan berencana untuk berekspansi lebih jauh.

Sekilas tentang Blogger (Blogspot)

Blogger merupakan platform blogging yang tersedia secara gratis. Platform ini dirilis pertama pada tahun 1999 oleh PyraLabs.

Empat tahun kemudian atau pada 2003, Blogger kemudian diakuisisi oleh Google. Hal yang kemudian menjelaskan mengapa platform blog ini bisa terintegrasi dengan AdSense, Adwords, dan Google Analytics. Tak cuma integrasi layanan yang membuat Blogger banyak dipakai. Berikut adalah alasan mengapa membuat blog di blogspot jadi pilihan tepat:

Akun Terintegrasi

Blogger merupakan layanan yang dibuat terintegrasi dengan Google. Sehingga, Anda dengan mudah dapat membuat blog di blogger. Sign-in secara otomatis dengan akun Gmail yang dipunyai.

Dengan Blogspot, Anda juga tak perlu membayar biaya hosting atau tempat penyimpanan file. Untuk web hosting, blog Anda akan otomatis mendapatkan sub domain **blogspot.com**. Lalu untuk memori penyimpanan, Google juga menyediakan kapasitas 15GB.

Tampilan

Secara *default*, tidak banyak opsi tampilan yang disediakan oleh Blogger. Meski di satu sisi dianggap sebagai kelemahan, Anda bisa menganggapnya sebagai sebuah kepraktisan. Dengan opsi yang ramping, Anda tak akan kebingungan ketika harus memilih tampilan blog. Anda bisa fokus untuk mengurus hal-hal yang lebih penting. Konten, misalnya. Jika menginginkan tampilan unik, ada banyak sekali tema Blogger yang tersedia di internet. Anda tinggal download mana yang menarik, lalu install di blog.

Kontrol

Blogger memberikan Anda kontrol website yang mudah. Berbagai opsi pengaturan juga sudah tersedia. Anda hanya pilih opsi terbaik yang sesuai kebutuhan.

Di luar yang sifatnya berupa opsi, integrasi layanan Google ke Blogger juga memudahkan. Anda bisa dengan mudah menambahkan akun Google Analytics atau Google SearchConsole dalam sekali klik.

Keamanan

Sebagai platform yang dikelola Google, aspek keamanan Blogger sudah cukup terjamin. Meskipun begitu, Anda tetap perlu berhati-hati saat menggunakan tema dari pihak ketiga. Ini perlu dilakukan untuk mengurangi risiko keamanan.

3.1 Jenis – Jenis Blog

Saat ini perkembangan blog tidak hanya terbatas pada tulisan saja, tetapi dalam beragam bentuk, karena sering kali tergantung dari cara penulis mengekspresikan cerita yang dibuat. Bentuk blog dapat bervariasi, tidak hanya pada tulisan, tetapi dapat juga berupa foto bahkan video.

General Blog

Bentuk blog seperti ini yang paling sering dijumpai di dunia maya, yaitu isi blog berupa tulisan, baik itu menceritakan kehidupan sehari - hari, opini pribadi tentang suatu topik, bahkan dijadikan sebagai ajang kampanye guna pengumpulan massa. Penulisnya disebut sebagai blogger.

Photo Blog

Seringkali disebut juga *blog foto*, merupakan pengembangan dari General Blog. Jadi isi blog tidak melulu terbatas pada teks. Sudah banyak jasa penyediaan freephoto blog yang dapat ditemukan di internet.

Audio Blog

Audio blog lebih dikenal dengan nama *podcast*. Blog ini berisi suara, tetapi bukan hanya terbatas pada musik, melainkan termasuk berita ataupun sekedar tulisan harian pribadi. Orang yang memiliki audio blog disebut *podcaster*. Karena bersifat audio, maka pemakainya harus kreatif dalam memasukkan file ke audionya.

Mobile Blog

Disebut mobile blog, karena blog tidak hanya dapat dibuat melalui perangkat komputer, tetapi dapat juga dibuat melalui media ponsel atau PDA. Di Indonesia, mobile blog perlahan-lahan mulai merambah ke para pengguna blog, tetapi kekurangan mobile blog adalah keterbatasan hanya pada ponsel atau PDA jenis tertentu yang bisa digunakan untuk meng-upload data-data kedalam blog.

Video Blog

Dengan harga terjangkau, sudah dapat diperoleh *handycam*, kamera digital bahkan ponsel yang sudah dilengkapi dengan fasilitas video. Sehingga memudahkan orang untuk dapat membuat video sederhana, meskipun dengan durasi pemutaran yang singkat. Hal inilah yang menimbulkan ide kreatif untuk memunculkan blog jenis baru yaitu video blog. *Vlog* singkatan dari video-blog sebenarnya sudah ada sejak tahun 2000, tetapi keberadaannya

belum terlalu populer di Indonesia. Sudah ada beberapa situs yang menyediakan fasilitas vlog ini.

Dan ada beberapa alasan mengapa platform blogging satu ini populer, diantaranya:

- Proses pembuatannya yang mudah
- Konfigurasi atau pengaturan yang sederhana
- Latensi yang cepat
- Server yang tidak pernah down

3.2 Beberapa Tips

- Untuk pemula, sebaiknya cukup menggunakan general blog, karena di dalamnya dapat diaplikasikan dengan foto-foto bahkan video.
- Di internet sudah tersedia berbagai macam blog yang gratis.
- Sebelum membuat blog, harus menentukan topik yang sesuai minat atau hobi Anda, agar ketika Anda menulis tidak takut kehabisan bahan dan tidak menjadi beban bagi anda untuk mengisi blog, jika minat Anda tentang memasak, maka Anda bisa membuat blog tentang resep-resep masakan kesukaan Anda. Banyak hal dalam kegiatan sehari-hari yang bisa dijadikan topik menarik dalam menulis di blog.

3.2 Langkah-Langkah Pembuatan Blog

Tutorial pembuatan blog ini menggunakan blogspot (blogger) sebagai tempat pembuatannya. Sebelum kita belajar membuat blog, kita harus mempunyai satu alamat e-mail yang masih aktif. Karena kita membuat blog di blogspot, maka sebaiknya kita memiliki satu alamat e-mail di gmail.

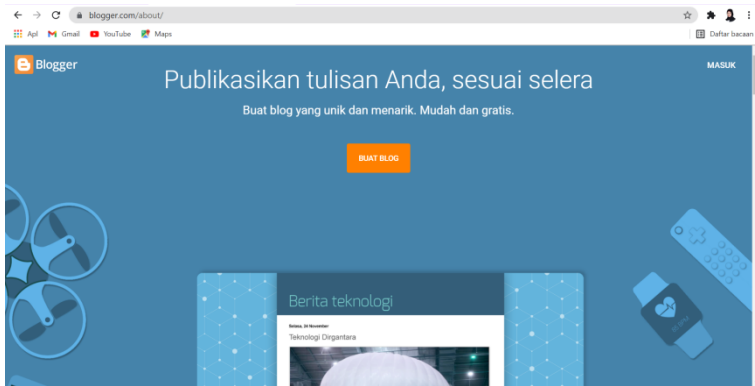
A. Cara Membuat Blog di Blogger

Setelah tahu apa saja yang ditawarkan Blogger, saatnya membahas cara membuat blogspot. Tak sekedar membuat saja. Di bawah ini, Anda akan menemukan enam cara membuat blog di blogspot yang menarik.

1. Daftar domain baru

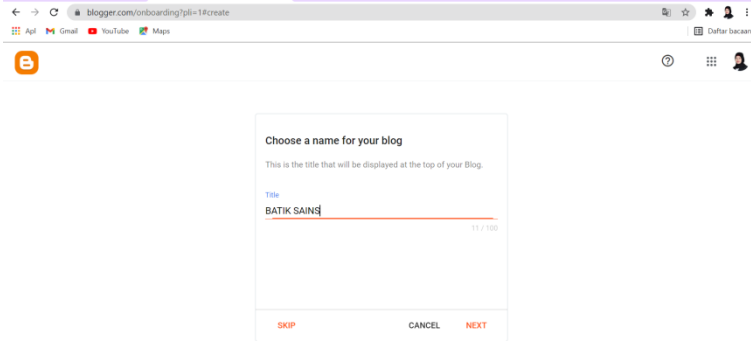
Langkah pertama yang harus dilakukan oleh Anda adalah buat domain baru di Blogger. Berikut caranya:

- Buka Google atau search engine lain yang biasa Anda gunakan untuk berselancar di dunia maya lalu cari Blogger.
- Setelah masuk ke situs blogger.com, klik tombol Create Your Blog. Jika browser belum terkonfigurasi dengan Gmail, Anda diminta masuk terlebih dahulu. Jadi pastikan Anda sudah punya Gmail dan masuk menggunakan akun tersebut untuk kemudian diarahkan ke laman pembuatan blog.



Gambar 21. Tampilan Awal situs Blogger.com

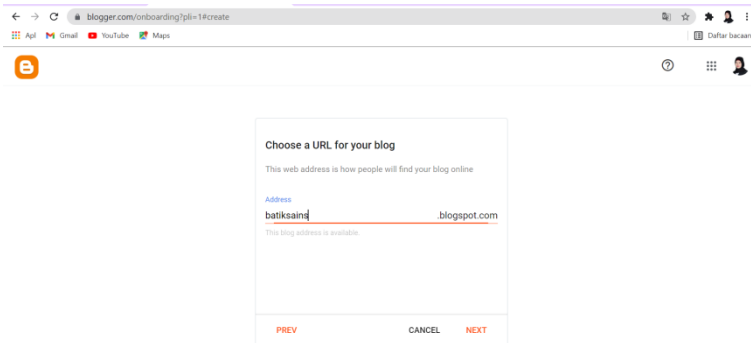
Disini ada dua tahap yang harus Anda isi agar domain baru itu aktif. Pertama, Anda diminta memilih nama blog. Boleh diisi dengan nama yang diinginkan, nama pribadi juga boleh. Jika sudah klik BERIKUTNYA



Gambar 22. Tampilan Jendela Pembuatan Judul Blog

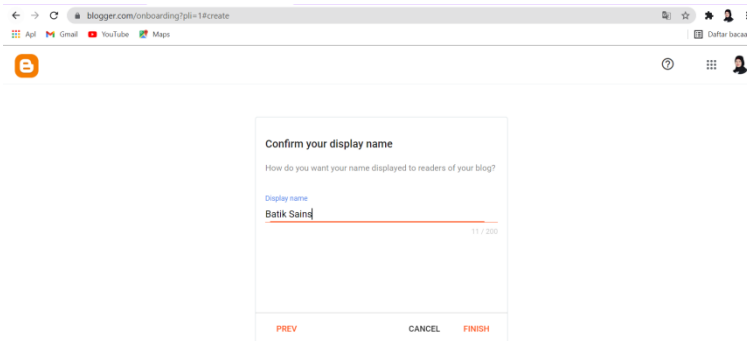
Isikan Judul Blog Anda, contohnya: *BATIK SAINS*

Selanjutnya Anda diminta memasukkan url blog. URL inilah yang jadi alamat blog Anda di Internet. Sebaiknya gunakan URL yang sama dengan nama blog agar mudah diingat. Sudah mengisi URL blog? Jika sudah, klik SIMPAN



Gambar 23. Tampilan Jendela Pembuatan URL Blog

Buatlah URL untuk Blog Anda, Contoh alamat blogspot:
www.batiksains.blogspot.com



Gambar 24. Tampilan Jendela Konfirmasi Nama Tampilan Blog

Konfirmasi nama tampilan Anda, contoh: *Batik Sains*

Karena Anda daftar versi gratis, nantinya domain ini akan menggunakan ekstensi.blogspot.com.

Artinya, blog yang telah Anda buat itu menjadi subdomain.blogspot.com yaitu Blogger itu sendiri.

Setelah blog itu jadi, langkah selanjutnya adalah mempelajari fungsi menu dan fitur-fitur yang ada di Blogger.

2. Pengenalan menu dasar di Blogger

Di Blogger tersedia beberapa menu dasar yang membuat postingan, melihat komentar, melihat statistik, mengatur layout dan pengaturan teknis lain.

Berikut disajikan menu-menu dasar yang ada di Blogger, seperti:

a. Postingan

Membuat blog saja tentu tidak cukup. Agar blog bisa berfungsi optimal, Anda perlu mengisinya dengan berbagai konten. Di bagian ini, kami akan tunjukkan pada Anda cara membuat post atau halaman konten.

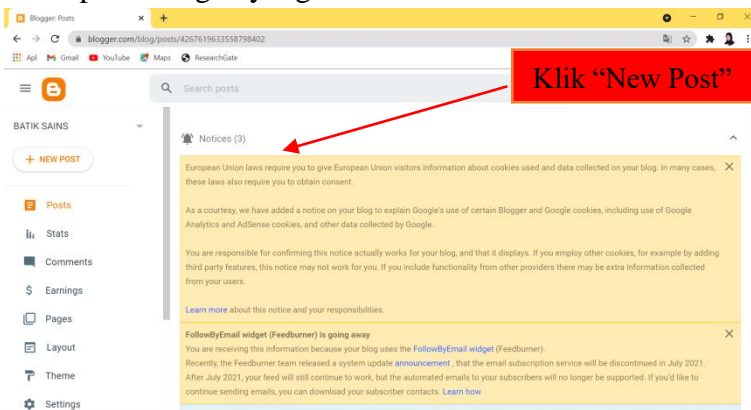
Untuk membuat post, Anda cukup klik menu **Posts** dan pilih tombol **New post**.

Menu postingan ini berisikan data-data postingan yang belum, akan atau telah diterbitkan di blog.

Artinya, ada tiga informasi terkait postingan yang tersedia di menu satu ini mulai dari draft, terjadwal dan di publikasikan.

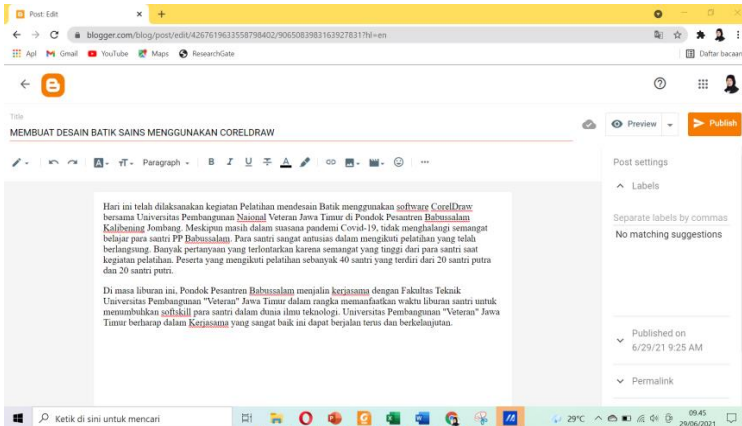
Lantas bagaimana cara buat postingan baru di Blogger? Bisa ikuti langkah-langkah di bawah ini:

- Di bagian kiri layar silahkan klik tombol +Postingan Baru. Setelah tombol itu di klik Anda akan diarahkan ke menu editor post
- Di Editor post ini, yang teknisnya disebut toolbarpost, tersedia banyak sekali fitur pengeditan postingan. Fitur ini bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan visibilitas konten dari sisi audiens dan setiap fitur ini punya fungsi berbeda-beda, mirip sih dengan yang ada di **Microsoft Word**



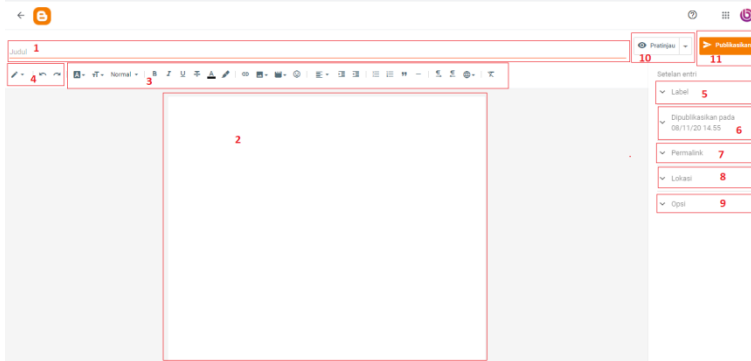
Gambar 25. Tampilan Jendela Beranda Akun Blog

Kemudian tuliskan artikel yang ingin Anda unggah.



Gambar 26. Tampilan Jendela Menu New Post

Berikut ulasan singkat fungsi setiap tombol yang ada di toolbarpostingan seperti yang terlihat pada gambar ilustrasi diatas:



Gambar 27. Tampilan Jendela Menu New Post dan Bagian-bagiannya

- Nomor 1 diisi dengan judul postingan. Disinilah Anda harus mengisi judul untuk postingan yang mau Anda publikasikan di blog
- Nomor 2 adalah Isi artikel. Isi artikel adalah isi konten Anda. Misalnya, jika judul postingannya adalah Cara buat blog di Blogger, maka isi artikelnya adalah penjelasan tentang cara buat blog di Blogger

- Nomor 3 terdiri dari jenis font, ukuran font, heading, **bold**, *italic*, underline, ~~coret tulisan~~, **warna** dan lain sebagainya. Sebagai contoh, jika anda mau isi gambar referensi konten tinggal klik ikon image untuk menyisipkan gambar. Untuk gambar bisa di upload dari komputer, menggunakan URL atau mengambil gambar yang tersimpan di akun Google Photos
- Nomor 4 berkaitan dengan tampilan toolbar. Apakah anda ingin dalam bentuk tampilan menulis atau yang tampilannya terlihat dari sisi pembaca atau tampilan HTML
- Nomor 5 berkaitan dengan label atau kategori postingan
- Nomor 6 berkaitan dengan tanggal dan tahun postingan itu di publikasikan
- Nomor 7 adalah permalink atau URL artikel yang dipublikasikan
- Nomor 8 Lokasi [oposional, bisa diisi bisa juga tidak karena lokasi ini diatur secara otomatis]
- Nomor 9 adalah fitur lain yang bisa dipilih [tergantung settingan]
- Nomor 10 Publikasi artikel. Jika ingin menyimpannya dulu, tinggal klik tombol bawah lalu klik Draft atau preview untuk melihat tampilan postingan sebelum dipublikasikan
- Nomor 11 adalah publikasi. Jika ingin menerbitkan artikel yang Anda posting klik Publikasikan.

