

Pemberdayaan Sosial Masyarakat Pengrajin Seni Gebyok Kudus Dalam Desain Motif Secara Digital

Nur Fajrie ^{1✉}, Gilang Puspita Rini², Muhammad Sholikhhan³, Slamet Khoeron⁴

^{1,2,3,4} Universitas Muria Kudus

✉Penulis Korespondensi:

E-mail: nur.fajrie@umk.ac.id (Nur Fajrie) ✉

Article History:

Received: 20 Juli 2024

Revised: 26 Juli 2024

Accepted: 28 Juli 2024

Abstract: Fokus pengabdian ini adalah memberdayakan para pengrajin seni gebyok Kabupaten Kudus. Tujuan yang dicapai meningkatkan kemampuan mendesain motif atau ornamen seni gebyok Kudus melalui aplikasi digital. Metode pengabdian melalui langkah persiapan (*preparatory stage*), langkah simulasi (*simulation stage*), langkah siap bertindak (*action stage*) dan langkah penerimaan norma kolektif (*generalizing stage*). Hasil yang diperoleh adanya kebutuhan mendesain secara digital yang sebelumnya menggunakan teknik manual. Hasil yang diperoleh adanya identifikasi motif dalam proses manual menjadi implikasi secara digital yang siap diterapkan dalam mesin CNC Router. Transformasi objek realitas (subjek karya) dipindai dalam aplikasi scanner yang menggunakan proses digital. Proporsisi gambar akan terlihat pada format vektor untuk diterapkan pada penerapan mesin CNC. Penerapan desain motif seni gebyok Kudus melalui proses mendesain dibuat menggunakan aplikasi scanner 3D (Tiga Dimensi).
gebyok;motif;pemberdayaan;digital

Keywords:

Pendahuluan

Saat ini keberadaan seni *gebyok* Kudus mengalami persoalan *gaps* generasi penerus dalam melestarikan budaya lokal. Para pengrajin seni *gebyok* mengalami persoalan pewarisan budaya dari segi produksi, ekonomi dan sosial budaya di masyarakat Kudus. Diperlukan sistem konservasi budaya dalam mewujudkan terjadinya siklus yang berkelanjutan (Huda & Feriandi, 2018; Muta'alim, 2022; Qutni & Oesman, 2022). Hal tersebut dialami oleh usaha produk seni *gebyok* Avian *Antiqe* dan Arjuna *Antiqe* sebagai usaha ekonomi kreatif di wilayah pedesaan Sidorekso Kecamatan Kaliwungu Kudus. Kerajinan *gebyok* telah menjadi program unggulan daerah berdasarkan Rencana Pembangunan Jangka Menengah (RPJMD) Kabupaten Kudus Tahun 2023 dalam Pemantapan ekonomi kreatif dan kerakyatan (Kudus, 2023).

Produk seni *gebyok* memiliki variasi karya seperti penyekat ruangan, hiasan dinding, pintu depan rumah dan kamar serta hiasan-hiasan yang bersifat interior. Motif-motif pada ornamen seni *gebyok* saat ini tidak banyak dipakai secara pakem dalam produksinya. Hal tersebut dikarenakan pemahaman dan pengetahuan para pengrajin lebih bersifat pragmatis, salah satu faktor pemenuhan pesanan yang menyesuaikan harga dengan kebutuhan bahan serta pengerjaannya. Disatu sisi tidak adanya upaya pengembangan eksplorasi motif seni *gebyok* yang didukung dengan studi dokumentasi sehingga proses desain produksi secara *manual drawing*. Proses pengerjaan pola penyusunan desain pada media kayu membutuhkan waktu 1

hari pengerjaannya. Alat yang digunakan dalam penyusunan pola desain membutuhkan bahan kertas minyak sebanyak 1 rim untuk teknik ciplak pada media kayu. Perlu adanya sentuhan pengembangan komunikasi visual pada desain motif seni *gebyok*.

