

Desain Motif Batik Terinspirasi Semangat Para Atlet Difabel Indonesia Dengan *Artificial Intelligence* Pada Proses *Brainstorming*

Bonificia Bulan Aruming Tyas

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya, Indonesia

ABSTRAK

Atlet difabel yang tergabung dalam *National Paralympic Committee* Indonesia (NPC Indonesia), merupakan atlet yang mewakili Indonesia pada berbagai paralimpiade di seluruh dunia. Para atlet difabel adalah contoh sosok yang berjuang dalam keterbatasan sedangkan saat ini masih banyak masyarakat yang belum mengenal sosok atlet difabel. Perancangan motif batik ini dapat meningkatkan visibilitas atlet difabel dan mendemonstrasikan potensi penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dalam bidang desain, yang dapat menginspirasi penggunaan teknologi dalam mendukung para atlet. Metode kualitatif dengan studi kasus serta metode penelitian desain fesyen pada proses pembuatan desain motif batik ini, diawali dengan proses *brainstorming* dengan bantuan AI. Bantuan AI tersebut dapat memperkaya inspirasi dalam waktu singkat dan spesifik, namun tidak bisa menghasilkan karya desain yang benar-benar seperti yang diinginkan kreator, terutama untuk karya desain yang memuat kebudayaan Indonesia. Penelitian ini menunjukkan bahwa AI membantu efektivitas tanpa mengurangi nilai-nilai kreativitas dan originalitas, hingga dapat menghasilkan motif batik yang menunjukkan identitas para atlet difabel NPC Indonesia.

Kata Kunci: Desain Motif Batik, Atlet Difabel, Artificial Intelligence

ABSTRACT

Disabled athletes who are members of the Indonesian National Paralympic Committee (NPC Indonesia), are athletes who represent Indonesia at various Paralympics throughout the world. Disabled athletes are examples of figures who struggle with limitations, whereas currently there are still many people who do not know about disabled athletes. The design of this batik motif can increase the visibility of athletes with disabilities and demonstrate the potential of using Artificial Intelligence (AI) in the field of design, which can inspire the use of technology to support athletes. Qualitative methods using case studies and fashion design research methods in the process of making batik motif designs, starting with a brainstorming process with the help of AI. AI assistance can enrich inspiration in a short and specific time, but cannot produce design work that is truly what the creator wants, especially for design work that contains Indonesian culture. This research shows that AI helps effectiveness without reducing the values of creativity and originality, to be able to produce batik motifs that show the identity of NPC Indonesia's disabled athletes.

Keywords: Batik Motif Design, Disabled Athletes, Artificial Intelligence

How to Cite:

Tyas, Bonifacia Bulan Aruming. (2023), *Desain Motif Batik Terinspirasi Semangat Para Atlet Difabel Indonesia Dengan Artificial Intelligence Pada Proses Brainstorming*. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(2), 29-40 <https://doi.org/10.33005/gestalt.v5i2.151>



This is an open access article under the CC-BY License
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Page:
29-40

PENDAHULUAN

Atlet difabel yang tergabung dalam *National Paralympic Committee* Indonesia (NPC Indonesia) adalah sekumpulan atlet olahraga yang menghadapi tantangan fisik dan memiliki keterbatasan, tetapi mereka tetap gigih dan berjuang untuk meraih prestasi dalam bidang olahraga. Meskipun atlet difabel telah mencapai prestasi luar biasa dalam paralimpiade dan mewakili Indonesia, masih banyak masyarakat yang belum sepenuhnya mengenal dan memahami keberadaan mereka. Bahkan pemberitaan prestasi para atlet paralimpiade tidak segenyar pemberitaan atlet olimpiade (Floretta, 2021).

Motif batik adalah bagian dari budaya Indonesia yang kaya dan memiliki nilai-nilai simbolis serta filosofis pada setiap motifnya (Wulandari, 2011). Batik sendiri mulanya berasal dari Bahasa Jawa “amba” dan “nitik” yang artinya membuat titik-titik pada kain yang lebar (Musman and Arini, 2011). Namun dalam perkembangannya, proses pembuatannya tidak terpaku pada proses tulis dengan lilin, melainkan proses cap dengan lilin, hingga motif printing (Trixie, 2020). Perkembangan dalam proses pembuatan batik inilah yang memungkinkan proses pembuatan batik menjadi lebih singkat.