Sebelum buat postingan baru, baiknya Anda pelajari dulu fungsi setiap tombol yang ada di toolbarpost untuk memudahkan Anda saat buat postingan pertama, kedua dan selanjutnya.

b. Statistik

Menu statistik berfungsi untuk melihat statistik kunjungan atau dari mana audiens menemukan situs Anda.

Misalnya, pengunjung dari Google, Bing atau Yahoo yang kemudian disebut sebagai pengunjung organik.

Sementara, pengunjung dari media sosial seperti Facebook, Twitter atau Instagram dikategorikan sebagai pengunjung non-organik.

Di versi baru, statistiknya tersegmentasi berdasarkan kunjungan harian, mingguan, viewers halaman statis dan lain sebagainya.

c. Komentar

Komentar berisikan daftar komentar dari audiens di setiap postingan blog termasuk komentar yang di moderasi, di publikasikan atau yang dianggap spam.

d. Penghasilan

Di versi lama, menu penghasilan ini hanya akan terbuka jika Anda mengubah preferensi bahasa blog.

Sekarang tidak lagi. Artinya, menu penghasilan ini sudah tersedia secara default.

Jika konten Anda sudah banyak dan siap dimonetisasi, maka sudah bisa didaftarkan ke Google AdSense lewat menu ini.

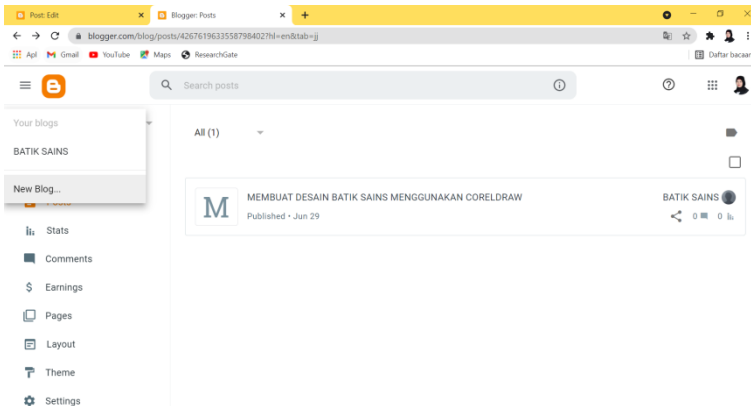
Di laman ini juga Anda bisa melihat syarat-syarat agar blog diterima AdSense termasuk detail-detail lain seperti pembayaran.

e. Halaman

Halaman ini merupakan konten statis yang ada di blog. Konten ini akan menampilkan elemen postingan seperti Kebijakan Privasi [[PrivacyPolicy](#)], [Disclaimer](#), [Kontak](#) dan lain Sebagainya.

Berikut langkah-langkah buat halaman baru di Blogger:

- Buka Blogger lalu klik Halaman
- Untuk buat halaman baru, silahkan klik + Halaman baru
- Setelah itu masukkan konten laman statis anda baik itu Disclaimer, PrivacyPolicy, About dan kontak. Jika sudah, silahkan Terbitkan



Gambar 28. Tampilan Jendela Menu Post

Selain TOS, Anda bisa memasukkan konten lain di halaman ini seperti post page, site map hingga penawaran kerja sama. Disesuaikan saja sama kebutuhan.

Sekilas kedua opsi di atas tampak sama. Akan tetapi, **Post** dan **Pages** punya fungsi berbeda.

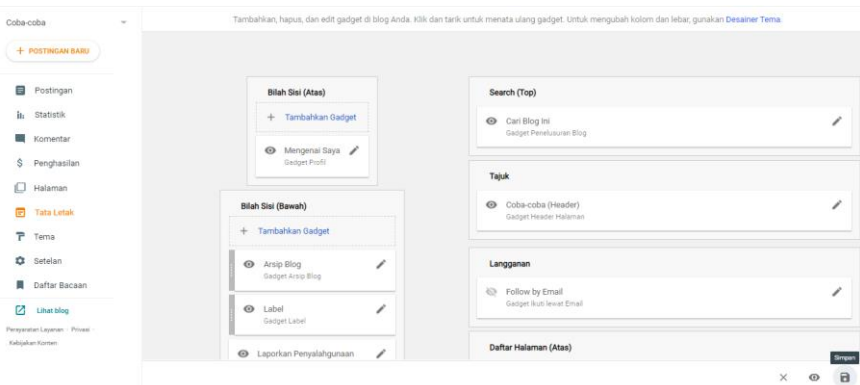
Pages dipakai untuk menampilkan halaman-halaman penting di blog. Halaman ini sering kali berwujud halaman kategori atau informasi penting seperti about us. Di sisi lain, **post** adalah konten yang mengisi halaman-halaman utama tersebut.

Kalau Anda perhatikan, satu-satunya yang membedakan halaman **Pages** dan **Posts** ialah pengaturan di sebelah kanan halaman. Di bagian pages, Anda akan temukan tiga opsi pengaturan untuk komentar, compose mode, dan line breaks.

Untuk halaman posts, opsi yang tercantum di kanan lebih beragam. Tepatnya, ada lima opsi yang tersedia. Kelima opsi yang dimaksud ialah labels, schedule, permalink, location, dan option (sama persis dengan opsi di pages).

f. Tata Letak

Pengaturan tampilan tidak hanya menginstall tema saja. Di Blogger, Anda bisa turut mengatur layout atau susunan elemen di blog. Untuk melakukannya, Anda perlu klik tombol **Layout** di menu.



Gambar 29. Tampilan Jendela Menu Tata Letak

Nantinya, Anda akan mendapatkan tampilan seperti di atas. Untuk melakukan konfigurasi di tiap elemennya, tinggal klik tombol bergambar pena. Tombol tersebut akan memunculkan pop-up dimana Anda bisa melakukan konfigurasi.

Beberapa elemen, terutama Gadget, dapat pula disusun sesuai keinginan. Anda dapat melakukannya dengan klik dan tarik (dragand drop) di tempat yang Anda mau.

Untuk melihat tampilan sebelum disimpan, Anda bisa klik tombol **Preview**. Ketika sudah mantap, jangan lupa simpan

konfigurasi yang Anda buat dengan klik tombol **Save arrangement**.

Tata letak sebenarnya punya banyak sekali fitur. Fitur-fitur ini bertujuan untuk mengatur keterlihatan situs dari sisi audiens.

Hanya saja, tata letak ini berkaitan dengan tema yang digunakan. Jadi, setiap tema Blogger mempunyai desain berciri khas atau tata letak yang berbeda-beda.

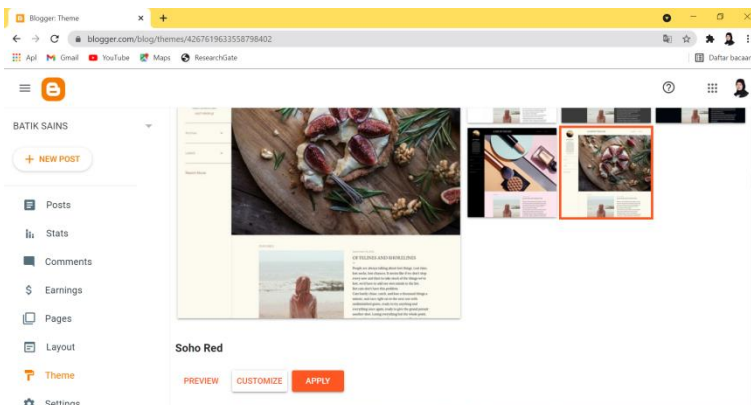
Defaultnya, tata letak ini memungkinkan Anda mengganti atau menambahkan beberapa elemen di dalam situs.

g. Tema

Kunci tampilan Blogger yang cantik terletak pada tema. Berikut cara membuat blog di blogspot yang menarik.

Klik **Theme** pada pilihan menu di sebelah kiri. Nantinya Anda akan mendapatkan berbagai pilihan tema yang dapat diinstall.

Blogger pada dasarnya dibangun menggunakan kode html sederhana yang dibentuk dari beberapa widget.



Gambar 30. Tampilan Jendela Menu Theme

Dengan tema, tampilan blog Anda akan terlihat lebih segar dan menarik dari sisi pengunjung.

Jika menginginkan kustomisasi lebih lanjut, klik tombol **Customize**.

Pilih salah satu tema yang ingin Anda install. Kemudian akan muncul cuplikan singkat seperti gambar di bawah ini. Untuk install, Anda tinggal klik tombol **Apply**.

Ada ribuan tema Blogger yang tersedia saat ini baik yang gratis atau berbayar.

Blogger juga sudah menyiapkan tema bawaan yang dapat digunakan dan dikostumisasi dengan gratis.

Pilih tema yang sesuai dengan keinginan Anda. Jika menginginkan tampilan yang lebih profesional, Bisa costum tema sendiri atau mencari jasa pembuat website diluar sana.

Di halaman Customize, Anda bisa mengatur tampilan tema dengan lebih lengkap. Tepatnya, ada tiga opsi kustomisasi yang bisa Anda manfaatkan di sini.

Pertama, opsi **Background**. Opsi ini memungkinkan Anda mengubah background tema dengan pilihan gambar yang tersedia. Anda juga dapat mengubah *pallette* warna tema dengan memilih paketan warna yang disediakan.

Kedua, opsi **Advanced**. Di sini, Anda boleh mengubah warna dan jenis font pada banyak elemen tema. Mulai dari body, blog tittle, tabs, posts, sharing, blockquotes, pictures, sidebar, search bar, dan attribution. Anda juga bisa mengatur lebar tampilan dan menambahkan CSS.

Ketiga, bagian **Gadgets**. Opsi ini sebetulnya mirip dengan widget pada WordPress. Di bagian ini, Anda bisa mengatur tampilan dan fungsi elemen-elemen di blog. Misalnya saja, tombol Followmeby email (subscribe), pages, blog archive, labels, featuredpost, popular post, header, search, dan reportabuse.

h. Setelan

Di menu setelan ini ada banyak sekali fitur yang memungkinkan Anda mengkonfigurasi atau mengatur hal teknis yang berkaitan dengan blog yang barusan Anda buat, seperti:

- Dasar yang memungkinkan Anda mengubah judul situs, deskripsi, bahasa blog, konten khusus atau untuk memasukkan ID Property Google Analytics
- Privasi yang memungkinkan Anda mengaktifkan atau menonaktifkan akses mesin telusur untuk mengcrawl blog dan konten Anda
- Mempublikasikan, yang memungkinkan Anda mengubah URL blog atau membuat domain costum. Lebih detail tentang bagaimana mengatur costum domain di Blogger akan saya jelaskan di bawah
- HTTPs yang memungkinkan Anda mengaktifkan penelusuran aman atau secure di blog Anda
- Izin yang memungkinkan Anda mengundang, menambahkan penulis atau mengatur akses baca ke konten
- Postingan yang memungkinkan Anda mengatur jumlah postingan yang tampil di beranda termasuk mengatur light box gambar
- Komentar yang memungkinkan Anda mengatur siapa saja yang bisa berkomentar atau mengatur tingkat moderasinya
- Email yang memungkinkan Anda memposting via email atau mengatur apakah anda mau menerima pemberitahuan komentar ke email atau tidak
- Pemformatan yang memungkinkan Anda mengatur zona waktu postingan dan format header tanggal
- Tag meta yang memungkinkan Anda mengaktifkan deskripsi penelusuran atau tidak

- Error dan pengalihan yang memungkinkan Anda mengatur pengalihan atau broken link di dalam blog ke url lain yang aktif
- Crawler dan pengideksan, yang memungkinkan anda mengaktifkan robot.txt costum dan tag header nya
- Monetisasi yang memungkinkan Anda menambahkan Ads.txt costum
- Kelola blog yang memungkinkan Anda mengimpor atau mengekspor konten ke atau dari blog lain
- Feed situs yang memungkinkan Anda mengizinkan feed blog atau mengalihkan feed entrinya
- Umum berkaitan dengan pengaturan profil Blogger milik Anda

i. Daftar Bacaan

Daftar bacaan berisikan panduan komunitas Blogger yang memungkinkan Anda melihat update terbaru dari Blogger termasuk dari komunitas.

3. Mendaftarke Google Search Console dan Google Analytics

Setelah mempelajari fungsi menu-menu dasar di Blogger, langkah berikutnya adalah mendaftar ke Google SearchConsole dan Google Analytics.

Apakah ini wajib? Relatif. Mengapa? Karena jika blog itu masih baru, Anda tidak terlalu membutuhkan data penelusuran dan data audiens.

Fokus saja dulu pada konten. Jika blog Anda mulai ramai, barulah daftar ke Google SearchConsole atau Google Analytics.

Tapi tidak ada salahnya kalau didaftarkan dari awal. Tujuannya agar Anda bisa melacak posisi kueri yang ditargetkan dan melacak perkembangan situs setelah menetas sampai hari ini.

Khusus untuk Google Analytics, memungkinkan Anda mendapatkan banyak data audiens mulai dari jumlah pengunjung harian, perangkat yang digunakan, lokasi mereka, sumber trafik sampai bounce rate.

4. Blog siap digunakan

Blog itu sudah siap digunakan karena konfigurasi dan pengaturannya sudah sama dengan blog-blog lain. Anda sudah bisa buat postingan di blog secara tentatif.

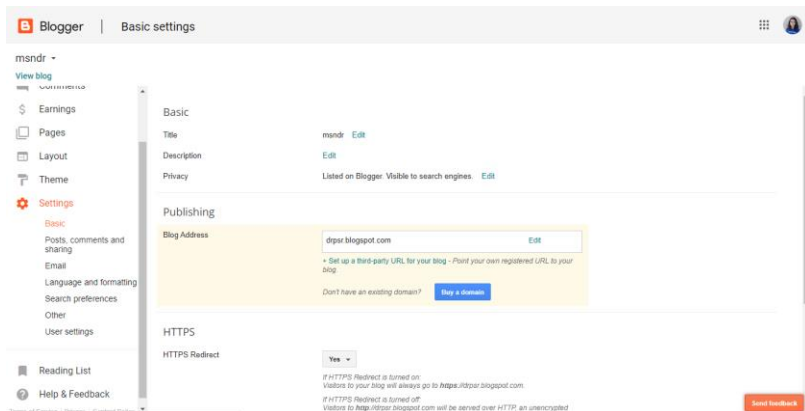
Kemudian belajar SEO dan usahakan postingan yang Anda buat itu original agar bisa dapat tempat di hasil pencarian baik itu di Google atau Bing.

Anda harus bersaing dengan ribuan blog baik yang dikelola secara mandiri atau personal atau blog milik perusahaan.

Usahakan jangan fokus ke earning atau uang. Fokus saja ke konten. Jika pengunjung sudah banyak, uang akan datang dengan sendirinya.

5. Melakukan pengaturan lebih lengkap

Anda sudah tahu cara membuat blogspot, membuat konten, dan mengatur tampilan blog. Tapi ada baiknya untuk mengeksplor lebih dalam ke bagian pengaturan. Sebab, bagian ini memuat konfigurasi yang tak terbatas pada tampilan saja. Akan tetapi, juga fungsi, keamanan, SEO, dan lain sebagainya.



Gambar 31. Tampilan Jendela Menu Setting

Di Blogger, terdapat tujuh submenu pada bagian pengaturan. Ketujuh submenu tersebut, yaitu basic; post, comments, andsharing; email; languageandformatting; searchpreferences; other; dan usersettings. Anda akan temukan penjelasan masing-masing submenu di bawah ini:

- **Basic**

Submenu ini memuat empat opsi pengaturan. *Pertama*, basic yang memuat judul dan deskripsi blog. Berikut juga settingan privasi supaya blog tampil di direktori Blogger dan mesin pencari. *Kedua*, bagian publishing untuk mengatur URL blog. Bagian ini juga yang akan Anda butuhkan ketika ingin menghubungkan blog pada domain.

Ketiga, opsi HTTPS. Opsi ini memastikan blog Anda memiliki sertifikat keamanan. Untuk mengaktifkannya, Anda tinggal pilih opsi **Yes** pada bagian tersebut.

Keempat, bagian permissions. Bagian ini mengatur siapa saja yang berhak menjadi admin blog. Anda juga dapat mengatur siapa saja yang berhak mendapatkan akses untuk membaca blog.

- **Posts, comments, and sharing**

Seperti namanya, opsi ini mengatur dua elemen utama di blog.

Pertama, posts. Opsi yang ini mengatur berapa banyak jumlah post yang ditampilkan. Selain itu, bagaimana post ditampilkan juga diatur di bagian ini.

Kedua, comments. Opsi yang satu ini agak lebih banyak dibandingkan opsi sebelumnya. Di sini, Anda boleh mengatur bentuk comment section, siapa yang boleh meninggalkan komentar, comments moderation, verifikasi komentar, serta tambahan pesan untuk kolom komentar.

