

# Pemberdayaan Masyarakat Desa Tambong Melalui Inovasi Produk Wisata Unggulan Batik Watu Rejeng Dalam Upaya Akselerasi Desa Wisata di Kabupaten Banyuwangi

Eka Afrida Ermawati<sup>1\*</sup>, Aprilia Divi Yustita<sup>1</sup>, Esa Riandy Cardias<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Politeknik Negeri Banyuwangi

ekaafrida22@poliwangi.ac.id, apriliadivi@poliwangi.ac.id, cardias.esa@poliwang.ac.id

## Abstrak

Batik adalah salah satu warisan budaya Indonesia yang harus kita lestarikan. Hampir semua daerah di Indonesia memiliki motif batik khas masing-masing yang berbeda antara satu sama lain. Setidaknya saat ini ada sekitar 5.849 motif batik di Indonesia yang tersebar dari Aceh hingga Papua. Banyuwangi sebagai salah satu destinasi yang memiliki berbagai jenis wisata memiliki dua belas motif batik khas yang mewakili budaya Banyuwangi itu sendiri. Beragamnya motif batik yang ada di Banyuwangi, menjadikan Desa Tambong termotivasi untuk memiliki batik dengan motif yang dapat merepresentasikan wilayah mereka yang sekaligus menjadi something to buy para pengunjung yang berwisata kedaerahnya. Namun keinginan ini terkendala oleh belum

DOI: <https://doi.org/10.47134/comdev.v5i3.1342>

\*Correspondensi: Eka Afrida Ermawati

Email: [ekaafrida22@poliwangi.ac.id](mailto:ekaafrida22@poliwangi.ac.id)

Received: 05-09-2024

Accepted: 15-10-2024

Published: 20-10-2024



Journal of Community Development is licensed under a [Creative Commons Attribution-4.0 International Public License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Copyright: © 2024 by the authors.

The variety of batik motifs in Banyuwangi has motivated Tambong Village to have batik with motifs that can represent their region and also be something to buy for visitors who travel to the area. However, this desire is hampered by the lack of a distinctive motif. To overcome this problem, this community service activity provides a solution that is expected to be able to solve partner problems. One of the solutions is the creation of a batik motif that is able to represent Tambong village as one of the Ijen Geoparks, named Batik Watu Rejeng.

**Keywords :** Batik Banyuwangi, Tambong Village, Watu Rejeng.

adanya motif khas yang dimiliki. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka kegiatan pengabdian Masyarakat ini memberikan solusi yang diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan mitra. Solusi tersebut antara adalah penciptaan motif batik yang mampu merepresentasikan desa Tambong sebagai salah satu Geopark Ijen yang diberi nama Batik Watu Rejeng..

**Kata Kunci:** Batik Banyuwangi, Desa Tambong, Watu Rejeng.

## Abstract

Batik is one of Indonesia's cultural heritages that we must preserve. Almost all regions in Indonesia have their own distinctive batik motifs that are different from each other. Currently, there are around 5,849 batik motifs in Indonesia spread from Aceh to Papua. Banyuwangi, as a destination that has various types of tourism, has twelve typical batik motifs that represent Banyuwangi culture itself.

## I. PENDAHULUAN

Batik merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang harus kita lestarikan. Batik merupakan suatu metode pemberian hiasan pada sebuah kain dengan cara menutupi bagian bagian tertentu dengan

perintang (Trixie *et al.*, 2006). Batik tidak hanya memiliki nilai seni, namun terdapat makna filosofis yang terkandung didalamnya. Hampir semua daerah di Indonesia memiliki motif batik khas masing masing yang berbeda antara satu sama lain, tidak terkecuali Kabupaten Banyuwangi yang terkenal dengan motif batik Blambangannya.