Proses pembuatan desain motif batik ini dimulai dengan sesi *brainstorming*, di mana digunakan bantuan *Artificial Intelligence* (AI). Proses *brainstorming* dalam perancangan motif batik memerlukan ide-ide kreatif yang unik dan orisinal. Namun, terkadang sulit bagi manusia untuk menghasilkan banyak ide dalam waktu yang singkat. Penggunaan AI dalam proses *brainstorming* dapat memberikan tambahan inspirasi dan ide-ide baru yang dapat memperkaya proses kreatif. AI memiliki kemampuan untuk menggabungkan pose-pose atlet difabel dengan gaya batik, yang mungkin tidak terpikirkan oleh manusia secara langsung. Dengan demikian, AI membantu

memperluas spektrum ide dan memungkinkan kreator untuk menjelajahi kemungkinan yang lebih luas. (Pakpahan, 2021)

Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa penggunaan AI dapat meningkatkan efektivitas dalam proses *brainstorming* tanpa mengurangi nilai-nilai kreativitas dan originalitas. AI hanya berperan sebagai asisten dalam menghasilkan ide-ide awal atau yang dikenal sebagai *brainstorming* (Putra et al., 2022), sementara pengembangan dan implementasi desain tetap menjadi tugas kreator. Hal ini dapat menciptakan motif batik yang mencerminkan semangat atlet difabel dengan pendekatan inovatif, memperkaya inspirasi, dan memperkuat pengenalan NPC Indonesia kepada masyarakat.

Di sisi lain, penelitian ini terletak pada peningkatan kesadaran masyarakat, salah satunya terhadap identitas NPC Indonesia. Kemudian pemanfaatan AI dalam kreativitas serta pengembangan produk yang dapat memberi dukungan inklusi. Penelitian ini juga dapat turut serta dalam penyediaan inspirasi dan motivasi untuk mendukung atlet difabel.

Hasil dari penelitian ini berupa desain motif batik yang nantinya dapat digunakan oleh para atlet difabel dan *officer* NPC Indonesia saat mereka mengunjungi negara lain untuk bertanding dan mewakili Indonesia. Desain motif batik tersebut dapat digunakan untuk acara yang sifatnya formal, sehingga memerlukan padu padan warna serta gaya desain yang memberi kesan formal. Pembuatan motif batik yang mencerminkan semangat atlet difabel diharapkan dapat menjadi langkah penting dalam mendukung perjuangan mereka dan memperkuat hubungan antara atlet difabel, NPC Indonesia, dan masyarakat luas.

Melalui penggunaan motif batik ini, pesan tentang semangat dan keberanian para atlet difabel serta keberadaan NPC Indonesia dapat disampaikan dengan lebih

efektif kepada masyarakat baik di Indonesia maupun internasional.

METODE PENELITIAN

Kualitatif dengan Studi Kasus

Penciptaan motif batik dengan AI pada proses *brainstorming* menggunakan metode kualitatif dengan studi kasus (Hancock and Algozzine, 2014). Studi kasus dipilih supaya pembuatan batik fokus pada para atlet difabel yang hendak diangkat semangat juangnya dalam bentuk motif batik. Sebelum pembuatan motif batik ini, tentu perlu wawancara untuk mendapatkan informasi tentang para atlet yang tergabung dalam NPC Indonesia. Adapun wawancara dilakukan untuk mendapat informasi mengenai garis besar kegiatan para atlet dan cabang olahraga yang diikuti NPC Indonesia.