- **Email**

Blogger memperbolehkan Anda mempublikasikan konten via email. Di bagian inilah, pengaturan untuk itu diaktifkan.

Di samping itu, Anda juga menambahkan email untuk mendapatkan notifikasi komentar atau mengirimkan konten terbaru.

- **Language and formatting**

Pada bagian language, Anda bisa mengatur bahasa yang digunakan di blog. Ada juga fitur transliterasi (proses alih aksara dari satu bahasa agar bisa dibaca) yang bisa diaktifkan.

Selanjutnya, terdapat pengaturan zona waktu dan format penulisan tanggal.

- **Search preferences**

Bagian yang satu ini berkaitan erat dengan SEO. Di sini, Anda dapat melakukan konfigurasi untuk meta description, errors and redirection, crawlers and indexing, serta monetization.

- **Other**

Opsi ini memuat konfigurasi berkaitan dengan konten. Tepatnya soal impor dan ekspor konten, RSS *feed*, notifikasi konten dewasa, dan pengaturan Google Analytics.

- **User settings**

Terakhir ialah *user settings*. Di bagian ini, Anda bisa mengatur segala hal berkaitan dengan akun Blogger. Mulai dari privasi, identitas, foto profil, dan informasi personal lainnya.

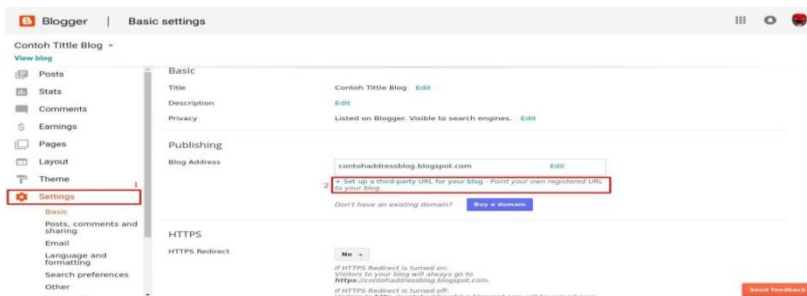
a. Menambahkan domain pada blog

Menambahkan domain adalah cara praktis agar blog tampak profesional. Sebelum berlanjut ke caranya, ada dua hal yang harus dipenuhi. Hal pertama adalah domain aktif. Pastikan Anda sudah cek ketersediaan domain dan berhasil membelinya. Hal kedua yaitu akses ke member area domain.

Setelah siap dengan domain dan member area, Anda tinggal pilih salah satu di antara dua cara, yaitu cara manual atau cara otomatis.

- **Menambahkan Domain secara Manual**

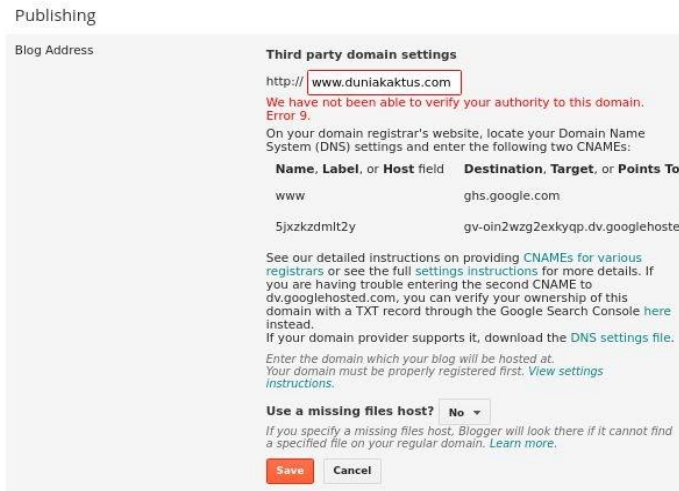
Pertama, masuk ke halaman **Dashboard** akun Blogspot. Kemudian arahkan ke menu **Settings**> **Basic**. Cari opsi **Publishing** dan klik pada teks + **Set up a third-party URL for your blog**.



Gambar 32. Tampilan Jendela *Basic Setting*

Pada halaman selanjutnya Anda akan diminta alamat domain baru yang ingin digunakan. Masukkan nama domain yang sudah Anda beli sebelumnya. Kemudian klik **Save**.

Meskipun Anda akan mendapatkan pesan *Error*, seperti tampilan di bawah. Cukup abaikan saja dan catat baik-baik CNAME yang diberikan.



Gambar 33. Tampilan Kotak Dialog *Publishing*

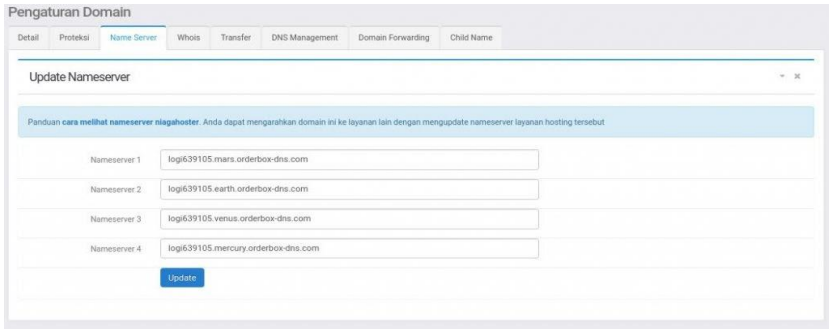
Keterangan:

- CNAME 1: `www ghs.google.com`
- CNAME 2: `5jxzkzdm1t2y gv oin2wzg2exkyqp.dvgooglehosted.com`

Simpan CNAME ini untuk dimasukkan ke dalam manajemen DNS pada domain.

Kedua, Anda perlu memasukkan CNAME Blogspot ke dalam manajemen DNS domain. Untuk itu, Anda harus masuk ke dalam member area penyedia layanan domain. Saya menggunakan layanan dari Niagahoster. Jadi member area yang saya gunakan dari Niagahoster.

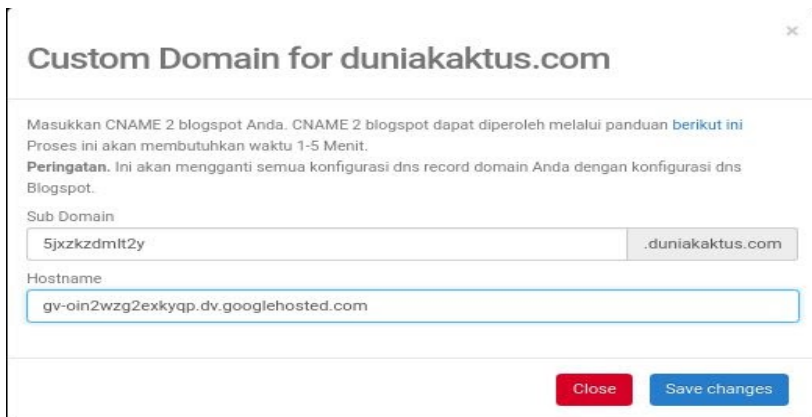
Pada member area, masuk ke dalam pengaturan domain. Kemudian arahkan navigasi ke **Nameserver**. Pada bagian **Nameserver** menggunakan *Nameserver default* supaya dapat melakukan *custom DNS management*.



Gambar 34. Tampilan Kotak Dialog Pengaturan Domain

Anda dapat melihat daftar *nameserverdefault* pada halaman **DNS Management**. Jangan lupa klik **Update**.

Setelah itu masuk ke dalam halaman **DNS Management > Custom Blogspot** untuk menambahkan CNAME yang sebelumnya sudah didapatkan dari halaman Blogspot.



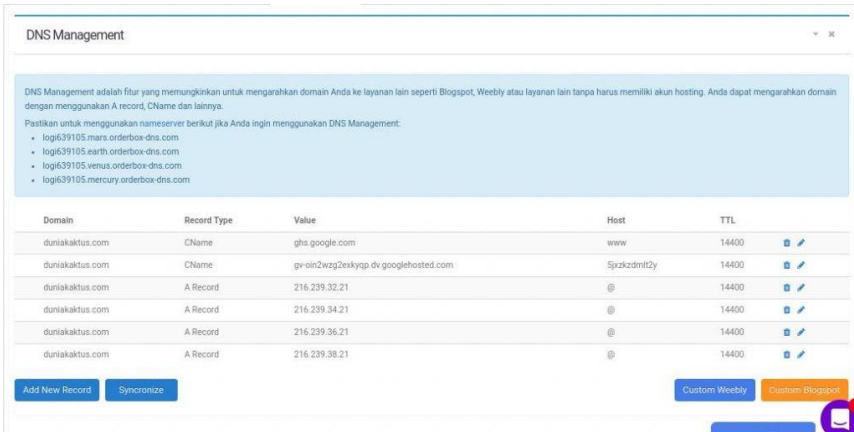
Gambar 35. Tampilan Kotak Dialog Custom Domain

Keterangan:

- **Sub Domain:** 5jxzkzdm1t2y (CNAME 2)
- **Hostname:** gv-oin2wzg2exkyqp.dv.googlehosted.com (CNAME 2)

Catatan: Anda cukup memasukkan CNAME 2 saja. CNAME 2 biasanya berbeda-beda setiap blog. Pastikan memasukkan CNAME yang sama dengan yang diberikan.

Setelah dimasukkan klik **Save changes**. Maka secara otomatis sistem akan melakukan *generate* pengaturan dan menerapkannya pada domain. Hasilnya kurang lebih seperti ini.



DNS Management

DNS Management adalah fitur yang memungkinkan untuk mengarahkan domain Anda ke layanan lain seperti Blogspot, Weebly atau layanan lain tanpa harus memiliki akun hosting. Anda dapat mengarahkan domain dengan menggunakan A record, CName dan lainnya.

Pastikan untuk menggunakan nameserver berikut jika Anda ingin menggunakan DNS Management:

- log1639105.mars.orderbox-dns.com
- log1639105.earth.orderbox-dns.com
- log1639105.venus.orderbox-dns.com
- log1639105.mercury.orderbox-dns.com

Domain	Record Type	Value	Host	TTL	
duniakaktus.com	CName	ghs.google.com	www	14400	
duniakaktus.com	CName	gv-oin2wzg2exkyqp.dv.googlehosted.com	5jxzkzdm1t2y	14400	
duniakaktus.com	A Record	216.239.32.21	@	14400	
duniakaktus.com	A Record	216.239.34.21	@	14400	
duniakaktus.com	A Record	216.239.36.21	@	14400	
duniakaktus.com	A Record	216.239.38.21	@	14400	

[Add New Record](#) [Synchronize](#) [Custom Weebly](#) [Custom Blogger](#)

Gambar 36. Tampilan Kotak Dialog DNS Management

Catatan: Anda perlu menunggu proses propagasi domain terlebih dahulu, kurang lebih sekitar 24 jam. Jika tidak ada masalah maka Anda dapat melanjutkan pada langkah terakhir yaitu penyimpanan konfigurasi.

Sebelum melakukan langkah terakhir, domain yang sudah terhubung dengan Blogger biasanya akan menampilkan halaman di bawah ini.



404. That's an error.

The requested URL / was not found on this server. That's all we know.



Gambar 37. Tampilan Google Error

Agar dapat menampilkan halaman blog yang sudah dibuat. Akses menu **Settings**> **Basic**. Kemudian cari opsi **Publishing** dan centang bagian berikut:

The screenshot shows the 'Blog Address' dialog box in Blogger. It has a 'Blog Address' field on the left. The main area is titled 'Third party domain settings' and contains a text input field with 'http:// www.duniakaktus.com'. Below this is a paragraph of instructions about DNS settings. A table follows with two columns: 'Name, Label, or Host field' and 'Destination, Target, or Points To field'. The first row has 'www' and 'ghs.google.com'. The second row has '5jxzkdmlt2y' and 'gv-o1n2wzg2exkyqp.dv.googlehosted.com'. Below the table is another paragraph of instructions. A red box highlights a checkbox labeled 'Redirect duniakaktus.com to www.duniakaktus.com.' which is checked. At the bottom, there is a 'Use a missing files host?' dropdown menu set to 'No', and 'Save' and 'Cancel' buttons.

Name, Label, or Host field	Destination, Target, or Points To field
www	ghs.google.com
5jxzkdmlt2y	gv-o1n2wzg2exkyqp.dv.googlehosted.com

Gambar 38. Tampilan Kotak Dialog Blog Address

Jangan lupa klik **Save** untuk menyimpan konfigurasi. Seketika blog Anda sudah bisa diakses melalui alamat domain.

- **Menambahkan Domain secara Otomatis**

Di samping cara manual yang cukup panjang, Anda juga bisa menambahkan domain secara otomatis via **One Click Blogspot Integration** di Niagahoster. Begini caranya:

1. Catat CNAME yang ada di halaman **Settings** Blogger;
2. Masuk ke member area;
3. Klik side bar menu **Layanan Anda**;
4. Cari dan klik tab **Domain**;
5. Klik **Kelola**;
6. Cari dan klik tab **DNS Management**;
7. Klik **Custom Blogspot**;
8. Masukkan CNAME ke kolom Domain dan Value.
9. Klik **Save Changes**.

3.3 *Question and Answer [QnA]*

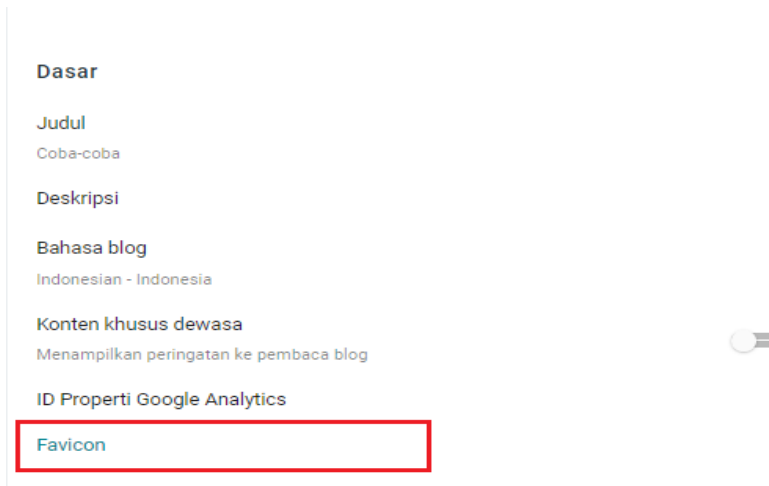
Berikut beberapa pertanyaan yang sering ditanyakan Blogger pemula terkait dengan cara buat blog di Blogger. Di antaranya:

Q : Bagaimana cara menambah favicon di blog?

A : Favicon adalah ikon blog atau situs yang akan muncul di bar browser. Kadang juga disebut *bookmarkicon* atau *websiteicon*.

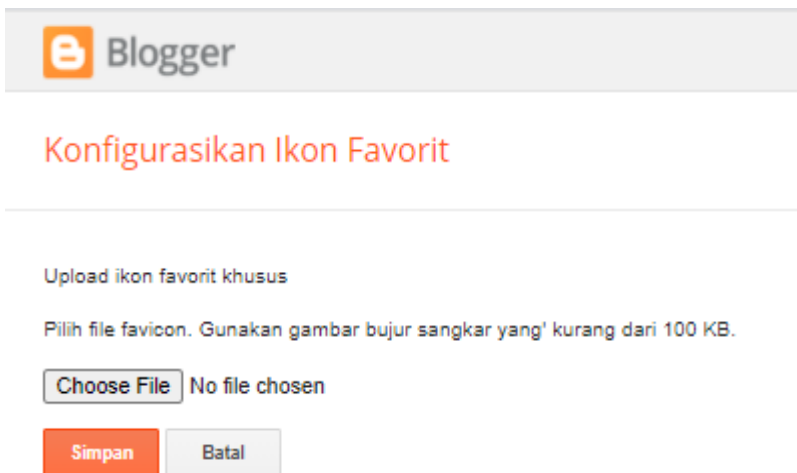
Untuk menambah favicon baru di blog, berikut langkah-langkahnya:

- Buka Blogger > Setelan
- Di kolom dasar Anda akan melihat pengaturan dasar tentang blog mulai dari judul, deskripsi dan lain sebagainya. Di kolom paling bawah Anda akan melihat tulisan Favicon. Klik saja disitu.



Gambar 39. Tampilan Menu Pengaturan Dasar

Berikutnya Anda akan diarahkan ke tab baru untuk konfigurasi Ikon. Klik **ChooseFile** untuk mengunggah **Ikon Favorit** dan klik **Simpan** jika **Ikon Favorit** berhasil di unggah.



Gambar 40. Kotak Dialog Konfigurasi Ikon Favorit

Ukuran maksimum ikon favorit yang bisa diupload di Blogger adalah 100kb. Jadi pastikan ukuran ikon favorit Anda tidak lebih dari ukuran yang disarankan.

Q : Gimana cara costum domain di Blogger?

A : Domain adalah nama yang akan dipilih oleh pemilik domain untuk mengidentifikasi nama server, email dan jaringan internet atau komputer.

Singkatnya begini, jika Anda buat blog di Blogger, saat blog selesai dibuat maka domainnya akan menjadi namadomain.blogspot.com

Jika ingin menghilangkan ekstensi Blogspot, Anda harus pakai domain *costum*. Untuk pakai domain *costum* Anda harus membelinya di situs penyedia domain.

Biasanya, saat blog Anda selesai dibuat akan ada tampilan untuk membeli domain di Google.

Anda bisa membelinya langsung di situ meski prosesnya agak ribet karena harus gunakan dolar.