Ekonomi kreatif seni *gebyok* merupakan Percepatan Pembangunan di Segala Bidang Berlandaskan Keunggulan Kompetitif. Dibutuhkan pelestarian kerajinan *gebyok* Kudus sebagai keberlanjutan sumber daya mendatang. Upaya pewarisan budaya tersebut dapat melalui enkulturasi dan sosialisasi terhadap sikap individu beradaptasi serta menyelaraskan lingkungan masyarakatnya (Delamont & Stephens, 2021; Elvandari, 2020; Latuhera & Mustika, 2020). Kawasan pedesaan sentral industri seni *gebyok* di Kabupaten Kudus terdiri di wilayah Kecamatan Kaliwungu yang memiliki kesamaan produk unggulan (Prukades). Penyebaran produk seni *gebyok* menjadikan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) memiliki potensi usaha sebagai komoditi pemasaran, bahan baku maupun tenaga kerja setempat (Abdul Halim, 2020; Siagian & Cahyono, 2021).

Upaya pelestarian motif seni *gebyok* yang perlu dikembangkan menjadi desain digital yang bertujuan melestarikan aset budaya adiluhung (Santoso, 2023). Ragam hias seni *gebyok* berupa motif kembang cengkeh, rendan, kerang, wajikan, ukel, jalinan, tumpal dan lunglungan. Ukiran pada panel-panel dinding banyak ditemukan ragam hias vas bunga menjalar, kala, kawung, kembang cengkeh, dan melati. Pada konsol ukirannya mengambil ragam hias lintangan yang merupakan stilasi dari bentuk bunga yang disusun secara *ceplok* mengikuti pola pengulangan simetris. Pengembangan desain motif seni *gebyok* Kudus dengan menentukan ide dasar tema, membuat sketsa, mengubah dalam bentuk gambar digital, penyusunan komposisi, *finishing* desain dan diaplikasikan bentuk *mockup*. Hasil desain motif menjadi perancangan produksi selanjutnya dijadikan pedoman proses produk untuk input produk.

Pemberdayaan masyarakat pengrajin seni *gebyok* Kudus diperlukan prosedur digital dalam perancangan dan desain motif ornamen. Artikel ini mengupas upaya memberdayakan desain motif seni *gebyok* kepada para pengrajin agar memahami dan mengaplikasikan sistem kinerja digital dalam membuat karya seni secara cepat, tepat dan memiliki nilai guna.

Metode

Tahapan atau langkah-langkah dalam metode pelaksanaan pengabdian ini untuk mengatasi permasalahan mitra meliputi sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi serta keberlanjutan program. Pada tahap sosialisasi, Tim pengabdian Universitas Muria Kudus melakukan langkah persiapan (*preparatory stage*), langkah simulasi (*simulation stage*), langkah siap bertindak (*action stage*) dan langkah penerimaan norma kolektif (*generalizing stage*) (Atmoko, 2021; Efendi, 2022; Rasendriyo et al., 2023). Pada langkah persiapan, Tim pelaksana melakukan kegiatan sebelum memulai mengumpulkan data para mitra pengabdian dan pihak desa. Pada tahap persiapan ini menyusun rangkaian atau kerangka kegiatan yang akan dilakukan dengan tujuan agar waktu dan pekerjaan yang akan dilakukan bisa efektif saat program pengabdian tersebut berlangsung. Langkah simulasi adalah mengecek dan mempraktekkan secara interaktif kebutuhan mitra saat

mengalami permasalahan yang dialami. Langkah siap bertindak adalah menguraikan solusi yang dialami mitra dalam program pengabdian ini serta langkah selanjutnya memberikan refleksi dari solusi dan keberlanjutan pengetahuan maupun pengalaman terhadap respon penyelesaian solusi dalam tahapan norma kolektif (Triayudi et al., 2022; Umam et al., 2018). Adapun visualisasi langkah-langkah metode pelaksanaan pengabdian dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1. Alur Metode Pelaksanaan Pengabdian

Pendekatan permasalahan mitra dalam penerapan teknologi dan seni disesuaikan dengan kebutuhan mitra yang dapat dilihat pada kesesuaian volume pekerjaan, kesesuaian skala prioritas dan partisipasi mitra dalam pelaksanaan program, evaluasi pelaksanaan program dan keberlanjutan program di lapangan dan peran dan tugas dari masing-masing anggota tim pengabdian.

Hasil

Perancangan desain motif gebyok merupakan tahapan awal dalam melakukan pemberdayaan para pengrajin gebyok Kudus. Keterbatasan pengetahuan dan pemahaman mengenai desain produk secara digital memberikan dampak kinerja pengerjaan suatu karya seni gebyok Kudus (Rondli et al., 2024). Adapun uraian langkah dan penjabaran hasil program pemberdayaan sosial dapat dijelaskan pada sub bab sebagai berikut.