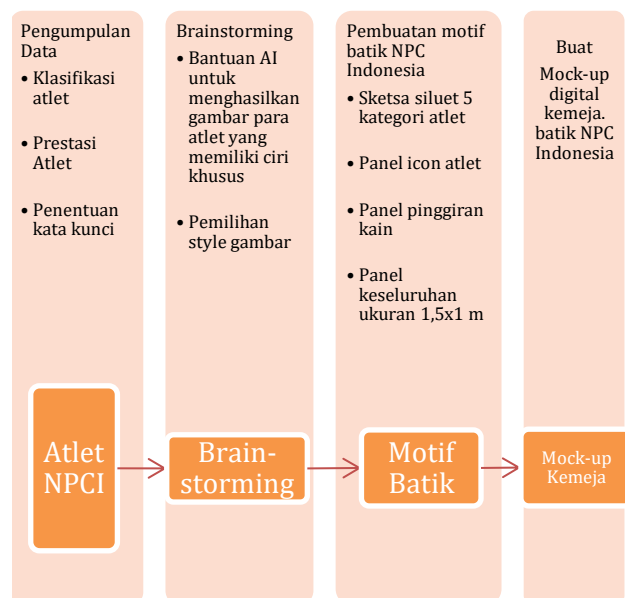
Pengumpulan data dilakukan, salah satunya untuk mendapat informasi tentang cabang olahraga apa saja yang dilombakan dalam paralimpik, dan diikuti oleh atlet NPC Indonesia. Setelah mendapatkan data tentang cabang olahraga yang dilombakan, langkah selanjutnya adalah mengetahui jenis difabel apa yang terlibat. Jenis difabel tertentu juga ditelaah lebih lanjut tentang tampilan visual / tampilan fisik yang dapat ditampilkan pada motif batik untuk NPC Indonesia.

Fashion Design Research

Riset desain fesyen terbagi menjadi dua, yaitu riset primer yang merupakan hal baru serta khusus dari pembuatan desain motif batik ini meliputi *brainstorming*, sketsa, pemilihan warna, penentuan kain, hingga menjadi pakaian. Dimana riset primer didukung riset sekunder yang mengumpulkan materi dari sumber-sumber yang ada sebelumnya (Ezinma Mbonu, 2014). Riset yang dilakukan sebagai proses pembuatan motif batik untuk NPC Indonesia, diharapkan dapat menghasilkan motif yang sesuai dengan

karakter serta semangat para atlet difabel.

Berdasarkan kedua metode tersebut, disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode kualitatif dengan studi kasus dan metode penelitian desain fesyen, penelitian ini dapat menggabungkan pemahaman mendalam tentang pengalaman dan perspektif para atlet NPC Indonesia dengan pengetahuan tentang praktik desain yang inovatif. Hal ini memungkinkan pembuatan motif batik yang autentik, kuat, dan bermakna, serta menampilkan semangat para atlet NPC Indonesia.



Gambar 1. Alur Metode Penelitian
Sumber: Dokumentasi penulis, 2023

Alur metode penelitian yang digambarkan pada gambar 1, menunjukkan secara garis besar penciptaan motif batik ini terdiri dari pengumpulan data, proses *brainstorming*, proses pembuatan motif batik, hingga menghasilkan desain motif batik yang dapat diterapkan pada kemeja pria. Pada proses pengumpulan data, sekaligus dapat digunakan untuk menentukan kata kunci yang digunakan untuk *prompting* pada proses *brainstorming*. Kata kunci tersebut diolah untuk mendapatkan gambar-gambar pendukung *brainstorming* yang dibuat dengan AI.

Banyaknya gambar yang dihasilkan pada proses *brainstorming*, tidak dapat diterapkan apa adanya pada desain motif batik. Perlu dilakukan adanya pemilihan terutama dari segi konsep penggambaran visual atlet ke dalam motif batik. Konsep yang telah ditentukan, mengarah pada proses sketsa, kemudian pembuatan panel *icon*, pembuatan panel *pinggiran* motif kain batik, serta panel keseluruhan. Panel motif batik keseluruhan itulah yang dapat diolah menjadi *mock-up* kemeja batik NPC Indonesia.