Gak wajib juga harus pakai *costum* domain, terlebih untuk Anda yang belum punya modal.

Numpang dulu sama Blogger karena bisa digunakan dengan gratis sampai kapan pun.

Kalau sudah punya duit barulah beli domain *costum*.

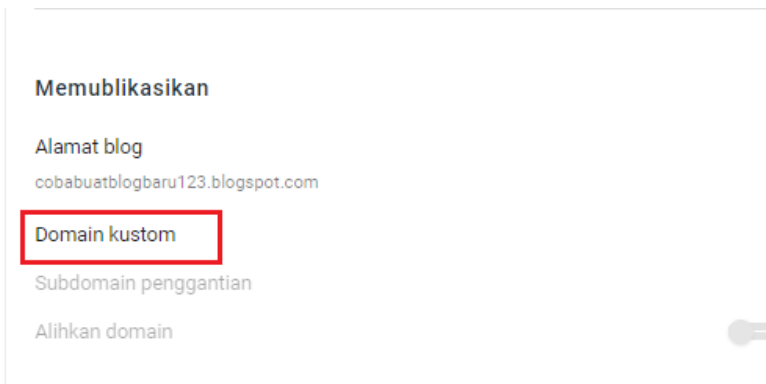
Lantas, apa sih manfaat pakai domain *costum* ini? Bagi saya pribadi ada banyak, diantaranya:

- Terlihat lebih profesional
- *Branding* situs atau blog akan naik dan dikenal
- Lebih dipercaya
- Dan lain sebagainya

Oh iya, ada satu hal yang perlu saya katakan disini yakni, sekalipun Anda masih numpang domain di Blogger, blog Anda tetap bisa dimonet pakai AdSense.

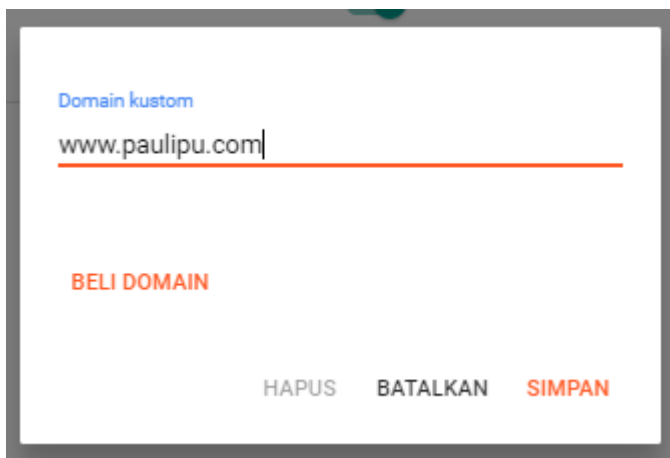
Berikut langkah-langkah costum domain di Blogger:

- Pastikan anda sudah sudah beli domain terlebih dahulu di situs penyedia domain seperti Niagahoster.
- Setelah punya domain, silahkan buka Blog> **Setelan** atau **Settings**> lalu *scroll* sedikit ke bawah sampai Anda menemukan kolom **Mempublikasikan** lalu klik tulisan **Domain kustom**.



Gambar 41. Tampilan Menu Seting > Publikasi

Akan ada menu pop baru yang muncul untuk masukkan nama domain yang tadi Anda beli dari situs penyedia domain. Misalnya, Anda sudah beli domain paulipu.com nah tinggal masukkan saja di kolom itu. Usahakan untuk memasukkan nama domain yang lengkap tanpa hiperteks transfer protokolnya. Jadi, kalau domainnya paulipu.com tinggal masukkan saja www.paulipu.com lalu klik **SIMPAN**.



Gambar 42. Tampilan Kotak Dialog Domain Kustom

Disini Anda diminta untuk verifikasi kepemilikan domain dengan memasukkan CNAME yang terdiri dari nama dan tujuan.



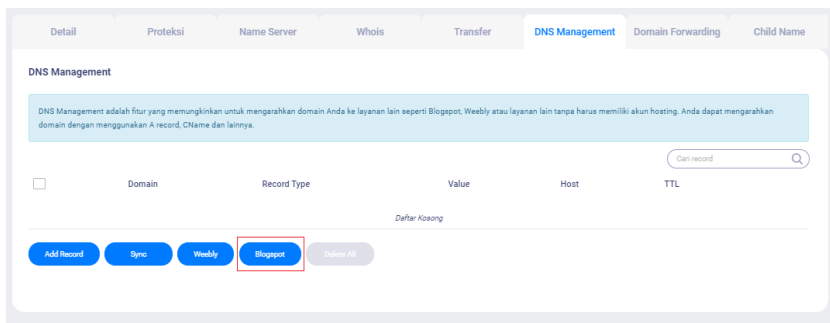
Gambar 43. Tampilan Kotak Dialog Konfirmasi Domain Kustom

Agar domainnya terverifikasi, masuk ke Chanel domain tempat Anda beli domain lalu klik kelola domain.

Hosting	Domain	Cloud VPS	SSL	Weebly	WP Store	Website
Aktif	Pending	Suspended	Semua			
Produk & Layanan	Harga	Jatuh Tempo	Status			
.or.id Registered at Niagahoster	Rp 89.000,00	Selasa, 20 Juli 2021	Active			Klik Domain
paulipu.com Registered at Niagahoster	Rp 125.000,00	Minggu, 21 Februari 2021	Active			Klik Domain
.com Registered at Niagahoster	Rp 125.000,00	Kamis, 01 April 2021	Active			Klik Domain
.my.id Registered at Niagahoster	Rp 25.000,00	Kamis, 29 Juli 2021	Active			Klik Domain
.id Registered at Niagahoster	Rp 200.000,00	Sabtu, 16 Oktober 2021	Active			Klik Domain

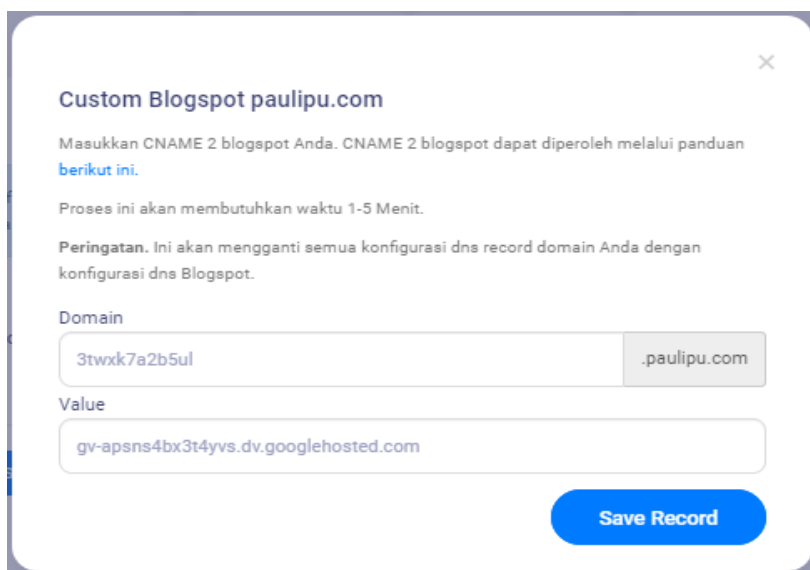
Gambar 44. Tampilan Menu Domain

- Berikutnya, buka DNS Management> Klik Blogspot untuk menambahkan record baru
- Di tahap ini akan muncul dua kolom yakni domain dan value. Selanjutnya kembali ke laman Blogger> lalu copy kode CNAMEnya yang terdiri dari nama dan tujuan. Untuk nama silahkan masukkan di kolom domain dan tujuan silakan masukkan di kolom Value. Jika sudah, klik **Save Record**.



Gambar 45. Tampilan Kotak Dialog DNS Management

Kembali ulang ke Blogger dan klik Simpan. Paling terakhir, jangan lupa aktifkan pengalihan domain dari non www ke www.



Gambar 46. Tampilan Konfigurasi DNS Blogspot

Proses konfigurasi CNAME biasanya tidak terlalu lama. Tergantung pada server dan kondisi jaringan saat itu.

Q : Bagaimana cara mengatur Setelan HTTP dan HTTPS di Blogger untuk domain costum?

A : Apa sih HTTPs itu? Apa perbedaannya dengan HTTP? Mengapa penting bagi sebuah blog?

HTTPS adalah properti yang sama dengan HTTP. HTTP sendiri merupakan akronim dari hiperteks transfer protokol atau sebuah protokol komunikasi di World wide web [WWW].

Sementara, kode S diakhir HTTPs adalah kepanjangan dari secure yang mengindikasikan tingkat keamanan protokol tersebut.

Saat berselancar ke dunia maya dan melihat sebuah blog atau situs yang belum di setel ke HTTPs baiknya Anda tidak memasukkan identitas pribadi yang sensitif termasuk email dan nomor telepon.

Karena lagi marak pencurian data pribadi via email dan nomor telepon. Oh iya, setelan HTTPS juga membantu pengiklan AdSense untuk menayangkan iklan yang lebih relevan di blog.

Lalu bagaimana membedakan https dan http biasa? Untuk membedakannya sangat mudah, tinggal lihat awalan properti pada suatu URL.

Umumnya, tingkat keamanan blog ditandai dengan beberapa model, seperti:

- Merah menandakan domain tersebut tidak aman
- i Menandakan domain Anda tidak cukup aman
- Hijau atau berganti dengan ikon kunci (HTTPS) menandakan domain itu aman

Lantas bagaimana cara mengaktifkan HTTPS Subdomain Blogger dan HTTPS Domain Sendiri? Berikut langkah-langkahnya:

a. Cara Mengaktifkan setelan HTTPS di Blogspot atau Blogger

Berikut langkah-langkah mengaktifkan setelan HTTPS di blogger:

- Buka Blogger > Setelan
- Lalu *scroll* sedikit ke bawah sampai ke menu HTTPS. Jika anda belum gunakan domain *custom*, aktifkan saja pengalihan HTTPS di kolom pertama

HTTPS

Pengalihan HTTPS

Memastikan kunjungan ke HTTP dialihkan ke HTTPS



Gambar 47. Tampilan Menu HTTPS

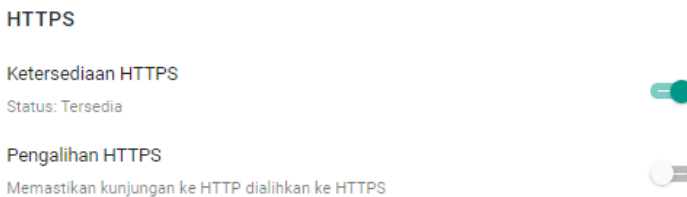
Properti HTTPS ini juga tersedia untuk domain non atau yang sudah *costum* secara gratis. Jadi tidak perlu dibeli secara terpisah seperti di WordPress.

b. Cara mengaktifkan setelan HTTPS untuk Domain Sendiri

Jika sudah punya domain sendiri, anda juga perlu mengaktifkan setelan HTTPS untuk *costum* domain.

Cara mengaktifkannya seperti di atas, kolomnya saja yang berbeda. Berikut langkah-langkah mengaktifkannya https *costum* domain di Blogger:

- Buka Blogger > Setelan
- Setelah masuk ke setelan dasar silakan *scroll* ke bawah sampai ada menemukan pengalihan HTTPS dan aktifkan pengalihannya



Gambar 48. Tampilan Pengaktifan setelan HTTPS

Apa wajib mengaktifkan setelan HTTPS? wajib karena masalah keamanan blog bukan saja tanggung jawab Google tapi juga Anda

Q : Bagaimana cara mengatur deskripsi blog dan deskripsi penelusuran blog di Blogger?

A : Sebenarnya, saat Anda mengatur deskripsi penelusuran secara otomatis Anda juga mengaktifkan deskripsi blog.

Deskripsi blog hanya tampil di dalam blog sementara deskripsi penelusuran akan tampil di hasil penelusuran saat seseorang mengetikkan URL blog Anda di bar browser.

Beberapa Blogger mengatakan kalau deskripsi penelusuran bertujuan untuk memperlihatkan kueri-kueri dan topik utama blog Anda.

Dengan demikian, kueri dan topik ini akan menjadi sinyal bagi Google untuk memprioritaskan halaman Anda saat ada pengguna mengetikkan kueri berkaitan.

Untuk mengatur deskripsi blog di Blogger, berikut langkah-langkahnya:

- Buka Blogger> Setelan
- Di bagian atas menu dasar Anda akan melihat Judul Blog dan deskripsi. Klik saja disitu
- Nanti akan muncul menu pop up baru yang memungkinkan Anda mengisi deskripsi blog. Oh iya, Anda bisa mengisi hingga 500 kata di kolom deskripsi ini. Jadi pastikan Anda mengisi dengan kolom yang benar. Jika sudah, klik Simpan

Setelah mengatur deskripsi blog, jangan lupa juga atur deskripsi penelusuran. Berikut langkah-langkahnya:

- Buka Blogger> Setelan
- Di laman setelan ini silakan *scroll* sedikit ke bawah sampai di kolom tag meta. Jika deskripsi penelusuran belum aktif, silakan aktifkan terlebih dahulu. Setelah aktif, klik tulisan Deskripsi penelusuran
- Nanti akan muncul kolom baru untuk memasukkan deskripsi penelusuran yang diinginkan

Saran saya, baiknya Anda mengisi deskripsi penelusuran yang sama dengan deskripsi blog.

Tujuannya apa? Supaya blog Anda terkesan konsisten dan tidak asal buat.

Anda juga bisa mengatur tag meta ini di dalam script. Hanya saja agak sedikit ribet. Pakai cara ini saja agar cepat.

Panjang deskripsi meta ini hanya 150 kata. Jadi usahakan Anda memasukkan deskripsi yang singkat, jelas dan padat

Q : Bagaimana Mengganti template atau tema blog di Blogger?

A : Template atau tema Blogger punya banyak variasi dan struktur. Namun semuanya dibangun dengan kode HTML sederhana.

Jika template blog yang Anda gunakan bagus dan menarik secara tidak langsung visibilitas konten akan meningkat.

Karena itu pilihlah template yang cocok, yang sesuai dengan tujuan Anda buat blog.

Dan ada banyak sekali template yang tersedia saat ini, baik yang gratis atau berbayar.

Lebih bagus lagi kalau Anda paham soal JavaScript maka Anda bisa membuat template sendiri, yang juga bisa dijual untuk tambah-tambah penghasilan.

Saran saya, jangan gunakan template blog gratisan karena kualitas SEOnya tidak bagus. Apalagi yang diunduh dari situs atau blog tidak jelas.

Karena bisa saja template tersebut sudah disisipkan malware atau kode lain yang membahayakan blog anda di kemudian hari.

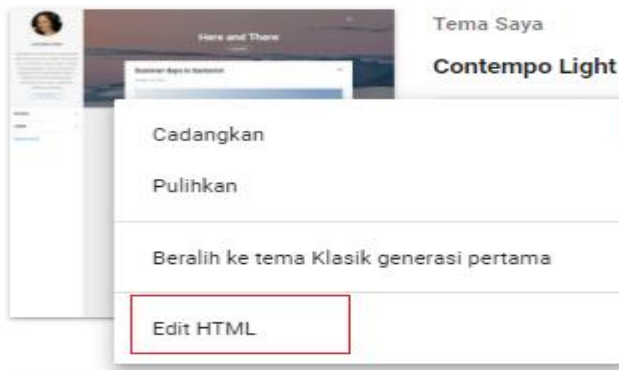
Lantas, bagaimana cara mengganti tema atau template di Blogger? Berikut langkah-langkahnya:

- Buka Blogger> Tema
- Setelah masuk ke tema, silahkan klik Tombol **Sesuaikan** untuk menyesuaikan beberapa hal terkait dengan tema yang digunakan mulai dari gambar latar, font, tema warna utama, dan lain sebagainya.



Gambar 49. Tampilan Menu Tema

Jika tujuan Anda untuk mengganti tema, silakan klik tombol yang ada di sebelah tulisan Sesuaikan. Nanti akan muncul beberapa menu dasar seperti cadangkan, pulihkan, beralih ke tema klasik generasi pertama dan edit HTML. Tombol edit HTML inilah yang memungkinkan Anda mengganti tema.



Gambar 50. Tampilan Menu Dasar Theme

Setelah klik Edit HTML, silakan hapus kode HTML tema sebelumnya dan copy kode HTML tema baru lalu tempelkan di laman ini. Setelah ditempelkan jangan lupa klik ikon drive untuk menyimpan.


```

1 <!--[if IE]-->
2 <script src="/i/js/iepngfix.htc"></script>
3 </script>
4 <!--[endif]-->
5 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
6 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
7 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
8 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
9 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
10 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
11 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
12 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
13 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
14 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
15 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
16 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
17 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
18 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
19 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
20 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
21 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
22 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
23 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
24 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
25 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
26 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
27 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
28 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
29 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
30 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
31 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
32 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
33 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
34 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
35 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
36 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
37 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
38 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
39 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
40 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
41 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
42 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
43 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
44 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
45 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
46 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
47 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
48 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
49 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
50 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
51 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
52 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
53 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
54 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
55 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
56 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
57 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
58 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
59 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
60 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
61 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
62 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
63 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
64 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
65 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
66 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
67 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
68 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
69 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
70 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
71 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
72 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
73 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
74 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
75 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
76 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
77 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
78 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
79 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
80 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
81 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
82 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
83 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
84 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
85 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
86 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
87 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
88 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
89 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
90 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
91 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
92 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
93 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
94 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
95 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
96 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
97 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
98 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
99 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>
100 <!--#include virtual="/css/defaultpageheader.css" #>

```

Gambar 51. Tampilan Kode HTML

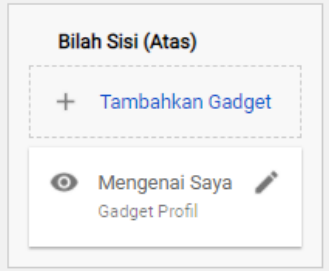
Q : Bagaimana cara pasang Widget atau gadget di Blogger?