Gambar 2. Kegiatan FGD Tim Pengabdian dan Para Pengrajin Seni Gebyok Kudus

Eksplorasi dan Identifikasi Desain Motif Gebyok Kudus

Kegiatan eksplorasi diawali dengan pengenalan dan pendalaman masalah yang dialami para pengrajin seni gebyok Kudus. Tim pengabdian melakukan observasi dan wawancara

dengan kegiatan FGD (*Focus Group Discussion*) bersama para pengrajin seni gebyok Kudus. Metode tersebut bertujuan mengumpulkan data yang digunakan untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang pengetahuan dan pengalaman para pengrajin seni gebyok Kudus. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut.

Berdasarkan observasi dan wawancara, para pengrajin seni gebyok Kudus mengalami kendala dalam pembuatan desain motif untuk diterapkan dipermukaan bahan kayu. Para pengrajin memberi informasi bahwa pengetahuan tentang keterampilan mendesain motif hanya sebatas melalui *manual drawing* (Hilmy Aliy Andra Putra et al., 2023). Motif-motif yang ada dikarya seni gebyok sebelumnya dibuat menggunakan sketsa gambar dan dilanjutkan dengan membuat gambar secara manual.



Gambar 3. Penerapan Desain Gambar manual Dalam Media Bahan Kayu

Perancangan Materi dan Pendampingan Pelatihan Desain Motif Secara Digital

Tim pengabdian melakukan diskusi dan perancangan materi desain secara digital untuk kepentingan para pengrajin seni gebyok Kudus. Materi pelatihan meliputi pengenalan aplikasi, proses pembuatan dan hasil desain motif seni gebyok Kudus. Proses pemahaman materi direncanakan memiliki durasi 3 sampai 5 jam.

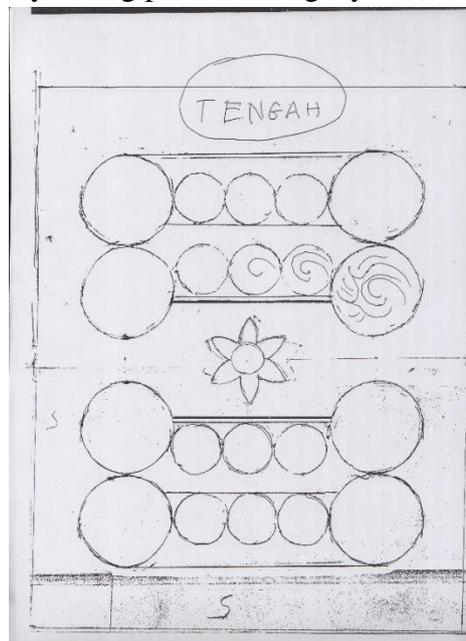


Gambar 4. Proses Pelatihan Desain Motif Gebyok Kudus

Pendampingan pelatihan desain motif gebyok Kudus dilanjutkan di lokasi mitra untuk mengkondisikan suasana kerja dan hasil yang diperoleh. Dalam menghadapi perkembangan teknologi digital, pengrajin seni gebyok Kudus dihadapkan pada berbagai tantangan dan peluang. Salah satu tantangan utama adalah adanya persaingan dari produk-produk digital yang lebih modern dan mudah diakses oleh masyarakat. Namun, peluang untuk memperluas pasar dan meningkatkan nilai jual produk seni gebyok Kudus melalui desain motif digital juga semakin terbuka lebar. Dengan memanfaatkan teknologi digital, pengrajin dapat menciptakan motif-motif baru yang lebih variatif dan menarik bagi konsumen (Hasan & Siregar, 2021).

Pelatihan desain motif digital menjadi hal yang penting bagi pengrajin seni gebyok Kudus agar dapat terus berkembang dan bersaing dalam pasar yang semakin kompetitif. Dengan menguasai teknik desain digital, pengrajin dapat menciptakan motif-motif yang lebih inovatif dan sesuai dengan selera pasar (Fajrie et al., 2024). Selain itu, pelatihan ini juga dapat membantu pengrajin untuk memahami tren desain terkini sehingga produk yang dihasilkan tetap relevan dan diminati oleh konsumen. Dengan demikian, pelatihan desain motif digital dapat meningkatkan daya saing dan nilai jual produk seni gebyok Kudus.