Sebagai salah satu Desa yang ditetapkan sebagai desa wisata oleh Pemerintah Daerah Banyuwangi, Desa Tambong memiliki keinginan untuk dapat memiliki batik khas yang mampu merepresentasikan wilayah mereka sebagai salah satu Geopark Ijen. Desa Tambong sendiri merupakan suatu desa di Banyuwangi yang berjarak 13 KM dari pusat Kota (Handoko, Ermawati and ..., 2023). Desa ini memiliki kekayaan alam yang melimpah seperti kawasan persawahan dan sungai-sungai memiliki potensi besar untuk dilakukan pengembangan. Adanya potensi besar ini menjadikan Desa Tambong sebagai salah satu sasaran kunjungan wisatwan lokal maupun wisatawan mancanegara(Hanggraito, Ermawati and Cardias, 2023).



**Gambar 1.** Balai Desa Tambong

Selama ini, desa Tambong dikenal sebagai salah satu wilayah yang memiliki potensi bebatuan yang melimpah, salah satu jenis bebatuan yang dihasilkan adalah batu rejang. Batu rejang sendiri merupakan jenis batu yang pada umumnya digunakan sebagai material pondasi, dinding dan lantai (Artawan *et al.*, 2021). Dalam Bahasa Osing, Bahasa asli suku asli Banyuwangi, batu rejang disebut dengan Watu Rejang sehingga dalam pengabdian ini nantinya nama yang disebut adalah watu rejang. Potensi bebatuan yang ada di Desa Tambong tersebut menjadikan wilayah desa Tambong sebagai salah satu Geopark Ijen. Ijen Geopark sendiri adalah sebuah kawasan taman bumi yang terdapat di kanupaten Banyuwangi dan Bondowoso (Firdaus *et al.*, 2023)Mengacu hal tersebut, pemerintah desa Tambong berkeinginan untuk memiliki motif khas batik yang merepresentasikan kekayaan alam yang dimiliki berupa motif batik watu rejang. Keinginan untuk bisa memiliki batik khas desa sendiri juga tertuang pada RPJM Desa Tambong.



**Gambar 2.** Watu Rejeng yang dihasilkan Desa Tambong

Banyuwangi sendiri memiliki 20 jenis motif khas daerah yang tersimpan di museum budaya Banyuwangi (Harlina and Handayani, 2022). Jenis-jenis motif batik Banyuwangi itu antara lain: (1) Gajah Uling, (2) Kangkung Setingkes, (3) Alas Kobong, (4) Paras Gempal, (5) Sekar Jagad, (6) Gedekan, (7) Ukel, (8) Moto Pitik, (9) Sembruk Cacing, (10) Blarak Semplah, (11) Gringsing, dan (12) Kopi Pecah, dll. Semua nama motif dari batik Bumi Blambangan ini banyak dipengaruhi oleh kondisi alam dan merupakan cerminan kekayaan alam yang ada di Banyuwangi. Sebagai contoh, motif kopi pecah seolah mewakili wilayah Banyuwangi yang masuk kedalam lima besar daerah penghasil kopi di Jawa Timur (Ermawati, Purwaningtyas and Bachtiar, 2024). Jika nantinya ditambah dengan motif khas yang dimiliki oleh Desa Tambong, maka tentunya koleksi motif Batik Banyuwangi yang dikenal juga dengan Batik Blambangan akan bertambah dan memperkaya khasanah budaya Batik di Banyuwangi.

Dari masalah yang dihadapi oleh mitra, tim pengabdian kemudian melakukan diskusi dengan mitra mengenai masalah yang ada saat ini, dan disimpulkan bahwa solusi yang dapat ditawarkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah menciptakan Motif Batik khas yang dapat merepresentasikan Desa Tambong sebagai Geopark Ijen.



**Gambar 3.** Kegiatan Diskusi dengan Pihak Desa Tambong

Untuk membuat motif batik khas Desa Tambong, diawali dengan kegiatan observasi dan diskusi dengan pihak Desa, disini digali potensi yang ada pada Desa Tambong serta harapan dari pihak Desa sendiri tentang motif yang nantinya akan diciptakan. Detail solusi dan target luaran yang telah dibuat kemudian dijabarkan dalam tabel berikut.