A : Widget adalah rangkaian kode CSS dan JS yang bisa dimasukkan di blog apa saja termasuk Blogger, WordPress dan di platform blogging lain.

Widget berfungsi untuk menambah, melengkapi dan memperbaiki tampilan blog. Ada beberapa widget bawaan blog jika Anda menggunakan platform Blogger seperti Popular Post, RecentPost, RelatedPost dan mungkin widget tambahan seperti label, kategori dan email subscribe.

Lantas bagaimana cara pasang widget di Blogger atau blogspot? Berikut langkah-langkahnya:

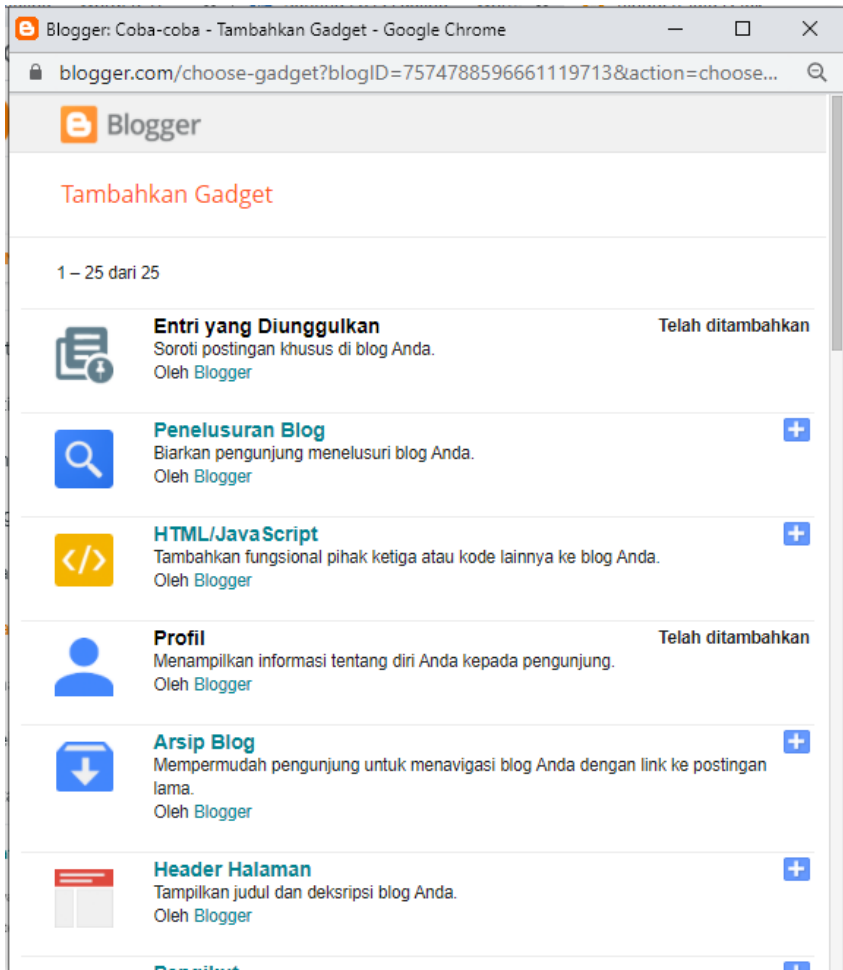
- Buka Blogger> Tata Letak/layout> Tambahkan Gadget



Gambar 52. Tampilan Menu Dasar Tata Letak/Layout

- Nanti akan muncul 28 Widget yang bisa digunakan dengan gratis. Anda bisa menambahkan gadget-gadget penting lain

di blog seperti Postingan Populer (Popular Posts), Label, dan Arsip termasuk gadget pihak ketiga. Untuk menambahkan gadget pihak ketiga, klik ikon tambah HTML/JavaScript> lalu pastekan kode HTML/JS tersebut di bagian isi gadget. Jika sudah silakan klik **Save**.



Gambar 53. Tampilan Kotak Dialog Tambahkan Gadget

Kadang kala, ada beberapa widget yang tidak tampil atau eror setelah dipasang. Jika Anda mengalami masalah ini,

kemungkinan kodenya tidak sinkron dengan template yang digunakan atau mungkin ada script yang hilang.

Q : Bagaimana cara Setting Robots.txt costum Di Blogger?

A : Robots.txt adalah kode sederhana yang berisikan perintah kepada Google bot untuk mengrangkan postingan Anda berdasarkan naskah.

Saat anda melakukan konfigurasi robots.txt jangan lupa juga seting label tajuk robots khusus yang akan diulas setelah ini.

Apakah setting robots.txt di Blogger aman? Tentu saja aman, asal dilakukan sesuai dengan panduan dan saran Google.

Sebelum lanjut pada cara pemasangan robots.txt di Blogger, ada satu hal penting yang harus andaketahui bahwasanya saat Anda selesai membuat blog baru secara default sudah ada robots.txt-nya.

Coba masukkan link blog Anda diikuti dengan robots.txt. Sebagai contoh: [https:// namabloganda.blogspot.com/robots.txt](https://namabloganda.blogspot.com/robots.txt).

Jika ingin melakukan kostumisasi robots.txt, berikut langkah-langkahnya:

- Buka Blogger> Setelan
- Lalu *scroll* sedikit ke bawah sampai anda menemukan kolom crawler dan pengideksan. Agar bisa mengatur robots.txt costum, aktifkan dulu robots.txt *custom*



Gambar 54. Tampilan Menu Setting > Crawler dan Pengindeksan

Nanti tulisan robots.txt kustom akan muncul. Klik saja di situ. Di tahap ini, akan ada kolom baru yang memungkinkan Anda memasukkan robots.txtnya yang sampelnya sudah saya sertakan di bawah. Apabila sudah, klik **SIMPAN**.



Gambar 55. Tampilan Kotak Dialog robots.txt kustom

Berikut sampel robots.txt khusus Blogger yang aman digunakan:

```
User-agent: mediapartners-Google
Disallow:
User-agent: *
Disallow: /search
Allow: /
Sitemap : https://namabloganda.blogspot.com/sitemap.xml
```

Gambar 56. Tampilan Contoh robots.txt

Dengan keterangan sebagai berikut:

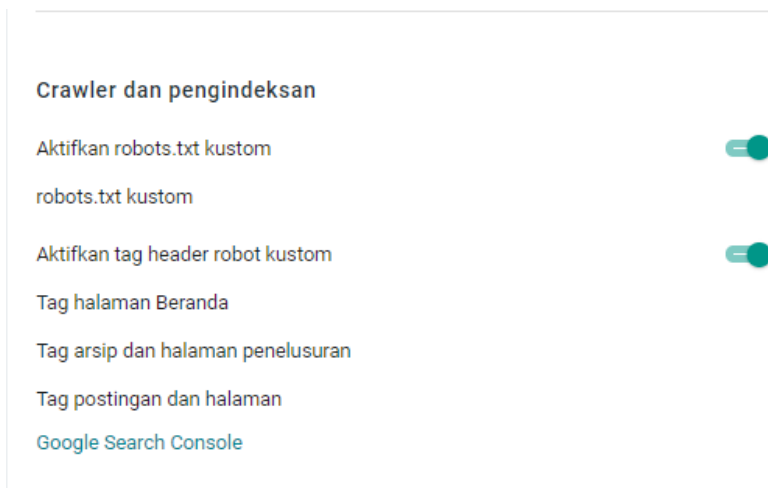
- *User-agent:* media mitra Google berarti blog anda terintegrasi dengan Google termasuk produk-produknya
- *Disallow* adalah sesuatu yang tidak dibolehkan ada di dalam blog anda. Ini seperti konten-konten yang tidak sesuai dengan kebijakan Google
- *User-agent:* menunjukkan bahwa blog Anda mengizinkan semua mesin pencari baik itu Google, Yahoo!, Bing, Yandex, dan lain sebagainya untuk merangkak postingan di blog
- *Disallow: /search* menunjukkan bahwa Anda tidak mengizinkan mesin telusur merayapi konten setelah */search*. Sebagai contoh, Anda tidak mengizinkan mesin perayap untuk mencari blog Anda berdasarkan label, misalnya <https://namabloganda.blogspot.com/search/label/Blogger>. Kode ini melarang *crawling* pada konten *search/search?updated*
- *Allow: /* berarti Anda mengizinkan konten yang Anda posting dirayapi oleh boot mesin pencari. Tanda garing atau garis miring (/) tersebut menunjukkan nama blog yang digunakan

- Sitemap : [https:// nama blog Anda..blogspot.com /sitemap.xml](https://nama_blog_anda.blogspot.com/sitemap.xml) adalah sitemap atau peta situs yang ada di dalam blog Anda

Q : Bagaimana cara mengaktifkan tagheader robot kustom di Blogger?

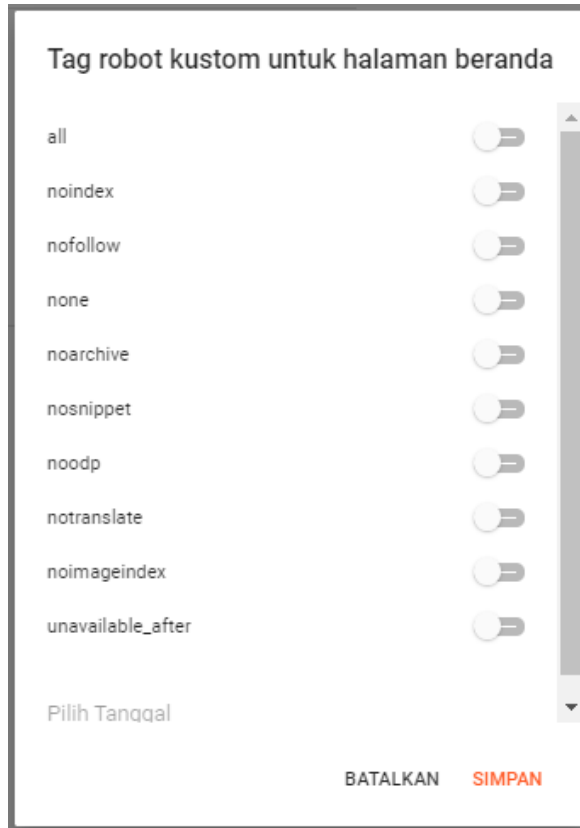
Setelah mengatur robots.txt, langkah berikutnya adalah mengaktifkan tag tajuk robot khusus. Berikut langkah-langkahnya:

- Buka Blogger > Setelan
- Di Menu setelan silakan scroll ke bawah sampai Anda melihat tulisan tagheader robot kustom lalu Aktifkan



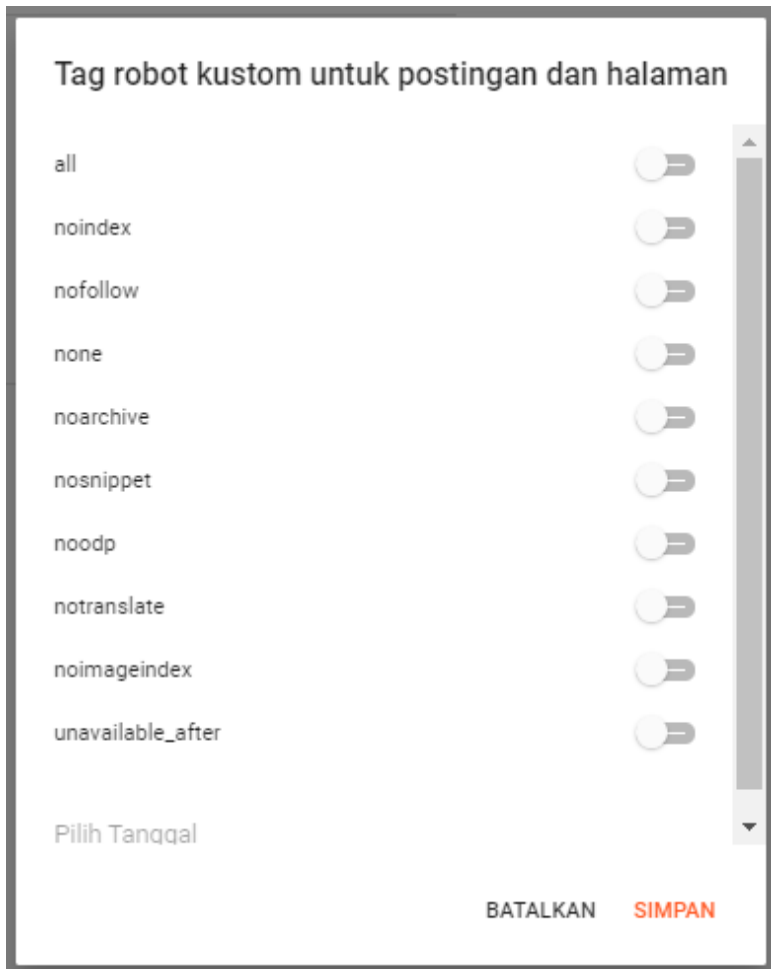
Gambar 57. Tampilan Pengaktifan Menu Pop robots.txt

- Di tahap ini ada beberapa pengaturan yang bisa Anda lakukan. Pertama, berkaitan dengan tag halaman beranda setelah mengatur jangan lupa klik Simpan.



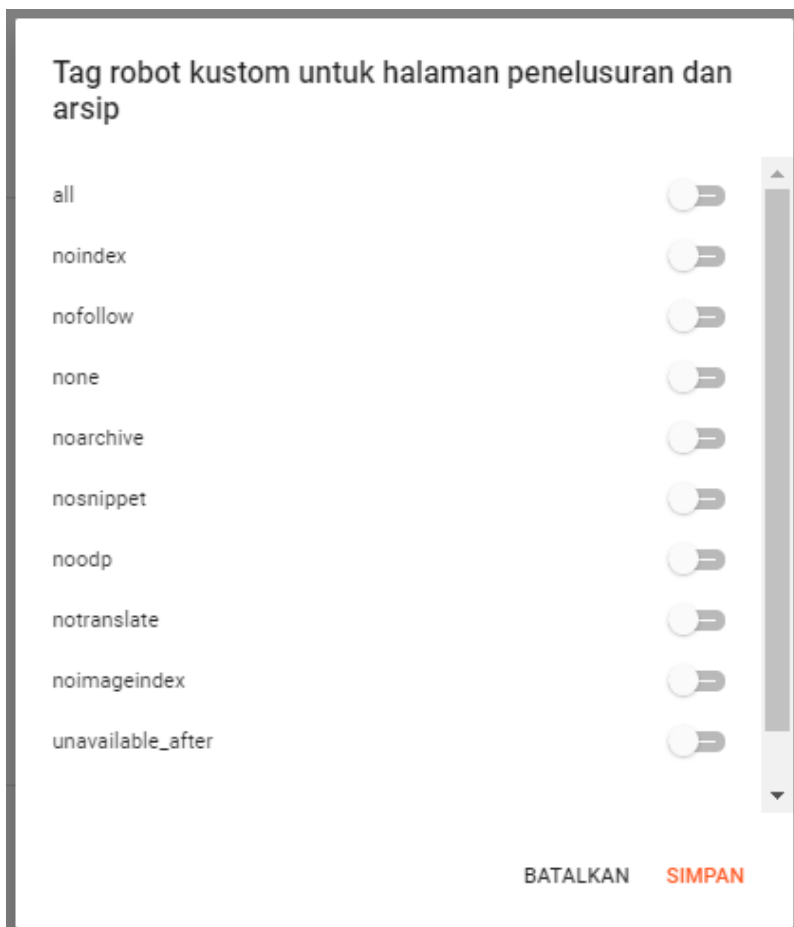
Gambar 58. Tampilan Kotak Dialog Tag Robot Kustom untuk Halaman Beranda

Kedua berkaitan dengan Tag arsip dan halaman penelusuran. Setelah mengatur mana tag arsipnya, klik Simpan.



Gambar 59. Tampilan Kotak Dialog Tag Robot Kustom untuk Postingan dan Halaman

Dan yang ketiga berkaitan dengan tag postingan dan halaman. Jika sudah klik Simpan



Gambar 60. Tampilan Kotak Dialog Tag Robot Kustom untuk Halaman penelusuran Arsip

Tag tajuk robot khusus adalah tag tajuk yang mengizinkan mesin pencari seperti Google untuk merayapi situs Anda tanpa harus mendaftar ke Google SearchConsole.

Lah, bagaimana halaman blog bisa terindeks Google jika tidak didaftarkan? Di sinilah peran Robots.txt dan tag tajuk Robot khusus benar-benar dibutuhkan.

Sebenarnya tag tajuk Robot khusus di Blogger ditujukan agar postingan-postingan di dalamnya cepat terindeeks Google, Bing, Yahoo dan mesin pencarian lain.

Tapi, apakah cara ini aman? Amanlah. Selain aman, setingan tag tajuk Robot khusus juga cukup efektif untuk mempercepat proses pengindeksan halaman.

Q : Bagaimana cara mengaktifkan ads.txt di blogspot?