Harapan kedepan adalah Sentra Pengrajin Gebyok Kudus di Jawa Tengah telah mengimplementasikan pelatihan desain motif digital bagi para pengrajin. Hasilnya, para pengrajin mampu menciptakan motif-motif baru yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan tren desain saat ini. Dengan adanya pelatihan ini, produk seni gebyok kudus dari Sentra Pengrajin Gebyok Kudus semakin diminati oleh pasar lokal maupun internasional. Hal ini membuktikan bahwa pelatihan desain motif digital memiliki dampak positif dalam meningkatkan kualitas dan daya saing produk seni gebyok Kudus.



Gambar 5. Penerapan Desain Gambar manual Dalam Media Bahan Kayu

Hasil Produk Dalam Pendampingan Pelatihan Desain Motif Secara Digital

Proses pembuatan motif seni gebyok Kudus melibatkan keahlian tukang kayu dan ukir yang sangat terampil. Mulai dari pemilihan kayu yang berkualitas hingga proses ukiran yang rumit, setiap tahap pembuatan gebyok membutuhkan ketelitian dan kesabaran yang tinggi.

Teknik pembuatan motif seni gebyok Kudus telah diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi, menjadikannya sebagai warisan budaya yang sangat berharga(Purwaningrum et al., 2023).

Motif seni gebyok Kudus tidak hanya memiliki nilai estetika yang tinggi, namun juga memiliki pengaruh yang signifikan dalam kehidupan masyarakat Jawa(Listiyoningsih et al., 2024). Gebyok sering digunakan sebagai hiasan dalam upacara adat, pernikahan, dan acara penting lainnya. Selain itu, keberadaan gebyok juga menjadi simbol kebanggaan akan warisan budaya Jawa(Elvandari, 2020). Penggunaan seni gebyok Kudus telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Jawa hingga saat ini. Hasil proses pengabdian desain digital yang diterapkan kepada para pengrajin gebyok Kudus dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.

Transformasi objek realitas (subjek karya) dipindai dalam aplikasi scanner yang menggunakan proses digital. Proporsisi gambar akan terlihat pada format vektor untuk diterapkan pada penerapan mesin CNC. Penerapan desain motif seni gebyok Kudus harus dirancang sesuai kebutuhan dan implikasi produk yang menjadi pesanan konsumen. Proses mendesain dibuat menggunakan aplikasi scanner 3D (Tiga Dimensi) untuk mengidentifikasi permukaan dan bentuk global dari desain digital terhadap objek yang kita amati.



Gambar 6. Hasil Penerapan Desain Motif Digital Dalam Karya Gebyok Kudus

Faktor desain motif dengan cara menggunakan aplikasi desain dengan pendekatan digital aplikasi mendesain secara praktis melalui proses scanning dan producing design. Pemanfaatan desain visual memberikan tahapan scanning berupa sketsa awal, drawing drafting dan finishing paper

Kesimpulan

Proses digitalisasi desain motif seni gebyok Kudus memberikan dampak secara praktis dalam memproduksi secara massal. Keberlanjutan program yang diharapkan selanjutnya yaitu bagi mitra adalah pengembangan eksplorasi motif seni gebyok yang memiliki keunikan dan ciri khas Kabupaten Kudus sebagai upaya konservasi kebudayaan. Pengembangan motif seni gebyok dapat diupayakan dalam desain visual motif dan pemasaran digital terhadap keanekaragaman produk seni gebyok Kudus.