PEMBAHASAN

NPC Indonesia dan Atlet Difabel

Sejak berdiri pada 31 Oktober 1962, NPC Indonesia telah menaungi kegiatan para atlet difabel yang bermula dengan nama Yayasan Pembina Olahraga Cacat (YPOC). Kemudian pada tahun 1993, YPOC merubah kata “Yayasan” menjadi “Badan” dengan harapan mendapat perhatian dari pemerintah (Mulia, 2022). Kemudian pada tahun 2005, organisasi dunia International Paralympic Committee, mewajibkan negara yang menjadi anggotanya untuk memasukkan kata “Paralympic” dan tidak diperkenankan memasukkan kata cacat di dalamnya. Sehingga sejak saat itu, ditetapkan nama National Paralympic Committee Indonesia.



Gambar 2. Atlet Voli Duduk NPC Indonesia
Sumber: (Gunawan, 2020)

Jenis cabang olahraga yang ada di paralimpiade tentu berbeda dengan cabang olahraga yang ada di olimpiade yang melibatkan atlet non difabel. Salah satunya jika di olimpiade terdapat olahraga voli, maka di paralimpiade ada cabang olahraga voli duduk. Adapun olahraga voli duduk diperuntukkan pada atlet tuna daksa atau amputasi pada kaki seperti yang dapat dilihat pada gambar 2. Kekurangan yang dimiliki para atletpun juga tidak semuanya merupakan bawaan lahir, ada juga yang akibat kecelakaan. Para atlet yang mengalami kekurangan dalam siklus hidupnya tersebut, tentu membutuhkan kekuatan mental untuk bangkit dari keterpurukannya (Mulia, 2022).

Cabang olahraga lain yang diperuntukkan bagi atlet tuna daksa seperti amputasi tangan atau kaki, adalah balap sepeda. Pada cabang olahraga ini, para atlet ada yang menggunakan tangan palsu, ataupun kaki palsu untuk mengoperasikan sepeda. Ada juga atlet dengan amputasi kaki yang tidak menggunakan kaki palsu, tetapi mengayuh sepeda balap hanya dengan satu kaki. Selain balap sepeda, tersedia juga cabang olahraga atletik yang salah satunya berupa kompetisi balap kursi roda. Pada cabang atletik, jenis difabel yang tergabung adalah tuna daksa, tuna netra, tuna grahita, serta cerebral palsy. Beragamnya tingkat disabilitas pada setiap atlet menjadikan NPC Indonesia menyesuaikan dengan cabang olahraga yang tersedia.



Gambar 3. Atlet Basket dengan Kursi Roda NPC Indonesia
Sumber: (Gunawan, 2020)

Basket merupakan salah satu olahraga yang dikenal banyak orang, tetapi tidak dengan basket yang para atletnya berlari dengan kursi roda. Meskipun para atlet berlari dengan bantuan kursi roda, basket dalam Paralympic mengusung peraturan permainan basket pada umumnya. Tentu dalam basket difabel, kekuatan tangan menjadi titik kekuatan para atlet, dikarenakan mereka memperebutkan bola dan juga menjalankan kursi roda dengan kedua tangannya, seperti yang dapat dilihat pada gambar 3.