Ads.txt itu apa sih? Fungsinya apa? Bagi saya pribadi, fungsinya untuk mengotorisasi iklan dari AdSense agar tampil lebih relevan.

Selain AdSense, jika ada memasang unit iklan lain di blog, MGID misalnya, Anda juga diminta memasukkan adst.txt

Jika Anda sudah di iklan AdSense di blog dan Anda belum memasang Ads.txt, akan ada pemberitahuan untuk memasang Ads.txt.

Untuk mengecek apakah Ads.txt sudah tampil, Anda bisa menambahkan link tersebut di akhir domain seperti <https://www.domainanda.com/ads.txt>

Lantas bagaimana cara pasang kode Ads.txt di Blogger? Berikut langkah-langkahnya.

- Buka Blogger > Setelan
- Lalu *scroll* sedikit ke bawah sampai di kolom monetisasi. Aktifkan saja tombol Ads.txt kustom

Monetisasi

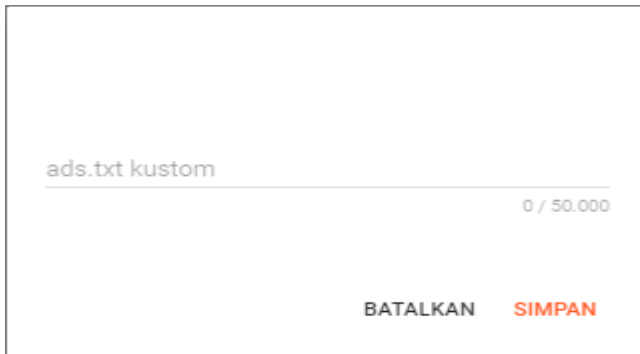
Aktifkan ads.txt kustom



ads.txt kustom

Gambar 61. Tampilan Menu Setting > Monetisasi

Nanti tulisan Ads.txt kustom akan muncul. Klik saja disitu untuk melanjutkan. Akan muncul kolom baru untuk mengisi kode Ads.txtnya. Setelah mengisi, klik Simpan



The image shows a text input field with the placeholder text "ads.txt kustom". To the right of the field, there is a character count "0 / 50.000". Below the field, there are two buttons: "BATALKAN" and "SIMPAN".

Gambar 62. Tampilan Kolom Ads.txt kustom

Dimana saya bisa mendapatkan kode ini? Jika Anda belum menjadi penayang iklan baik itu AdSense atau yang lain, tidak perlu pasang. Sementara, jika Anda sudah menjadi penerbit AdSense atau periklanan lain, silakan dipasang untuk mengotorisasi penayangan iklan.

Sebagai contoh, kode Ads.txt blog AdSense adalah google.com, pub-0000000012345678, DIRECT, f08c47fec0942fa0

Berikut keterangannya:

- Google.com adalah partner iklan yang digunakan
- pub-0000000012345678 adalah kode client sebagai *publisher* atau orang yang memasang iklan
- DIRECT, f08c47fec0942fa0 adalah kode identifikasi Ads.txt

Penutup

Bagi saya pribadi, yang paling sulit bukan pada cara buatnya tapi cara mengembangkan blog itu sampai populer dengan menghasilkan.

Sebab butuh komitmen yang luar biasa, termasuk waktu, dan biaya.

BAGIAN IV

4. UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN DESAIN BATIK SANTRI PONDOK PESANTREN BABUSSALAM JOMBANG TENGAH PANDEMI

4.1 PENDAHULUAN

Pesantren merupakan lembaga pendidikan informal berbasis agama Islam. Berasal dari kata santri, pesantren dapat diartikan sebagai tempat bagi para santri untuk menuntut ilmu (Almanshuri, 2015). Beberapa hal yang orang-orang awam kenal tentang pesantren adalah hal-hal yang berhubungan dengan kyai, santri, masjid, pondok, kitab, dan lain-lain. Pesantren mengajarkan kepada para santri tentang wawasan intelektual serta kemandirian, di samping ilmu agama sebagai ilmu utama yang diajarkan (Fernando dkk., 2016). Pesantren dipimpin oleh seorang tokoh sentral yang disebut Kyai. Seorang Kyai menjadi tokoh sentral dari semua kegiatan di pesantren. Dalam kesehariannya santri dididik dengan sangat ketat untuk menanamkan karakter disiplin, sabar, penyayang, dalam diri para santri (Senoprabowo dkk., 2019).

Pada era sekarang ini, masyarakat termasuk para santri memiliki kesempatan luas untuk mempelajari segala jenis pengetahuan. Perkembangan teknologi dan informasi menjadi pemicu santri belajar berbagai ilmu pengetahuan. Salah satu ilmu yang dapat dipelajari adalah desain grafis. Desain grafis yaitu

membuat, merancang suatu produk dengan kombinasi bentuk, teks, warna, dan banyak hal lainnya yang menarik sehingga produk yang dihasilkan memiliki seni keindahan dan tingkat pemahaman yang mudah (Anwas, 2015). Seni batik dengan motif sains yang dibuat dalam bentuk digital memiliki beberapa keuntungan. Dengan digitalisasi batik dapat diperindah dengan bantuan perangkat lunak yang sekarang sudah banyak disediakan dan mudah untuk digunakan. Dengan digitalisasi desain memungkinkan untuk dijual secara massal serta mudah diaplikasikan dalam media apapun. Dengan digitalisasi dapat mengurangi resiko kerusakan pada desain batik tersebut (Senoprabowo dkk., 2019). Dengan solusi tersebut, maka pelatihan desain grafis diharapkan dapat menjadi ilmu baru di tengah pandemi Covid-19 yang dapat digunakan oleh santriwan-santriwati dan pengurus Pondok Pesantren Babussalam dalam memanfaatkan kemampuan desain batik yang mereka miliki.

4.2 METODE

Pada tahapan pra-kegiatan, Tim Dosen Pikat melakukan observasi dan survei ke Pondok Pesantren Babussalam Kalibening, Jombang, guna mengetahui kondisi pondok pesantren sehingga nantinya pelatihan yang diberikan tepat sasaran sesuai dengan kebutuhan santri pondok pesantren. Setelah dilakukan survei, kemudian Tim Dosen Pikat melakukan koordinasi dengan dewan pengasuh pondok pesantren terkait dengan rencana pelatihan yang akan diselenggarakan di pondok pesantren tersebut, yang kemudian diteruskan dengan menyebarkan informasi sekaligus undangan kepada calon peserta pelatihan. Peserta yang disasar dalam pelatihan ini di antaranya adalah santriwan-santriwati jenjang Aliyah.

Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah dengan melakukan pelatihan, implementasi, pendampingan, dan jejaringan. Program-program yang disepakati bersama antara Tim PKM dengan mitra

untuk menyelesaikan permasalahan wilayah diuraikan pada tabel berikut ini, Pada kegiatan ini, mitra-mitra akan ikut berpartisipasi pada pelaksanaannya, antara lain :

1. Mitra menyiapkan peserta (Santri & Pengurus Pondok) yang akan diberikan pelatihan
2. Mitra menyediakan tempat untuk pelaksanaan pelatihan.
3. Mitra menyediakan sebagian kelengkapan peralatan yang akan digunakan selama pelatihan berlangsung, misalnya : beberapa kabel rol, meja, listrik, peralatan *sound system*, dll.
4. Mitra menyiapkan peserta (Santri & Pengurus Pondok) yang nantinya bertanggung jawab atas operasional media pemasaran online.
5. Mitra menyiapkan berbagai dokumen untuk kepentingan analisis data sebagai gambaran awal peserta pelatihan.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan oleh Tim Dosen Pikat Fakultas Teknik sebagai narasumber utama yang memberikan materi. Dan juga dibantu oleh beberapa mahasiswa yang bertugas membantu urusan teknis lain yang menunjang lancarnya pelaksanaan pelatihan seperti dekorasi tempat pelatihan yang nyaman, dokumentasi pelaksanaan kegiatan dan lain sebagainya.

Demi tercapainya tujuan untuk mencerdaskan santriwan-santriwati Pondok Pesantren Babussalam Jombang secara utuh, tentunya tidak hanya kegiatan pemberian materi dan praktik secara langsung pada saat kegiatan berlangsung. Tetapi juga memberikan hadiah kepada peserta santri yang membuat desain terbaik selama pelatihan berlangsung. Hal ini peserta santri semakin termotivasi selama pelaksanaan pelatihan berlangsung. Tahapan pemilihan desain batik terbaik selama pelaksanaan pelatihan ini secara skematis dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 63. Alur Pemilihan Pemenang Desain Terbaik

4.3 HASIL DAN PEMBAHASAN

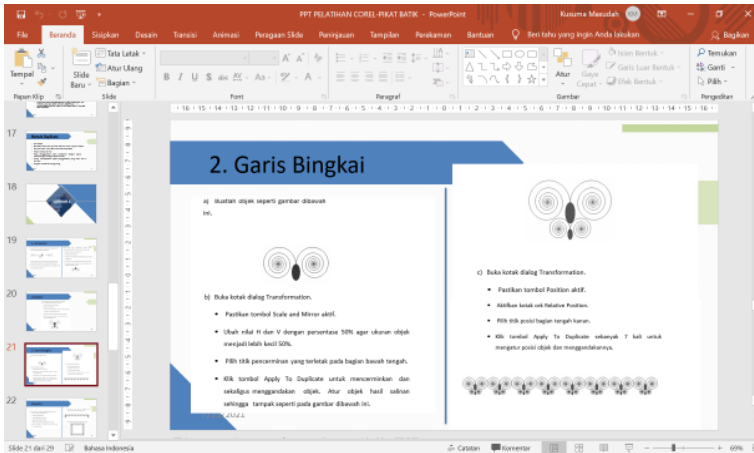
Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah dalam rangka melindungi batik Indonesia. Pemerintah Indonesia telah menerapkan hambatan non tarif dalam bentuk TBT pada produk batik melalui Peraturan Menteri Perindustrian tentang batik *mark* Indonesia (Zulaekah, 2014). Ancaman batik tiruan tentunya sangat merugikan pengrajin batik asal Indonesia. Dengan adanya batik *mark*, para konsumen menjadi lebih yakin akan kualitas dan keaslian batik yang dikenakannya. Batik *mark* adalah salah satu cara mewaspadai kompetisi yang terjadi, karena tidak mudah untuk *survive*. Batik *mark* juga dapat memberi kepastian hukum bagi produsen dan konsumen produk batik terhadap keaslian dan mutu produk yang diperdagangkan. Batik *mark* juga berfungsi membedakan antara batik Indonesia dengan batik impor. Dengan demikian, eksistensi batik Indonesia akan tetap terjaga ditengah-tengah gempuran batik luar negeri. Kegiatan Pengabdian Masyarakat berupa pelatihan desain grafis batik motif sains untuk meningkatkan keterampilan santriwan-santriwati dilaksanakan di aula Pondok Pesantren Babussalam Jombang. Kegiatan ini diikuti oleh peserta yang terdiri dari Tim Dosen Pikat sejumlah enam

orang, empat mahasiswa Fakultas Teknik, empat Dewan Pengasuh Pondok Pesantren Babussalam, dan 40 santriwan-santriwati sebagai peserta pelatihan. Pelaksanaan kegiatan dibuka dengan sambutan Tim Dosen Pikat dan dilanjutkan oleh Dewan Pengasuh Pondok Pesantren Babussalam.

Kegiatan pelaksanaan pengabdian masyarakat ini salah satunya bertujuan untuk melatih dan mendorong para santriwan-santriwati menciptakan motif kreatif yang nantinya bisa diangkat menjadi corak kekhasan daerah seperti contoh yang ditunjukkan pada Gambar 2. Narasumber menyampaikan materi dasar-dasar desain grafis menggunakan *software CorelDraw*. Kemudian dilanjutkan praktik langsung mendesain batik menggunakan *software* dengan didampingi tutor Tim Dosen Pikat.



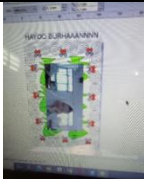
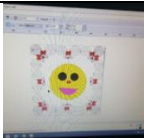


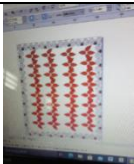
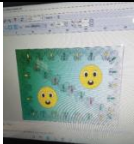

Gambar 64. Desain Batik Sains



Gambar 65. Materi Pelatihan Desain Grafis Menggunakan CorelDraw

Dari kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan *software CorelDraw*, peserta sekaligus mencoba mendesain dengan aplikasi tersebut dan membuat desain kreatif para peserta itu sendiri. Hal ini dilakukan dengan maksud untuk menambah semangat para peserta pelatihan, narasumber mengambil beberapa desain terbaik dari peserta untuk dinilai yaitu sebagai finalis. Para finalis desain terbaik kemudian dinilai lagi untuk diambil yang terbaik sebagai pemenangnya. Pemenang desain terbaik ini kemudian mendapatkan hadiah dan juga sertifikat pemenang. Sedangkan santriwan-santriwati yang lain mendapatkan sertifikat sebagai peserta pelatihan. desain kreatif dari para peserta pelatihan ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Finalis Kreasi Lomba Desain Terbaik

Nama Peserta	Gambar Desain
Moh. BuhannudinNehru	
Yusuf Devan Mulya Anugraha	
Ivan Masykurhadi	
Eza Setia Cahyo Utomo	
Achmad Yusuf Ryanto	
Ahmad Rasyid	
IlzamiZimama Haqq	



Gambar 66. Sertifikat Pemenang Desain Terbaik



Gambar 67. Backdrop Pelatihan

Dari beberapa desain diatas, berdasarkan penilaian oleh narasumber dan tim kegiatan Pikat Batik Pesantren Mandiri ini, desain terbaik diraih oleh peserta bernama Ivan Masykurhadi. Sehingga desain kreatif yang telah dibuat oleh peserta menjadi pemenang Desain Terbaik dalam kegiatan pralatihan kali ini.

4.4 SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui pelatihan desain batik menggunakan softwareCorelDraw demi mewujudkan program OPOP ini memberikan kesimpulan bahwa program OPOP yang telah dilaksanakan secara sistematis ini terbukti efektif dalam menggairahkan para santriwan-santriwati Pondok Pesantren Babussalam untuk mengembangkan kegiatan ekonomi di

pesantren. Ini ditunjukkan banyaknya antusias tujuh orang finalis desain batik sains yang dimenangkan oleh salah satu santri. Ivan Masykurhadi sebagai Desain Terbaik pelatihan. Dari hasil evaluasi lapangan, kegiatan ekonomi pesantren sangat mendapatkan respon positif dari para santrinya.

4.5 UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini telah melibatkan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. LPPM Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur selaku koordinator pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang telah mendukung dan mendanai riset ini melalui hibah skema pengabdian kepada masyarakat Program Pemanfaatan Ipteks Bagi Masyarakat (PIKAT) Batch 2 bagi Dosen Baru Tahun Anggaran 2021 **Nomor:SPP/ 64 /UN.63.8/DIMAS/V/2021** dengan judul **“Pikat Batik Sains Pesantren Mandiri Di Pondok Pesantren Babussalam Jombang”**.
2. Dosen Fakultas Teknik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, khususnya BuRadissa Dzaky Issafira, S.T., M.Sc dan Pak Syahrul Munir, S.T., M.T. yang telah banyak membantu penelitian ini.
3. Dewan Pengasuh Pondok Pesantren Babussalam Kalibening Kecamatan Mojoagung Kabupaten Jombang.

5. UPN Veteran Jawa Timur Wujudkan *One Pesantren One Product (OPOP)* bersama Pondok Pesantren di Jombang Melalui Program Abdimas Pikat



Gambar 68. Pelaksanaan Pikat Batik Sains

Pesantren merupakan lembaga pendidikan agama tertua di Indonesia. Seiring dengan perkembangan zaman, pesantren diharapkan terus melakukan inovasi Iptek demi mewujudkan

kemandirian pesantren terutama dalam bidang ekonomi. Pondok pesantren dewasa ini telah berpartisipasi dalam mendukung santrinya untuk mengembangkan IPTEK. Salah satunya adalah dengan menggunakan internet di dalam pondok. Dukungan infrastruktur jaringan komputer di pondok pesantren sangat memicu untuk dikembangkannya keterampilan kepada santri. Salah satunya dengan membekali santri dalam kemampuan entrepreneur. Salah satunya dengan memproduksi batik sains dalam kegiatan

ekstrakuliker di dalam pondok pesantren, yang diharapkan dapat menjadi ciri khas batik daerah Jombang. Ide desain batik akan diambil dengan cara mengkombinasi sains modern dalam ayat-ayat Al-qur'an.

Program Pemanfaatan Ipteks Bagi Masyarakat dengan tema **Batik Sains Pesantren Mandiri** telah dilakukan di **Pondok Pesantren Babussalam Jombang**, telah dilaksanakan pada Sabtu tanggal 3 Juli 2021. Karena pelaksanaan pengabdian dilaksanakan di tengah suasana pandemi COVID-19, penerapan prokes sangat ketat dan disiplin. Peserta pelatihan diukur suhu tubuhnya, dibagikan masker, *faceshield*, dan diberikan handsanitizer sebelum memasuki ruang acara.