Daftar Pustaka

- Abdul Halim. (2020). Pengaruh Pertumbuhan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Kabupaten Mamuju. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Pembangunan*, 1(4), 157–172.
- Atmoko, T. P. (2021). Implementasi Kebijakan Desa Budaya Dalam Melestarikan Budaya Lokal Di Desa Sendangmulyo, Minggir, Sleman. *Media Wisata*, 16(1). <https://doi.org/10.36276/mws.v16i1.260>
- Delamont, S., & Stephens, N. (2021). The belts are set out: The batizado as a symbolic welcome to capoeira culture. *Ethnography*, 22(3), 351–371. <https://doi.org/10.1177/14661381211035762>
- Efendi, I. R. E. (2022). Potensi Desa Wisata Nagari Mandeh sebagai Destinasi Unggulan. *Media Wisata*, 20(1), 52–58. <https://doi.org/10.36276/mws.v20i1.221>
- Elvandari, E. (2020). Sistem Pewarisan Sebagai Upaya Pelestarian Seni Tradisi. *GETER: Jurnal Seni Drama, Tari Dan Musik*, 3(1), 93–104. <https://doi.org/10.26740/geter.v3n1.p93-104>
- Fajrie, N., Kartika, D. D., Utaminingsih, S., & Santoso, D. A. (2024). Natural Material-Based Art Learning Model Increases Aesthetic Experiences in Early Childhood. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 12(1). <https://doi.org/doi.org/10.23887/paud.v12i1.74612>
- Hasan, Y., & Siregar, K. (2021). Pemanfaatan Desain Grafis Berbasis Android Untuk Promosi Produk Dan Bisnis Di Medsos. *Jurnal Abdimas Budi Darma*, 2(1), 52–56. <https://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/abdimas/article/download/3150/2201>
- Hilmy Aliy Andra Putra, Muhamad Fikri, Ali Alamsyah Kusuma Dinata, & Irma Purnamasari. (2023). Strategi Kreatif Untuk Meningkatkan Efektivitas Fasilitas Digital Marketing. *Karimah Tauhid*, 2(4), 1238–1245.
- Huda, K., & Feriandi, Y. A. (2018). Pendidikan Konservasi Perspektif Warisan Budaya Untuk Membangun History For Life. *Aristo*, 6(2), 329. <https://doi.org/10.24269/ars.v6i2.1026>
- Kudus, P. K. (2023). *Peraturan Bupati Kudus Nomor 10 Tahun 2023 Tentang Rencana Pembangunan Daerah Kabupaten Kudus 2024-2026*. <https://ppid.kuduskab.go.id/detail/584>
- Latuhera, R. D., & Mustika, M. (2020). Enkulturasasi Budaya Pamana. *Badati*, 2(1), 107–113. <https://doi.org/10.38012/jb.v2i1.411>
- Listiyoningsih, D. W., Ismaya, E. A., & Rondli, W. S. (2024). Development of Instructional Media Jelas for Elementary School Students in Understanding Asean. *Uniglobal Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(1), 90–95. <https://doi.org/doi.org/10.53797/ujssh.v3i1.13.2024>

- Muta'alim. (2022). Keanekaragaman Budaya, Bahasa, dan Kearifan Lokal Masyarakat Indonesia. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 7, Issue 2).
- Purwaningrum, J. P., Fajrie, N., Widagdo, J., & Andriani, E. (2023). Needs Analysis of Mentoring Furniture Industry Craftsmen in Kampong Sembada Ukir, Petekeyan, Tahunan, Jepara. *2023 International Conference on Information Technology and Engineering (ICITE 2023)*, 63–69.
- Qutni, D., & Oesman, A. M. (2022). Urgensi Literasi Digital bagi Generasi Milenial dalam Konservasi Budaya. *LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan*, 10(2), 291. <https://doi.org/10.21043/libraria.v10i2.17468>
- Rasendriyo, B., Rahmayani, D., Ibrahim, B. F., & ... (2023). Optimalisasi dan Pengembangan Produk Unggulan Desa Banyubiru Guna Mendukung Pembangunan Desa yang Inklusif. *Madaniya*, 4(4), 1943–1954. <https://www.madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/668%0Ahttps://www.madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/download/668/460>
- Rondli, W. S., Darmuki, A., & others. (2024). ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN POPUP BOOK PADA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VI SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 7092–7100. <https://doi.org/doi.org/10.23969/jp.v9i2.15005>
- Santoso, D. A. (2023). Analysis of Critical Thinking and Self-regulation in Blended Method, Module-aided, Problem-Based Learning. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 145–152. <https://doi.org/10.21831/didaktika.v6i2.65540>
- Siagian, A. O., & Cahyono, Y. (2021). Strategi Pemulihan Pemasaran UMKM di Masa Pandemi Covid-19 Pada Sektor Ekonomi Kreatif. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 206–217. <https://doi.org/10.47233/jitekssis.v3i1.212>
- Triayudi, A., Rajagukguk, J. D., & Mesran, M. (2022). Implementasi Metode MAUT Dalam Menentukan Prioritas Produk Unggulan Daerah Dengan Menerapkan Pembobotan ROC. *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, 3(4), 452–460. <https://doi.org/10.47065/josyc.v3i4.2216>
- Umam, K., Sulastri, V. E., Andini, T., Sutiksno, D. U., & Mesran, M. (2018). Perancangan Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Prioritas Produk Unggulan Daerah Menggunakan Metode VIKOR. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 5(1), 43. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v5i1.570>