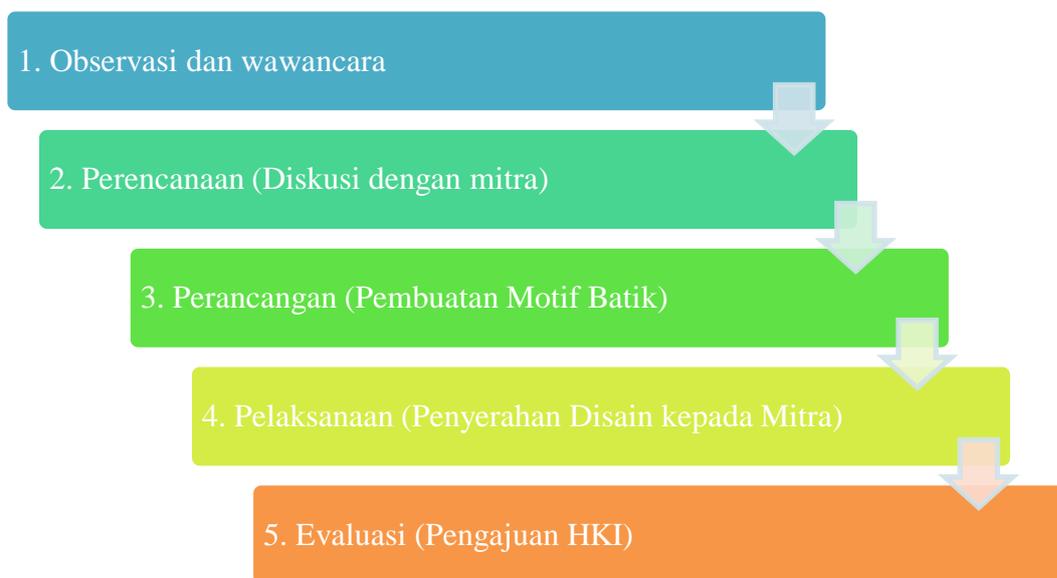
**Tabel 1.** Tabel Solusi dan Target Luaran

Solusi	Detail Solusi	Target Luaran
Pembuatan Motif Batik Khas Desa Tambong	Tim akan membuat Motif Batik Khas Desa Tambong yang diberi nama motif “Watu Rejeng” yang kemudian motif tersebut akan dicetak dan dibuatkan stempel batik untuk memudahkan warga dalam penggunaan lebih lanjut.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motif Batik Watu Rejeng</li> <li>• Plat Stempel Batik</li> <li>• Hak Cipta Motif Batik Watu Rejeng.</li> </ul>

Dari tabel di atas, tim pengabdian melakukan implementasi melalui metode pelaksanaan yang telah disusun. Luaran yang ditargetkan akan menjadi acuan dalam pengerjaan Motif batik watu rejeng yang nantinya akan digunakan sebagai produk unggulan Desa Tambong.

## II. METODE

Pelaksanaan pengabdian dalam pembuatan Motif batik watu rejeng akan terbagi dalam lima tahapan berikut (Divi Yustita *et al.*, 2023):



**Gambar 4.** Tahapan Evaluasi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Tahapan pertama yang dilakukan untuk memulai kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini adalah kegiatan observasi. Observasi awal dilakukan dengan cara datang langsung ke Lokasi mitra untuk melihat kondisi daerah mitra serta kontur alam yang ada. Observasi sendiri dibedakan menjadi tiga jenis, antara lain observasi partisipatif, observasi terang – terangan dan observasi tidak terstruktur (Ariyanti, Marleni and Prasrihamni, 2022). Observasi sendiri dipilih karena dapat digunakan untuk menggali informasi secara menyeluruh tentang suatu fenomena (Hasanah, 2017).

Dari tahap observasi kemudian dilakukan wawancara dengan pihak mitra untuk memastikan permasalahan yang ada dan menggali informasi terkait. Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui kegiatan tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data terhadap narasumber (Trivaika and Senubekti, 2022).