Penggagas program pengabdian ini adalah lima orang dosen Fakultas Teknik UPN "Veteran" Jawa Timur yang diketuai oleh **Euis Nurul Hidayah, S.T, M.T, Ph.D.** dan dibantu oleh empat orang mahasiswa yaitu Nurul, Nanda, Afandi, dan Tomy. Pelatihan pembuatan Desain Batik Menggunakan CorelDraw dipandu oleh Bu **Dr.Nur Aini Fauziyah, S.Pd., M.Si.** dan dilanjutkan Pelatihan Pembuatan Desain BlogSpot oleh Bu **Kusuma Wardhani Mas'udah, S.Si., M.Si.** dari UPN "Veteran" Jawa Timur. Kedua pelatihan diikuti oleh santriwan-santriwati Pondok Pesantren Babussalam sejumlah 40 orang. Mereka sangat antusias mengikuti rangkaian acara pelatihan hingga selesai. Kegiatan pelatihan disambut langsung oleh Dewan Pengasuh Pondok Pesantren. Acara berjalan mulai pukul 09.00 WIB hingga pukul 15.00 WIB.

"Tujuan utama Pengabdian Masyarakat yang dilakukan oleh UPN Veteran Jawa Timur agar terjalin silaturahmi antara pihak kampus dengan pondok pesantren di Jombang. Hal ini demi mewujudkan cita-cita besar Gubernur Jawa Timur Khofifah Indar Parawansa yang mengatakan, program One Pesantren One Product (OPOP) akan menjadi salah satu pilar kuat dalam perekonomian Jawa Timur. Mulai dari kategori top 10 halal food, muslim *travel*

friendly, fesyen, finansial, maupun kosmetik, dan obat-obatan,” Kata **Kusuma Wardhani Mas’udah, S.Si., M.Si. selaku Dosen Teknik Mesin UPN Veteran Jawa Timur.**

“Pondok Pesantren Babussalam menyambut baik kedatangan UPN Veteran Jawa Timur. Dan berharap para santri nantinya mendapatkan ilmu serta ketrampilan entrepreneur, sehingga mampu menjawab tantangan kemajuan zaman saat ini. Kemajuan teknologi sudah tidak bisa dihindari lagi. Sehingga para santri harus mampu membekali diri selain ilmu agama juga ilmu Teknologi dan Informasi,” Kata KH. Muhadjirin Dewan Pengasuh Pondok Pesantren Babussalam Kalibening, Mojoagung, Jombang.

Selain itu, kegiatan pelatihan ini juga dibantu oleh Radissa Dzaky Issafira, S.T., M.Sc dan Syahrul Munir, S.T., M.T. Mereka juga mengisi acara *IceBreaking* untuk mengusir kejenuhan santriwan-santriwati selama pelaksanaan pelatihan dari pagi hingga sore hari.

“Pelatihan Desain batik ini kemudian dipetakan untuk menyusun langkah pembinaan OPOP di Pondok Pesantren Babussalam yang akan dipikirkan mulai dari SDM, kualitas produk, pembiayaan, dan pemasaran,” ujar Kusuma.

6. Pelatihan Digitalisasi Desain Batik dan Media Promosi Online untuk Santri Pondok Pesantren Babussalam Jombang

6.1 Pendahuluan

Pesantren merupakan lembaga pendidikan informal berbasis agama islam yang mempunyai peran sebagai pembentukan moral dan kemandirian santri dalam kehidupan sehari-hari melalui pembinaan dan pemberdayaan yang terus didorong kualitasnya. Berasal dari kata santri, pesantren dapat diartikan sebagai tempat bagi para santri untuk menuntut ilmu (Senoprabowo dkk., 2019). Sedangkan orang awam mengenal pesantren adalah hal-hal yang berhubungan dengan kyai, santri, masjid, pondok, dan kitab kuning. Pesantren menjadi lembaga yang efektif untuk membentuk dan menyebarkan karakter bangsa yang sesuai dengan dasar Negara Indonesia (Yusuf, 2015). Kiprah pesantren di dalam bidang kenegaraan sangat signifikan sebagai lembaga sosial yang terus merespons persoalan masyarakat di sekitarnya.

Pondok pesantren dewasa ini telah berpartisipasi dalam mendukung santrinya untuk mengembangkan IPTEK. Salah satunya adalah dengan menggunakan internet di dalam pondok. Dukungan infrastruktur jaringan komputer di Pondok Pesantren sangat memicu untuk untuk dikembangkannya keterampilan kepada santri. Salah satunya dengan membekali santri dalam kemampuan entrepreneur yaitu dengan memproduksi batik

(Anwas, 2015).

Batik merupakan bagian dari budaya Indonesia yang berbentuk kerajinan dengan nilai seni tinggi yang diwariskan secara turun temurun (Trixie, 2020). Batik menjadi seni dan kerajinan yang telah ada selama berabad-abad dan merupakan bagian dari tradisi kuno. Motif dan warna batik beraneka ragam sesuai dengan filosofi dan kelompok masyarakat yang mengembangkannya. UNESCO sebagai lembaga pada PBB yang berkaitan dengan kebudayaan sejak Oktober 2009 telah menetapkan batik sebagai warisan budaya Indonesia yaitu Masterpiece of The Oral and Intangible of Humanity (Indah Purnama dkk., 2019). Seiring perkembangan zaman, batik yang awalnya hanya berupa batik tulis mengalami perkembangan dengan munculnya jenis batik baru, yaitu batik ikat celup, batik cap, batik printing, dan batik sablon. Pembuatan batik tulis dilakukan dengan membuat motif pada kain dengan cara menutupi bagian-bagian tertentu menggunakan malam yang dimasukkan kedalam canting (Kustiyah, 2017).

Desain batik dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa *software* yang akan sangat membantu peserta didik dalam membuat batik selanjutnya (Trixie, 2020). Desain dapat dilakukan dengan menggunakan CorelDRAW. Dasar-dasar dalam menggunakan CorelDRAW harus terlebih dahulu dipahami dan dipelajari peserta didik, sehingga kelak ketika akan melanjutkan dengan desain batik yang beraneka ragam akan lebih mudah. Pada sub bab selanjutnya akan dijabarkan terkait langkah-langkah untuk membuat desain batik menggunakan CorelDRAW.

Selain itu pengetahuan mengenai simulasi bisnis juga mutlak diberikan (Poltak *et al.*, 2021). Dengan memberikan materi simulasi bisnis kepada santri, santri terlebih dahulu memiliki gambaran untuk memulai usahanya. Yang paling penting adalah terus kreatif berinovasi. Pelatihan desain juga bertujuan agar santri dapat kreatif mendesain batik atau merek dagangan mereka, serta

kemasannya. Pengetahuan bahwa sistem penjualan yang telah berkembang melalui media sosial dan blog maupun website juga perlu diutarakan dan disampaikan kepada santri. Selain itu santri juga diberi pengetahuan serta keterampilan mendesain blog untuk berjualan online.

Motif atau desain batik yang dikembangkan adalah batik dengan motif sains yang nantinya bisa menjadi ciri khas daerah Jombang yang tercipta dari tangan santri Pondok Pesantren Babussalam Jombang. Pelatihan ini dilaksanakan dengan harapan mampu mewujudkan cita-cita pemerintah daerah yaitu pesantren dapat memperkuat program-program pemerintah daerah dalam mendorong kemandirian perekonomian pesantren semisal One Pesantren One Produk (OPOP) yang digagas Pemprov Jawa Timur (Setiawan, 2020). Pelatihan ini bertujuan khusus untuk membekali santri Pondok Pesantren Babussalam Kecamatan Mojoagung Kabupaten Jombang dengan pengetahuan bisnis dan aplikasi komputer yang banyak dibutuhkan dalam berwirausaha maupun sebagai tenaga kerja pada perusahaan maupun instansi. Aktivitas yang dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan memberikan berupa pelatihan kewirausahaan yaitu: batik sains beserta simulasi bisnisnya, pelatihan desain dengan CorelDraw tingkat pemula serta pelatihan blog desain yang bertujuan untuk dapat melakukan pemasaran *online* melalui blog.

6.2 Metode

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Pondok Pesantren Babussalam Kecamatan Mojoagung Kabupaten Jombang antara bulan Juni hingga Juli. Pelaksanaan pengabdian dilaksanakan di tengah suasana pandemi COVID-19, penerapan prokes sangat ketat dan disiplin. Peserta pelatihan diukur suhu tubuhnya, dibagikan masker, *faceshield*, dan diberikan handsanitizer sebelum memasuki ruang acara.

Ada dua pelatihan yang dilaksanakan pada santri Pondok Pesantren Babussalam yaitu Pelatihan pembuatan desain batik menggunakan CorelDraw dan dilanjutkan pelatihan pembuatan desain BlogSpot. Kedua Pelatihan diikuti oleh santriwan-santriwati Pondok Pesantren Babussalam sejumlah 40 orang. Pelaksanaan pelatihan menggunakan tahapan metode sebagai berikut:

- a. Ceramah dan tanya jawab, untuk menjelaskan dasar-dasar pembuatan desain menggunakan *software* CorelDraw.
- b. Demonstrasi untuk menjelaskan suatu penciptaan desain batik menggunakan *software* CorelDraw. Dengan demikian peserta dapat mengamati secara langsung cara mendesain dan mempraktekkan secara langsung dengan pendampingan tutor menggunakan *software* CorelDraw.
- c. Ceramah dan tanya jawab, untuk menjelaskan dasar-dasar pembuatan email dan Blogspot.
- d. Demonstrasi pembuatan email dan Blogspot untuk masing-masing peserta dengan dampingan tutor.

Tabel 2. Bentuk Partisipasi dalam Pelaksanaan Kegiatan

Yang Disiapkan PP Babussalam	Yang Disiapkan UPN “Veteran” JT
Ruang Aula	Modul CorelDraw dan Blogspot
Peserta sejumlah 40 santri Aliyah	Spanduk (BackDrop)
LCD dan Layar	Sertifikat
Speaker/audio	Plakat (Merchandise)
Meja Kursi peserta dan Pemateri	Konsumsi (Minuman, Snack, makan)
40 Laptop	Kuisoner, PPT

Wifi	Dokumentasi&Publikasi (Youtube)
Wastafel Cuci tangan	Sertifikat Best Design, Thermogan, Handsanitizer, Masker Medis, Faceshield
SoftwareCorelDraw	Blocknote dan Bolpoin
Membentuk Panitia Pondok	Absensi Rangkap 3 tiap sesi acara (Sambutan, Materi 1 dan Materi 2)

6.3 Hasil Dan Pembahasan

Dua pelatihan ini dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 3 Juli 2021 mulai pukul 08.00 hingga pukul 16.00 WIB. Dewan Pengasuh, ustadz Pondok Pesantren Babussalam, dan pembimbing pelatihan hadir dalam kegiatan pembukaan. Pembukaan diawali oleh laporan ketua pelaksana pengabdian masyarakat. Pada laporan disampaikan bahwa maksud dari kegiatan pelatihan adalah untuk meningkatkan kemampuan *soft skill* dibidang desain batik menggunakan *software* CorelDraw santriwan-santriwati dan dapat berwirausaha memberikan nilai tambah pada hasil produk sendiri. Terkhusus, dalam tujuan utama Pengabdian Masyarakat yang dilakukan oleh UPN Veteran Jawa Timur agar terjalin silaturahmi antara pihak kampus dengan pondok pesantren di Jombang. Hal ini demi mewujudkan cita-cita besar Gubernur Jawa Timur Khofifah Indar Parawansa yang mengatakan, program One Pesantren One Product (OPOP) akan menjadi salah satu pilar kuat dalam perekonomian Jawa Timur. Mulai dari kategori top 10 halal *food*, muslim *travel friendly*, fesyen, finansial, maupun kosmetik, dan obat-obatan. Ketua pelaksana selanjutnya membuka acara yang didahului memberikan arahan. Dalam arahnya, ketua pelaksana pelatihan desain membatik ini kemudian dipetakan untuk

menyusun langkah pembinaan OPOP di Pondok Pesantren Babussalam yang akan dipikirkan mulai dari SDM, kualitas produk, pembiayaan, dan pemasaran. Ketua pelaksana juga menyampaikan peran UPN Veteran Jawa Timur sebagai lembaga pendidikan vokasi untuk menciptakan wirausaha sesuai dengan indikator kinerja utama yang menjadi target dari Unit Pelaksana Teknis.

Selesai arahan dan pembukaan ketua pelaksana dilanjutkan kepada sambutan Dewan Pengasuh Pondok Pesantren Babussalam. Dalam sambutannya, Pondok Pesantren Babussalam menyambut baik kedatangan UPN Veteran Jawa Timur. Dan berharap para santri nantinya mendapatkan ilmu serta ketrampilan entrepreneur, sehingga mampu menjawab tantangan kemajuan zaman saat ini. Kemajuan teknologi sudah tidak bisa dihindari lagi. Sehingga para santri harus mampu membekali diri selain ilmu agama juga ilmu teknologi dan informasi. Selesai arahan dari Dewan Pengasuh Pondok Pesantren Babussalam dilanjutkan pelatihan pertama. Pelatihan ini dimulai dengan materi-materi dasar penggunaan *software* CorelDraw dan dan penganalan *tools* untuk mendesain bentuk-bentuk sederhana kepada pelatih dan pendamping.

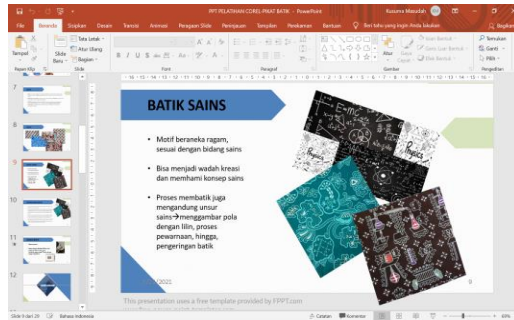
Tabel 3. Jadwal Pelatihan Desain Batik pada Santri Pondok Pesantren Babussalam

Waktu Acara (WIB)	Susunan Acara
09.00-09.30	Pembukaan
	Pembacaan Ayat Suci Al-Qur'an
	Sambutan Ketua PIKAT
	Sambutan Ketua Yayasan PP Babussalam

	Doa dan Penutup
09.30-10.30	Pembelajaran CorelDraw Desain Batik Sains
10.30-10.40	CoffeBreak
10.40-12.00	Pelatihan CorelDraw Desain Batik Sains
12.00-13.00	ISHOMA
13.00-13.30	Pembelajaran dan Desain Blogspot
13.30-13.40	CoffeBreak
13.40-15.00	Pelatihan Pembuatan Blogspot

Pada sesi pertama, peserta diberikan pengetahuan tentang dasar desain grafis. Materi desain grafis diberikan dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan tentang bagaimana mengelola titik, garis, bentuk, huruf, simbol, citra (*image*), ruang, tekstur, dan warna dengan baik. Materi yang diberikan berisi tentang pengertian desain grafis, unsur desain grafis, kombinasi unsur desain grafis, komposisi desain grafis, dan *layout* (tata letak). Materi ini disampaikan oleh Dr. Nur Aini Fauziah, S.Pd., M.Si. Pada sesi kedua, peserta diberikan kesempatan untuk merancang berbagai desain batik secara manual. Proses ini merupakan tahap awal peserta dalam membuat desain batik. Dari hasil tahap ini, peserta akan mendapatkan desain batik manual dengan warna hitam putih yang akan didigitalisasi setelah *coffebreak*. Sesi selanjutnya adalah pendampingan mendesain batik secara digital dipandu oleh tutor oleh Radissa Dzaky Issafira, S.T., M.Sc dan Syahrul Munir, S.T., M.T. Materi pertama ini adalah proses penciptaan ide kreatif. Pemberian materi ini dianggap penting oleh sebagai bekal menuju tingkat desain batik lebih lanjut. Materi ini diberikan dengan

menggunakan metode ceramah, diskusi plus tugas. Pendampingan menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tugas dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 69. Dokumentasi Pendampingan Desain Batik Menggunakan Software CorelDraw

DAFTAR HADIR PESERTA
PIKAT BATIK SAINS PESANTREN MANDIRI DI PONDOK PESANTREN BABUSSALAM KALIBENING, MOMBANG, JOMBANG

NO.	NAMA	YTD
1.	Eva Seto Cahya Utami	
2.	Achmad Yusuf Riyanto	
3.	Akmal Hamid Achmad	
4.	Achmad Rizki Al Khairuddin Aly	
5.	Almami Sukani	
6.	M. Alifan Hamdani	
7.	Ivan Masykur Hadi	
8.	Burhanuddin Anwar	
9.	Faktor Rizki	
10.	Fikri Zulfikar	
11.	Yusuf Dewas Muzana	
12.	Sabirin Al Faris	
13.	Bryan Kevin Esming	
14.	Agung Komarwan	
15.	Burhanuddin Nohus	
16.	Zamur Yahya	
17.	Dil Qibti Bejwang Bemot	
18.	Fiaz Al Ghosoni	
19.	Ali Asyhar	
20.	Habibi An Shidiqi	
21.	Khozyim Khoziyah	
22.	Jihan Nur Afir	
23.	Fatimatuz Zahro	
24.	Siti Lailatur Rohmah	
25.	Dharmas Salimul Anam	
26.	Nur Ayu Maulidya	
27.	Putri Dewi Stefani	
28.	Aida Safit	
29.	Indah Naviana	
30.	Nabila Indah	
31.	Hizami Zinama Haqq	
32.	Rosita Febi Putri Hanowati	
33.	Dina Rohmatul Ummah	
34.	Churun Ain Arkal	
35.	Antia Qurrotu Ain	
36.	Nabila Atania	
37.	Nurul Mahbubah	
38.	Umami Naili Ulya	
39.	Nuzila Bunga Wahidah	
40.	Lidya Islamiyah	