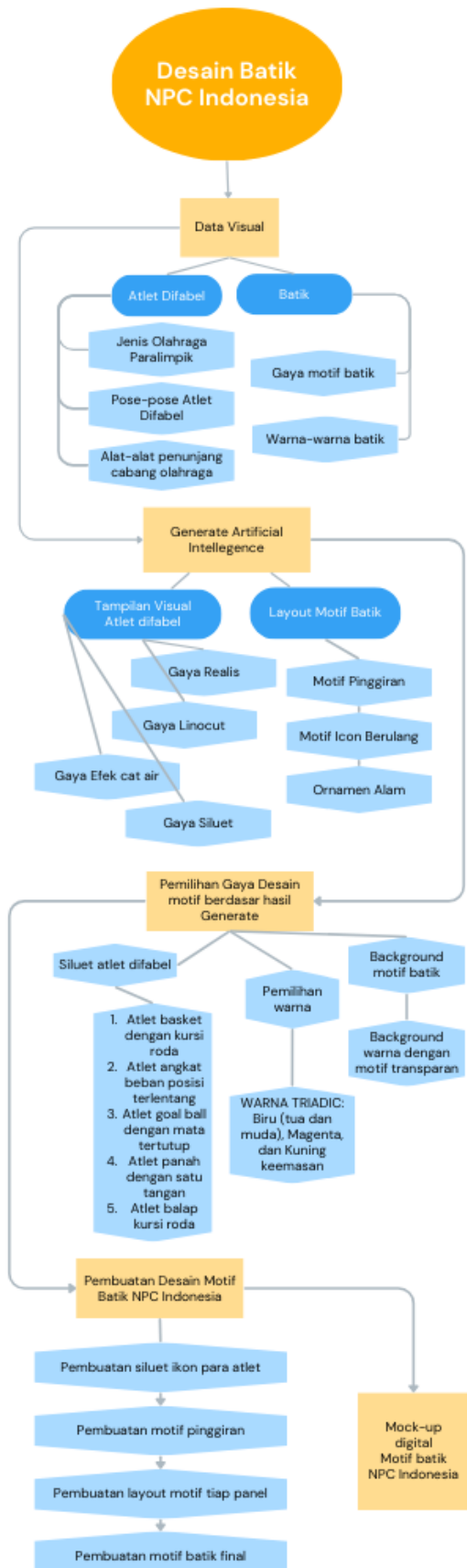
Minimnya apresiasi masyarakat terhadap keberadaan para atlet difabel, salah satunya tidak terlepas dari peran media yang kurang menaikkan isu yang dianggap kurang seksi (Floretta, 2021). Tidak sedikit pula jurnalis menyatakan bahwa meliput para atlet difabel menjadi tidak menarik, dikarenakan tidak banyak yang mengenal mereka. Ditambah adanya anggapan dari para jurnalis jika olimpiade berbeda level dengan paralimpiade. (Golden, 2003). Hal semacam itulah yang pada akhirnya membuat masyarakat khususnya di Indonesia, menjadi kurang mengenal para atlet difabel.

Proses Desain - Brainstorming

Pembuatan batik yang menunjukkan semangat para atlet, diawali dengan proses *brainstorming*. Dalam penelitian ini, proses *brainstorming* dibantu dengan AI. Pada sisi ini, perlu ditekankan bahwa penggunaan AI dalam pembuatan motif batik ini hanya sebagai alat bantu yang membantu dalam proses *brainstorming* dan inspirasi awal. Pengembangan dan penyempurnaan desain tetap menjadi tanggung jawab desainer yang memiliki keahlian, kreativitas, dan pemahaman mendalam tentang konteks budaya Indonesia dan kebutuhan desain yang diinginkan. Oleh karena itu dalam penelitian ini, AI hanya sebatas proses *brainstorming*.

Proses desain detail pembuatan desain motif batik ini, terangkum dalam

bagan yang ada di gambar 4. Secara garis besar proses ini diawali dengan mencari hasil generate sebanyak - banyaknya supaya dapat dipilih untuk dilanjutkan pada tahap berikutnya.



Gambar 4. Bagan Proses Desain
Sumber: Dokumentasi penulis, 2023

Pada gambar 5, tampak contoh gambar yang dihasilkan AI berdasarkan teks: “a wheelchair athletic on Paralympic games, view back, textile art, tie dye, cute silhouette”. Dari banyak gambar yang dihasilkan, tentu tidak semua posenya sesuai dengan yang diinginkan. Beberapa sekedar “menempelkan” kursi roda pada atlet. Ada juga yang posisi kursi roda tidak sesuai dengan posisi kursi roda yang sebenarnya. Namun justru dari gambar-gambar yang kurang tepat tersebut, akan semakin melatih otak kreatif hingga dapat menentukan gambar apa yang diinginkan untuk dibuat nantinya.



Gambar 5. Contoh hasil generate AI Atlet dengan Kursi Roda
Sumber: Midjourney Generated, 2023

Salah satu kekurangan AI yang tidak mengenal budaya Indonesia secara spesifik dapat dilihat pada gambar 6. Permintaan pembuatan desain batik yang menggambarkan atlet difabel digambarkan tidak spesifik batik, hanya berupa motif-motif “ruwet” yang bahkan sama sekali tidak menunjukkan motif. Batik yang dimiliki Indonesia. Pun motif parang rusak yang populer di Indonesia, khususnya Jawa, sama sekali tidak tampak pada hasil generate AI.