**Gambar 5.** Tahapan Wawancara Dengan Mitra

Setelah dipastikan permasalahan yang sedang dihadapi dan dicari solusi yang kira-kira bisa diterapkan. Setelah itu diadakan pertemuan dengan pihak desa dan BumDes untuk melakukan diskusi guna merencanakan kegiatan dan bentuk pengabdian yang akan dilakukan. Kegiatan ini berlangsung di Gedung kuliah Bersama Politeknik Negeri Banyuwangi.

Dari kegiatan ini kemudian segera dilanjutkan dengan proses pembuatan disain motif batik oleh seniman batik yang memakan waktu hampir satu bulan yang dimulai pada tanggal 1 Agustus 2024.

Setelah disain manual selesai kemudian dibuatlah disain digital. Digital design merupakan salah satu disiplin ilmu yang menggabungkan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang desain grafis, multimedia, dan teknologi informasi (Hafizh Ala'uddin *et al.*, 2023). Setelah disain digital selesai dikerjakan baru diadakan penyerahan motif batik yang sudah terdisain kepada pihak mitra. Evaluasi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan dalam 3 tahapan, yaitu pra kegiatan, selama kegiatan dan pasca kegiatan. (Ermawati, Yustita and Prasetyo, 2023)

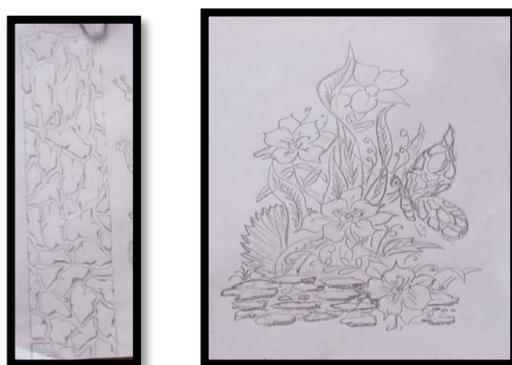
Pra Kegiatan	Selama Kegiatan	Pasca Kegiatan
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memastikan Solusi yang diberikan kepada mitra sudah tepat sasaran</li> <li>• Memastikan kerjasama berjalan dengan baik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• memasatkan proses pembuatan disain berjalan lancar</li> <li>• memastikan seniman kompeten dibidangnya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• penyerahan disain kepada mitra</li> <li>• memastikan terbitnya HKI</li> </ul>

**Gambar 6.** Tahapan Kegiatan

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan awal yang dilakukan untuk membantu mitra dalam menyelesaikan permasalahannya adalah membuat disain batik yang nantinya akan menjadi produk wisata unggulan desa Tambong. Sesuai dengan hasil observasi, wawancara dan diskusi dengan pihak mitra ditemukan konsep disain batik watu rejeng. Disain ini sesuai dengan produk desa dan topografi desa Tambong. Dimana topografi ini mewakili permukaan tanah yang ada (Rostianingsih and Gunadi, 2004). Dari topografi ini terlihat bahwa batu merupakan salah satu komoditi yang menjadi ciri khas desa Tambong. Setelah mendapat Gambaran disain yang diinginkan, maka selanjutnya adalah berkoordinasi dengan seniman batik yang akan mrancang disain batik tersebut. Dipihnya seniman sebagai kolaborator karena mereka memiliki kreativitas yang mumpuni dalam menciptakan suatu karya seni (Suganda, 2019).

Seniman yang terlibat dalam pembuatan disain batik tambong adalah bapak Masturi. Beliau merupakan seniman senior yang tinggal di Desa Jambewangi, Kecamatan Sempu. Proses pembuatan disain secara manual ini berlangsung kurang lebih selama satu bulan. Pembuatan disain dimulai sejak tanggal 1 Agustus s.d 30 Agustus 2024. Berikut adalah disain manual yang dihasilkan.