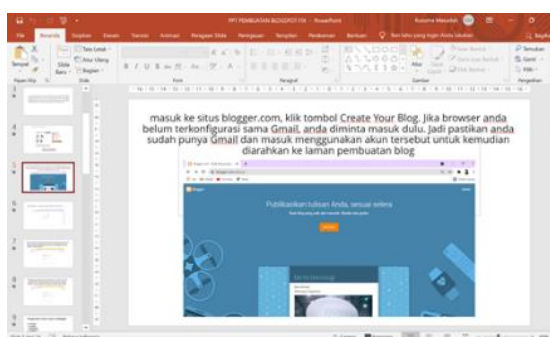
DAFTAR PANITIA DAN DOSEN
PIKAT BATIK PESANTREN MANDIRI DI PONDOK PESANTREN BABUSSALAM JOMBANG

Ket... 3 Juli 2021

NO	NAMA	DOSEN/SARASUMBER	TTD
DOSEN/SARASUMBER			
1	Euis Nurul Hidayah, S.T., M.T., Ph.D	1	
2	Kusuma Wardhani Mas'udah, S.Si., M.Si	2	
3	Dr. Nur Aini Fauziyah, S.Pd., M.Si	3	
4	Ahmad Khairul Faizni, S.T., M.Sc	4	
5	Radissa Dzaky Israfina, S.T., M.Sc	5	
6	Syahriul Munir, S.T., M.T	6	
MAHASISWA/PANITIA			
7	Nurul Fathiris Salma	7	
8	Nanda Herik Pratiwi	8	
9	Achmad Dastomy Ibrahim	9	
10	Achmad Afandi Oktavianto	10	

Gambar 70. Daftar Hadir Peserta Acara di Pondok Pesantren Babussalam

Setelah waktu istirahat, sholat dan makan (Ishoma), para peserta mengisi daftar hadir yang telah disediakan setiap kali memasuki ruangan yang dapat dilihat pada Gambar 2. Kemudian dilanjutkan acara sesi kedua yaitu pelatihan pembuatan Blogspot. Pada pelatihan blog desain, santri diberikan materi tentang pengenalan blog, apa itu blog, wawasan penjualan melalui media sosial, mendesain blog untuk keperluan promosi dan penjualan online. Materi ini disampaikan oleh Kusuma Wardhani Mas'udah, S.Si., M.Si. Materi tutorial pembuatan blog menggunakan Blogspot (Blogger) sebagai tempat pembuatannya didahului tutorial pembuatan satu alamat email dikarenakan belum ada santriwan-santriwati Pondok Pesantren Babuusalam yang memiliki email. Karena syarat utama membuat blog di blogspot adalah alamat email di gmail. Pemberian materi ini dianggap penting sebagai bekal menuju ketingkat yang lebih lanjut untuk dapat melakukan pemasaran online melalui blog. Materi ini diberikan dengan menggunakan metode ceramah, diskusi dan praktek. Pendampingan menggunakan metode ceramah, diskusi, dan praktek dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 71. Dokumentasi Pendampingan Pembuatan email dan Blog

6.4 Simpulan Dan Saran

Dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat untuk santri pondok pesantren Babbussalam melalui digitalisasi desain batik dan pemasaran digital, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: a) Peserta pelatihan merasa pengetahuan tentang dasar-dasar desain grafis mereka meningkat terbukti dari hasil post tes yang meningkat, b) Peserta mampu mendigitalisasi desain batik menjadi lebih menarik, dan c) Peserta pelatihan mampu menggunakan *software* desain grafis untuk memperindah tampilan desain batik yang telah dibuat yaitu CorelDraw. Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan memberikan banyak manfaat, maka saran untuk kegiatan selanjutnya adalah sebagai berikut: 1) Diharapkan kegiatan ini dapat menjadi program keberlanjutan, dengan pengembangan usaha batik khas daerah Jombang, dan 2) Adanya memonitor dan aspek keberlanjutan program pasca pengabdian masyarakat ini sehingga diharapkan peserta yang mengikuti pelaksanaan kegiatan ini dapat tetap mempraktikkan materi yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Noviana, M., Hastanto,S. (2014). Penerapan metode quality function deployment (qfd) untuk pengembangan desain motif batik khas Kalimantan Timur. *Jurnal Teknik Industri Undip*, IX (2). [doi: 10.12777/jati.9.2.87-92](https://doi.org/10.12777/jati.9.2.87-92)
- Nurainun, H. dan Rasyimah. (2018). Analisis industri batik di Indonesia. *Jurnal Fokus Ekonomi*, 7 (3), 124-135. ISSN: 1412-3851
- Wibisono, G., Susanto, W.E. (2015). Perancangan website sebagai media informasi dan promosi batik khas Kabupaten Kulonprogo. *Jurnal Evolusi*, 3 (2). DOI: <https://doi.org/10.31294/evolusi.v3i2.630>
- Yuliati, Dewi. (2010). Mengungkap sejarah dan motif batik semarangan. *Historical Studies Journal*, 20 (1). DOI: <https://doi.org/10.15294/paramita.v20i1.1055>
- Trixie, Alicia Amaris. (2020). Filosofi motif batik sebagai identitas Bangsa Indonesia. *Jurnal Folio*, 1 (1). <https://journal.uc.ac.id/index.php/FOLIO/article/view/1380>
- Lendah. (2021). 10 motif batik paling populer di Indonesia. <https://lendah.kulonprogokab.go.id/detil/177/10-motif-batik-paling-populer-di-indonesia>
- Anwas, O. M. (2015) ‘Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pesantren Rakyat Sumber Pucung

Malang’, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 21(3), p. 207. doi: 10.24832/jpnk.v21i3.187.

Indah Purnama Sari, Siswi Wulandari, S. M. (2019) ‘Urgensi Batik Mark dalam Menjawab Permasalahan Batik Indonesia (Studi Kasus di Sentra Batik Tanjung Bumi),’ Program Studi Pendidikan Ekonomi , Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial , Universitas Indraprasta PGRI’, *Universitas Indraprasta PGRI*, 11(1), pp. 16–27. Available at: <https://www.mendeley.com/catalogue/125b1dc0-b2d3-3219-af1d-29c9f8139d10/>.

Kustiyah, I. E. (2017) ‘Batik Sebagai Identitas Kultural Bangsa Indonesia Di Era Globalisasi’, *Gema*, 30(52).

Poltak, H. *et al.* (2021) ‘Pendampingan Kelompok Kewirausahaan Muda bagi Pemula Bidang Kelautan dan Perikanan di Politeknik Kelautan dan Perikanan Sorong’, *Selaparang. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(April), pp. 96–103.

Abonyi, A., Leitão, M., Stanković, I., Borics, G., Várbíró, G., dan Padiśák, J. 2014. A large river (River Loire, France) survey to compare phytoplankton functional approaches: Do they display river zones in similar ways? *Ecological Indicators* 46, 11–22.

Ahimsa-Putra, H.S. 2017. Bahasa Sebagai Model Studi Kebudayaan di Indonesia - Antropologi Struktural di Indonesia. *Masyarakat Indonesia* 37:1, 1–33.

Bell, L.M. 1964. Book Review: Good Enough for the Children? *Australian Journal of Education* 8:3, 258–259.

Parmono, K. 2013. Nilai Kearifan Lokal dalam Batik Tradisional Kawung. *Jurnal Filsafat* 23:2, 134–146.

Redaksi 1000guru. 2020. Cerdas dan Berbudaya melalui Pembelajaran *EtnosainsMajalah* 1000guru.

<http://majalah1000guru.net/2020/04/pembelajaran-etnosains/>.

- Sedyawati, E. 2008. Keindonesiaan dalam budaya: Dialog budaya: Nasional dan etnik peranan industri budaya dan media massa warisan budaya dan pelestarian dinamis / Edi Sedyawatiundefined. SimakTerus » SimakTerus. 2021. <https://simakterus.com/>.
- Sulistiyani, A.T., dan Wulandari, Y. 2017. Proses Pemberdayaan Masyarakat Desa Sitimulyo Kecamatan Piyungan Kabupaten Bantul Dalam Pembentukan Kelompok Pengelola Sampah Mandiri (KPSM)Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement) 2:2, 146–162.
- Senoprabowo, A., Muqoddas, A. and Hasyim, N. (2019) ‘Desain Grafis untuk Meningkatkan Nilai Kaligrafi pada Santri dan Pengurus Pondok Pesantren Al-Hadi Kabupaten Demak’, *International Journal of Community Service Learning*, 3(4), p. 211. doi: 10.23887/ijcsl.v3i4.21792.
- Setiawan, W. L. (2020) ‘Program One Pesantren One Product Dapat Menjadi Pendekatan Akselerasi Bisnis di Pesantren Pada Masa Pandemi Covid-19’, *E-Coops-Day*, 1(2), pp. 57–64.
- Trixie, A. A. (2020) ‘Filosofi Motif Batik Sebagai Identitas Bangsa Indonesia’, *Folio*, Vol 1 No 1, pp. 1–9. Available at: <https://journal.uc.ac.id/index.php/Folio/article/view/1380>.
- Yusuf, M. Y. (2015) ‘Pesantren Sains: Epistemology of Islamic Science in Teaching System’, *Walisongo: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 23(2), p. 283. doi: 10.21580/ws.23.2.280.
- Almanshuri, M. F. (2015) ‘Pola Komunikasi Antara Kiai Dan Santri Dalam Metode Pembelajaran Kitab Kuning Di

Pondok Pesantren Darul Ishlah Buncit Raya, Jakarta Selatan’.

Anwas, O. M. (2015) ‘Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pesantren Rakyat Sumber Pucung Malang’, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 21(3), p. 207. doi: 10.24832/jpnk.v21i3.187.

Fernando, M. L., Rachmah, D. N. and Dewi, R. S. (2016) ‘Regulasi Dalam Belajar Pada Santri “Mutazawis” Di Pondokpesantren Darul Hijrah Putra, Cindai Alus, Martapura, Kalimantan Selatan’, *Jurnal Ecopsy*, 3(2). doi: 10.20527/ecopsy.v3i2.2654.

Senoprabowo, A., Muqoddas, A. and Hasyim, N. (2019) ‘Desain Grafis untuk Meningkatkan Nilai Kaligrafi pada Santri dan Pengurus Pondok Pesantren Al-Hadi Kabupaten Demak’, *International Journal of Community Service Learning*, 3(4), p. 211. doi: 10.23887/ijcsl.v3i4.21792.

<https://support.google.com/blogger/answer/1623800?hl=id>

Ariata. 2021. Cara Membuat Blog Pribadi atau Profesional.

<https://www.hostinger.co.id/tutorial/cara-membuat-blog>.

Diakses Sep 23, 2021.

Imas Indra. 2019. Cara Membuat Blogspot: Gratis, Cepat, dan Praktis. <https://www.niagahoster.co.id/blog/cara-membuat-blogspot/>

<https://docplayer.info/29889235-Modul-pelatihan-pembuatan-blog-menggunakan-blogspot-com.html>

Anonim. 2021. ROUNDUP: Cara Buat Blog di Blogger 2021 Setelah Update. <https://paulipu.com/cara-buat-blog-di-blogger/>

DATA DIRI PENULIS



Penulis pertama bernama lengkap Kusuma Wardhani Mas'udah, S.Si., M.Si., dilahirkan di kota Jombang pada tanggal 5 Mei 1991. Ia adalah seorang Dosen Teknik Mesin di Fakultas Teknik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Gelar Sarjana Fisika ia peroleh di jurusan Fisika FMIPA Universitas Negeri Malang. Dan gelar Magister ia peroleh di jurusan fisika FMIPA Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.



Penulis kedua bernama lengkap Euis Nurul Hidayah, ST, MT, Ph.D., dilahirkan di kota Surabaya pada tanggal 23 Oktober 1977. Ia adalah seorang Dosen Teknik Lingkungan di Fakultas Teknik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Gelar Sarjana ia peroleh di Jurusan Teknik Lingkungan UPN “Veteran” Jatim. Gelar Magister ia peroleh di Jurusan Teknik Lingkungan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Gelar Doktor ia

peroleh di Jurusan Teknik Lingkungan National Cheng Kung University (NCKU) Taiwan.



Penulis ketigabernama lengkap Dr. Nur Aini Fauziyah, S.Pd., M.Si., dilahirkan di kota Tuban pada tanggal 26 November 1990. Ia adalah seorang Dosen Teknik Kimia di Fakultas Teknik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur. Gelar Sarjana ia peroleh di Jurusan Pendidikan Fisika Universitas Negeri Surabaya. Gelar Magister ia peroleh di Jurusan Fisika Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Gelar Doktor ia peroleh di Jurusan Fisika Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

SINOPSIS

Pesantren merupakan lembaga pendidikan agama tertua di Indonesia. Seiring dengan perkembangan zaman, pesantren diharapkan terus melakukan inovasi Iptek demi mewujudkan kemandirian pesantren terutama dalam bidang ekonomi. Salah satunya dengan membekali santri kemampuan memproduksi batik sains dalam kegiatan ekstrakurikuler pesantren. Ide desain batik akan diambil dengan cara mengombinasikan sains modern dalam ayat-ayat Al-qur'an. Usia santri dalam pesantren yang bervariasi, mulai dari usia sekolah hingga usia produktif, tingkat perekonomian santri yang berada pada tingkat menengah ke bawah, serta minat dan kebutuhan santri untuk menambah pengetahuan dan keterampilan yang siap diaplikasikan di dunia kerja. Merujuk pada program pemerintah daerah yaitu pesantren dapat memperkuat program-program pemerintah daerah dalam mendorong kemandirian perekonomian pesantren semisal One Pesantren One Produk (OPOP) yang digagas Pemprov Jawa Timur. Untuk itu Kegiatan Program PIKAT ini bertujuan untuk membekali santri Pondok Pesantren Babussalam Kecamatan Mojoagung Kabupaten Jombang dengan pengetahuan bisnis dan aplikasi komputer yang banyak dibutuhkan dalam berwirausaha maupun sebagai tenaga kerja pada perusahaan maupun instansi. Aktivitas yang dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan memberikan berapa pelatihan kewirausahaan yaitu: batik sains beserta simulasi bisnisnya, Pelatihan desain dengan CorelDraw tingkat pemula serta pelatihan blog desain yang bertujuan untuk

dapat melakukan pemasaran online melalui blog. Harapan dari kegiatan ini, setelah mengikuti rangkaian pelatihan pada kegiatan program PIKAT ini, santri Pondok Pesantren Babussalam Kecamatan Mojoagung Kabupaten Jombang siap terjun di masyarakat dengan memiliki keterampilan aplikasi komputer yang banyak dibutuhkan dalam dunia usaha, rasa percaya diri untuk mempraktikkan ilmu yang telah mereka dapatkan, baik sebagai tenaga kerja maupun memulai usaha sendiri.

Pelatihan KREASI BATIK MOTIF SAINS bagi Pemula

Batik adalah salah satu bentuk seni kuno yang bermutu tinggi. Kekayaan Budaya Indonesia yang fantastis menjadi pemicu terciptanya berbagai motif dan jenis batik tradisional dengan keunikannya tersendiri. Pengembangan desain motif batik merupakan salah satu upaya untuk memperkuat identitas dan keunggulan industri kreatif Indonesia sekaligus untuk melestarikan batik sebagai warisan budaya bangsa. Seni membatik merupakan kearifan lokal masyarakat Indonesia yang mencerminkan penghargaan terhadap alam.

Penggabungan budaya (kearifan lokal) dari batik tulis dan ilmu sains, akan sangat membantu proses pembelajaran sekaligus menjadi wadah berkreasi sambil mengingat konsep sains yang ada. Pada dasarnya tidak hanya motif yang bergambar rumus atau alat dalam sains, tetapi proses pembuatan batik juga merupakan salah satu media pembelajaran. Misalnya pewarna yang masuk ke celah-celah kain merupakan konsep dari kapilaritas, mengapa pewarna tidak mampu menembus lilin dikarenakan adanya gaya adhesi yang lebih besar dari kohesi, dan sebagainya yang merupakan konsep dasar sains.

Pada era sekarang ini, masyarakat termasuk para santri memiliki kesempatan luas untuk mempelajari segala jenis pengetahuan. Perkembangan teknologi dan informasi menjadi pemicu santri belajar berbagai ilmu pengetahuan. Salah satu ilmu yang dapat dipelajari adalah desain grafis. Desain grafis yaitu membuat, merancang suatu produk dengan kombinasi bentuk, teks, warna, dan banyak hal lainnya yang menarik sehingga produk yang dihasilkan memiliki seni keindahan dan tingkat pemahaman yang mudah. Seni batik dengan motif sains yang dibuat dalam bentuk digital memiliki beberapa keuntungan. Dengan digitalisasi batik dapat diperindah dengan bantuan perangkat lunak yang sekarang sudah banyak disediakan dan mudah untuk digunakan.

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui pelatihan desain batik menggunakan software CorelDraw demi mewujudkan program OPOP ini memberikan kesimpulan bahwa program OPOP yang telah dilaksanakan secara sistematis ini terbukti efektif dalam menggairahkan para santriwan-santriwati Pondok Pesantren Babussalam untuk mengembangkan kegiatan ekonomi di pesantren.



PENERBIT LAKEISHA

Jl. Jatinom Boyolali,
Srikaton, Rt.003, Rw.001,
Pucangmiliran, Tulung,
Klaten, Jateng, Indonesia 57482
Email : penerbit_lakeisha@yahoo.com
HP/WA : 08989880852
Website : <http://www.penerbitlakeisha.com/>



SCAN ME

ISBN 978-623-420-088-1



9 786234 200881