Motif batik yang ada di Indonesia terdiri dari banyak ragam motif, namun ada satu jenis motif batik dari Yogyakarta yang justru menggabungkan berbagai ragam motif batik yang ada ke dalam satu

motif batik. Motif penggabungan tersebut disebut dengan motif “Sekar Jagad”, yang dipilih dalam pembuatan motif batik untuk NPC Indonesia.



Gambar 6. Contoh hasil *generate* AI Batik dengan Atlet Difabel
Sumber: Midjourney Generated, 2023

Penggunaan konsep motif "Sekar Jagad" dalam batik NPC Indonesia dipilih karena simbolisme yang kuat dalam menggambarkan kesatuan manusia dengan alam, merepresentasikan keberanian dan semangat atlet difabel, serta memberikan penghormatan terhadap budaya dan tradisi Indonesia. Dengan estetika yang menarik, makna yang mendalam, dan kesesuaian dengan identitas NPC Indonesia, konsep ini dapat menciptakan batik yang unik, bermakna, dan memperkuat representasi para atlet difabel yang menjadi bagian dari NPC Indonesia.

Pembuatan Motif Batik

Berdasar ratusan gambar yang telah di proses dengan bantuan AI, penulis menentukan bahwa konsep gambar yang dipilih adalah siluet para atlet seperti konsep pada gambar 7. Pada gambar 7 tampak hasil *generate* AI yang menunjukkan atlet dengan kursi roda pada gaya ilustrasi siluet. Gambar terpilih ini

dijadikan acuan dalam membuat desain motif batik NPC Indonesia.



Gambar 7. Contoh hasil *generate* AI Batik dengan siluet Atlet Difabel
Sumber: Bing Image Creator, 2023

Hal-hal yang mewakili para atlet, dipilih yang memiliki karakter khusus. Meskipun hanya dipilih 5 cabang olahraga, diharapkan dapat mewakili atlet difabel yang ada bawah naungan NPC Indonesia. Selain menyajikan siluet kelima atlet, ditambahkan juga sebagian dari logo NPC dan bendera Indonesia sebagian bagian dari identitas NPC Indonesia.



Gambar 8. Sketsa siluet kelima atlet difabel yang mewakili
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Tahap sketsa diawali dengan pembuatan ilustrasi berupa siluet para atlet dari cabang olahraga yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu: atlet angkat besi

dengan posisi tidur, atlet panah dengan satu tangan, atlet basket kursi roda, atlet goal ball dengan mata tertutup, dan atlet balap kursi roda. Seperti yang dapat dilihat pada gambar 8, menunjukkan sketsa atlet yang berpose saat bertanding. Dari sketsa tersebut, tahap selanjutnya adalah pembuatan gambar vector, dengan tujuan supaya gambar tidak pecah saat dijadikan cetakan / mal batik cap.

Secara teknis, yang dibutuhkan untuk motif pada kain adalah desain berupa panel yang siap untuk diulang. Ada berbagai cara untuk menyiapkan panel desain kain, salah satunya dengan membuat desain mengikuti ukuran lebar kain dengan panjang tertentu. Pada desain batik NPC Indonesia ini, dipilih ukuran 150 cm x 100 cm untuk satu panel secara keseluruhan. Namun sebelum melakukan layouting pada panel keseluruhan, dibuat terlebih dahulu panel pengulangan untuk siluet para atlet. Pada gambar 9, merupakan panel khusus untuk mengkomposisikan siluet 5 atlet yang mewakili.