**Gambar 7.** Dua Disain Batik Watu Rejeng yang dihasilkan

Disain diatas menggambarkan bebatuan watu rejeng yang menjadi salah satu komoditas yang dihasilkan di Desa Tambong, Dimana bebatuan ini sering dijadikan sebagai bahan bangunan atau pondasi

dari suatu bangunan. Gambar kedua memperlihatkan bebatuan yang melimpah di daerah Sungai sepanjang desa Tambong. Dimana di tepian Sungai tersebut masih banyak terdapat tanaman bunga kana yang banyak disukai oleh kupu kupu. Tanaman bunga kana merupakan salah satu jenis tanaman hias yang potensial untuk menyerap limbah (House, 2012). Bunga kana ini umumnya tumbuh ditepian Sungai dan masih banyak ditemukan disekitar daerah aliran Sungai Desa Tambong.

Setelah pembuatan disain selesai, maka tahapan selanjutnya adalah mendigitalisasi disain. Hal ini dilakukan untuk memudahkan proses pembuatan stempel batik cap. Sehingga pembuatan batik tidak hanya terbatas pada batik tulis saja. Dengan pembuatan batik cap maka segmentasi pasar batik ini bisa merambah ke golongan menengah kebawah karena harga yang ditawarkan wabtik cap jelas lebih murah dari pada batik tulis. Berikut adalah disain yang sudah dalam bentuk digital



**Gambar 8.** Hasil Digitalisasi Disain Batik Watu Rejeng

Setelah disain batik selesai maka selanjutnya dilakukan penyerahan disain batik kepada pihak mitra. Penyerahan disain ini diterima langsung oleh kepala Desa Tambong dan perwakilan tokoh masyarakat setempat. Disain Batik ini juga telah diajukan untuk pengakuan Hak Kekayaan Intelektual.



**Gambar 9.** Penyerahan Hasil Disain Motif Batik Watu Rejeng

Dalam kegiatan ini juga dijelaskan kepada mitra tentang motif yang diciptakan, filosofi dari kedua motif yang dibuat serta bagaimana cara digitalisasi disain motif batiknya. Hal ini untuk memberi pengetahuan kepada mitra bagaimana proses digitalisasi suatu disain manual menjadi disain digital yang kemudian bisa digunakan untuk membuat stempel batik. Dimana nantinya stemple yang dihasilkan dapat lebih diberdayakan oleh warga karena metode membatik dengan cap lebih mudah dilakukan dibandingkan dengan membatik tulis. Selain itu stemple bisa digunakan untuk jangka waktu yang Panjang sehingga kedepannya akan berdampak pada nilai jual batik yang relatif lebih murah dan bisa menjangkau semua lapisan Masyarakat untuk menjadi konsumen batik desa Tambong. Jadi hal ini semacam edukasi dalam hal pengelolaan bisnis batik nantinya.