Gambar 9. Panel Siluet Atlet
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Tahap berikutnya setelah dibuat panel siluet atlet, dibuatlah panel keseluruhan. Pembuatan panel dengan ukuran lebar kain ini dilakukan dengan alasan, motif yang dibuat memuat corak pinggir, atau disebut pinggirian yang terletak pada sisi memanjang kain (Riadi, 2019). Pinggirian

yang dibuat, memuat motif sekar jagad, dimana di dalamnya terdapat logo NPC beserta bendera Indonesia. Baik corak pada dasar kain batik, gambar para atlet, serta bagian pinggirian, semuanya dibuat dalam vector, sebab nantinya akan dicetak pada kain ukuran besar. Selain itu, panel yang dibuat sudah siap untuk diulang dengan dapat dicetak pada panjang kain yang tidak terhingga.



Gambar 10. Layout Panel Kain Batik NPC Indonesia
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Pada gambar 10, dapat dilihat panel desain motif batik NPC Indonesia yang telah dibuat. Panel tersebut merupakan penggabungan antara panel pinggirian dan panel siluet atlet. Desain motif batik tersebut secara garis besar memuat skema warna triadic, yang merupakan harmoni 3 jenis warna dalam lingkaran warna (Kench, 2022).

Warna triadic yang dipilih adalah biru (tua dan muda), magenta, dan kuning keemasan. Warna biru melambangkan ketenangan, kestabilan, dan kepercayaan diri, mencerminkan semangat yang tenang

namun kuat pada para atlet difabel. Magenta menggambarkan semangat, antusiasme, dan kegembiraan, menciptakan nuansa positif dan keceriaan dalam menghadapi tantangan. Sementara itu, warna kuning keemasan melambangkan keceriaan, kegembiraan, dan kebahagiaan, mencerminkan semangat positif dan optimisme dalam menjalani perjuangan. Kombinasi ketiga warna ini menciptakan harmoni visual yang dapat saling menyeimbangkan, menggambarkan semangat, keberanian, dan kegembiraan para atlet difabel yang menjadi inspirasi dalam motif batik ini.

Setelah proses pembuatan motif kain batik, dilakukan pula proses simulasi penerapan kain batik pada pakaian. Pinggiran pada motif yang memuat logo NPC Indonesia, sengaja diletakkan pada bagian atas. Peletakan pinggiran pada bagian atas bukan tanpa alasan. Salah satu alasannya adalah supaya identitas NPC Indonesia tetap tampak meskipun kemeja tersebut digunakan oleh atlet yang duduk di kursi roda. *Mock-up* kemeja batik untuk pria dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. *Mock-up* Kemeja Batik untuk Pria

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

KESIMPULAN

Dalam upaya untuk mengapresiasi dan mengenalkan para atlet difabel serta keberadaan NPC Indonesia kepada masyarakat, motif batik dibuat dengan inspirasi semangat para atlet. Motif batik ini menjadi bentuk penghargaan kepada para atlet difabel dan sekaligus memperkenalkan NPC Indonesia kepada masyarakat luas. Desain motif batik ini menjadi simbol visual yang merepresentasikan semangat, keberanian, dan tekad para atlet difabel serta memperkuat identitas mereka sebagai bagian dari olahraga dan budaya Indonesia.

Penggunaan AI sebagai alat bantu dalam proses *brainstorming* untuk pembuatan motif batik yang mencerminkan semangat para atlet difabel terbukti efektif dalam memperkaya inspirasi dan ide-ide awal. Meskipun AI memiliki kekurangan dalam hal kreativitas, intuisi manusia, dan pemahaman konteks budaya asli Indonesia khususnya batik, AI dapat menjadi alat yang berguna untuk membantu desainer dalam menciptakan desain yang unik dan bermakna. Oleh karena itu, penggunaan AI dalam proses desain motif batik dapat menjadi rekomendasi yang menarik untuk dikembangkan lebih lanjut.

Penerapan motif pada kain hendaknya tidak menyalahi hakikat batik itu sendiri. Sehingga, motif batik yang dihasilkan dapat diproduksi dengan menggunakan batik cap supaya dapat dikerjakan dalam waktu yang singkat dan dapat menghasilkan lebih banyak kain bermotif atlet difabel. Untuk batik cap, maka memerlukan canting cap yang dapat dibuat berdasarkan panel siluet atlet, serta panel motif pinggiran. Adanya panel tersebut akan mempermudah proses produksi batik.