**Gambar 10.** Edukasi Proses Pembuatan Batik

#### IV. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di desa Tambong menghasilkan disain batik watu rejeng yang mencerminkan keunikan desa tersebut. Motif batik ini menggambarkan hasil alam yang menjadi komoditas desa setempat serta lambang dari geopark Ijen. Dalam kegiatan ini mitra juga diberikan info tentang digitalisasi produk batik dan bagaimana cara pengelolaan batik kedepannya dengan cap batik yang nantinya bisa dimanfaatkan untuk proses jangka panjang. Produksi batik ini nantinya dapat memberdayakan warga desa sebagai pelaku pembuat batik yang nantinya dapat digunakan sebagai *something to buy* wisatawan yang berkunjung ke desa Tambong.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan kali ini, tim pengabdian kepada Masyarakat ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar besarnya kepada Politeknik Negeri Banyuwangi yang telah memberikan pendanaan untuk kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini. Ucapan terima kasih tak terhingga juga kami sampaikan kepada Desa Tambong serta Bumdes Tambong yang sangat kolaboratif dalam kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, N., Marleni and Prasrihamni, M. (2022) 'Analisis Faktor Penghambat Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I di SD Negeri 10 Palembang', *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), pp. 1450–1455. Available at: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5462>.
- Artawan, I.P.T. *et al.* (2021) 'Material Lokal di Bali Utara', *Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa*, 0454, pp. 8–17. Available at: <https://ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/undagi/index>.
- Divi Yustita, A. *et al.* (2023) 'Pemberdayaan Masyarakat dalam Industri Kreatif Arang Tempurung Kelapa Melalui Pelatihan dan Penerapan Teknologi Mesin Pencetak Briket', *Madaniya*, 4(4), pp. 1699–1709. Available at: <https://madaniya.biz.id/journals/contents/article/view/610>.
- Ermawati, E.A., Purwaningtyas, A. and Bachtiar, R.R. (2024) 'Wine Coffee as an Edu-tourism in Banyuwangi : An Organoleptic Test', 2024, pp. 636–640. Available at: <https://doi.org/10.18502/kss.v9i25.17013>.
- Ermawati, E.A., Yustita, A.D. and Prasetyo, J.A. (2023) 'Smart Intelligence Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 5 Karang Sari', *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(6), p. 5465. Available at: <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i6.17779>.
- Firdaus, F.A. *et al.* (2023) 'Ijen Geopark sebagai Geowisata yang Berkelanjutan', 1(1), pp. 140–144.
- Hafizh Ala'uddin, A. *et al.* (2023) 'Pengenalan Dan Pemanfaatan Digital Design Sebagai Peningkatan Soft Skill Warga Desa Dangdang', *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(3), pp. 345–350. Available at: <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index>.
- Handoko, R.T., Ermawati, E.A. and ... (2023) 'Pelatihan Pengolahan Roti Manis Daun Kelor Sebagai Kuliner Khas Desa Tambong Banyuwangi', *Jurnal Abdimas Bina ...*, 4(1), pp. 109–116. Available at: <https://www.jabb.lppmbinabangsa.id/index.php/jabb/article/view/314%0Ahttps://www.jabb.lppmbinabangsa.id/index.php/jabb/article/download/314/186>.
- Hanggraito, A.A., Ermawati, E.A. and Cardias, E.R. (2023) 'Pengembangan Blueprint Wisata Desa Dan Paket Wisata Sebagai Upaya Akselerasi Desa Tambong Sebagai Desa Wisata', *Pamasa : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), p. 1. Available at: <https://doi.org/10.20884/1.pamasa.2023.1.1.8844>.
- Harlina, T. and Handayani, E. (2022) 'Klasifikasi Motif Batik Banyuwangi Menggunakan Metode K-Nearest Neighbor (K-NN) Berbasis Android', *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7(1), pp. 82–96. Available at: <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i1.2411>.
- Hasanah, H. (2017) 'TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)', *At-Taqaddum*, 8(1), p. 21. Available at: <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>.
- House, G. (2012) 'ECOTROPIC • 7 (2) : 156-163 PERTUMBUHAN TANAMAN BONGA KANA (Canna indica L) DALAM MENYERAP LIMBAH DETERJEN PADA BERBAGAI JENIS TANAH', 7(2), pp. 156–163.
- Rostianingsih, S. and Gunadi, K. (2004) 'PEMODELAN PETA TOPOGRAFI KE OBJEK TIGA DIMENSI Silvia Rostianingsih , Kartika Gunadi Ivan Handoyo', *Jurnal Informatika*, 5(1), pp. 14–21.
- Suganda, D. (2019) 'Budaya Sebagai Landasan Kreativitas', *PARAGUNA: Jurnal Ilmu Pengetahuan, Pemikiran, dan Kajian Tentang Seni Karawitan*, 6(1), pp. 62–73.
- Trivaika, E. and Senubekti, M.A. (2022) 'Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android',

*Nuansa Informatika*, 16(1), pp. 33–40. Available at: <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>.

Trixie, A.A. *et al.* (2006) 'Trixie', *A John Steinbeck Encyclopedia*, p. 401.