Merujuk pada hasil penelitian ini, disarankan untuk melanjutkan penelitian yang lebih mendalam tentang penerapan

AI dalam desain motif batik untuk mengatasi kekurangan yang ada. Selain itu, kolaborasi yang lebih erat antara desainer dan AI juga perlu diperkuat untuk memastikan keselarasan budaya, estetika, dan nilai-nilai yang diinginkan dalam desain. Rekomendasi ini dapat membuka peluang untuk pengembangan dan penggunaan AI dalam industri kreatif seperti desain batik, yang dapat memberikan kontribusi dalam menciptakan karya-karya yang inovatif, autentik, dan sesuai dengan kebutuhan para atlet difabel serta nilai-nilai budaya yang ingin diwakili.

Kelanjutan penelitian ini juga dapat ditanggapi oleh perancang busana. Sebab atlet NPC Indonesia tidak hanya laki-laki, tetapi ada juga yang perempuan. Sehingga masih terbuka peluang untuk melanjutkan penelitian ini dengan menerapkan motif batik yang sudah dibuat, ke dalam pakaian perempuan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada NPC Indonesia yang telah mendukung data hingga terselesaikan karya desain motif batik yang terinspirasi semangat para atlet. Selain itu juga LPPM Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya atas dukungan dan pembiayaan atas penelitian ini.

KEPUSTAKAAN

- Ezinma Mbonu, 2014. *Fashion Design Research*. London: Laurence King Publishing.
- Floretta, J., 2021. Nasib Atlet Paralimpiade Dianaktirikan oleh Publik dan Media. [online] Available at: <<https://womenlead.magdalene.co/2021/09/10/nasib-atlet-paralimpiade-dianaktirikan-oleh-publik-dan-media/>> [Accessed 15 March 2022].

- Golden, A., 2003. An Analysis of the Dissimilar Coverage of the 2002 Olympics and Paralympics: Frenzied Pack Journalism versus the Empty Press Room. *Disability Studies Quarterly*, 23(3/4).
- Gunawan, S., 2020. *Melampai Batas Untukmu Indonesia: National Paralympic Committee Indonesia*. Available at: <https://www.google.co.id/books/edition/Melampai_Batas_Untukmu_Indonesia/K_ryDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=0> [Accessed 9 February 2022].
- Hancock, D. and Algozzine, B., 2014. *Doing Case Study Research*. New York: Teachers College Press.
- Kench, S., 2022. *What is a Triadic Color Scheme — Definition and Examples*. [online] studiobinder.com. Available at: <<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-triadic-color-scheme-definition/>> [Accessed 15 February 2023].
- Mulia, S.P., 2022. *Daya Juang Atlet Panahan Penyandang Disabilitas di National Paralympic Committee (NPC) Indonesia*. Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
- Musman, A. and Arini, A., 2011. *Batik Warisan Adiluhung Nusantara*. Yogyakarta: Gramedia.
- Pakpahan, R., 2021. Analisa Pengaruh Implementasi *Artificial Intelligence* dalam Kehidupan Manusia. *JISICOM: Journal of Information System, Informatics and Computing*, 5(2), pp.506–513.
- Putra, I.P.A.M., Laksana, M.S., Mutiarani, R.A. and Sudwika, I.P.R., 2022. The Impact of Artificial Intelligence on the Rights of Illustrator. *Journal of Digital Law and Policy*, 1(3), pp.131–140.

<https://doi.org/10.58982/jdlp.v1i3.300>.

- Riadi, M., 2019. *Pengertian, Jenis, Motif dan Proses Pembuatan Batik*. [online] KajianPustaka.com. Available at: <<https://www.kajianpustaka.com/2019/01/pengertian-jenis-motif-dan-proses-pembuatan-batik.html>> [Accessed 15 February 2023].
- Trixie, A.A., 2020. FILOSOFI MOTIF BATIK SEBAGAI IDENTITAS BANGSA INDONESIA. *folio*, 1(1).
- Wulandari, A., 2011. *BATIK NUSANTARA: Makna Filosofis, Cara Pembuatan, dan Industri Batik*. Yogyakarta: ANDI.