

PENINGKATAN PEMAHAMAN SERTA PENDAMPINGAN HAK CIPTA, *QR CODE*, DAN *E COMMERCE* DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI BATIK BAGI PENGRAJIN BATIK CIREBONAN TRUSMI DI DESA TRUSMI KULON

Enni Soerjati Priowirjanto

Fakultas Hukum, Universitas Padjadjaran

Email: enni@unpad.ac.id

ABSTRAK. Batik Trusmi khas Cirebon dengan segala keragaman motifnya menjadikannya sebagai salah satu Batik yang cukup diminati oleh masyarakat Indonesia hingga mancanegara. Para pengrajin Batik Trusmi hingga saat ini berupaya mengembangkan keanekaragaman motif Batik, namun pada praktiknya masih ditemukan tantangan-tantangan dan kendala yang dirasakan para pengrajin Batik Trusmi di Desa Trusmi Kulon yang menjadi lokasi penelitian. Dari hasil *pretest* yang dilakukan kepada 12 orang pengrajin, diketahui adanya kurangnya pemahaman mengenai pentingnya perlindungan atas desain yang diciptakan oleh pengrajin. Selain itu pengrajin juga belum mengetahui mengenai *QR Code* yang dapat dijadikan motif pada Batik, serta penggunaan bisnis online (*e commerce*) dalam memasarkan produk Batik mereka. Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Integratif Universitas Padjadjaran bertujuan untuk memberikan pemahaman dan pendampingan mengenai hak cipta, *QR Code*, dan bisnis online kepada para pengrajin guna meningkatkan pemahaman mengenai upaya peningkatan kreatifitas dengan menggunakan teknologi informasi dalam di era digitalisasi saat ini. Upaya yang telah dilakukan oleh Tim KKN berhasil menunjukkan dampak positif berupa peningkatan pemahaman mengenai hak cipta, *QR Code*, dan bisnis online dalam kegiatan pemasaran dan penjualan Batik. Para pengrajin juga telah dipandu dan berhasil menggunakan aplikasi sosial media seperti Tiktok Shop dan Instagram untuk sarana bisnis online. Meskipun demikian masih diperlukan tindak lanjut dari upaya pendampingan yang telah dilakukan, khususnya terkait dengan penggunaan *QR Code* sebagai motif tambahan pada Batik.

Kata Kunci: Batik trusmi, *E Commerce*, Hak Cipta, *QR Code*.

ABSTRACT. *Trusmi Batik from Cirebon, with all its diversity of motifs, makes it one of the Batik that is quite attractive to the people of Indonesia and foreign countries. Trusmi Batik artisans continue to develop a diversity of motifs in the Batik. However, it is known that there are still challenges and obstacles, especially by Trusmi Batik artisans in Trusmi Kulon Village, which is the location of the research. From the pre-test results conducted on 12 Trusmi Batik artisans, it was found that there was a lack of understanding of how importance it is to protect the designs created by the Batik artisans through Copyright. Other than that, they did not know about the use of QR codes as a Batik motif, and how to use social mediato do online business (e commerce). Therefore, the Padjadjaran University Community Service Program (KKN) aims to provide understand and assistance regarding copyright, QR Code, and online business to the Batik artisans to increase understanding regarding efforts to increase creativity using information technology in the current era of digitalization. The efforts made by the KKN Team have succeeded in showing a positive impact in the form of increasing understanding of copyright, QR Codes and online business in Batik marketing and sales activities carried out by the artisans. The Batik artisans have also been guided and succeeded in using social media applications such as Tiktok Shop and Instagram for online business facilities. However there still needed on the assistance efforts that have been carried out, especially related to the use oc QR Codes as additional motifs on Batik.*

Keywords: *Batik trusme, E Commerce, copyright, QR Code*

PENDAHULUAN

Batik merupakan salah satu warisan budaya bangsa yang telah memperoleh pengakuan di kancah internasional. Sejak tahun 2009, Batik telah mendapatkan pengakuan internasional dan secara resmi menjadi bagian dari Daftar Representatif Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan PBB (UNESCO) sebagai Budaya Tak Benda Warisan Manusia. (Binti Rohmani

Taufiqoh, 2018) Untuk memperingati hal bersejarah tersebut, Indonesia menetapkan tanggal 2 Oktober sebagai Hari Batik Nasional.

Batik saat ini telah mengalami banyak perkembangan, mulai dari proses atau cara pembuatan hingga motif-motif yang ditampilkan pada Batik tersebut. Di Indonesia, saat ini jumlah motif kain batik yang tercatat terdapat sekitar 30 jenis motif. (Trixie, 2020) Masing-masing jenis motif yang ada pada Batik Indonesia biasanya

memiliki suatu makna dan ciri khas tersendiri. Selain itu, motif kain Batik juga bisa melambangkan keyakinan atau budaya suatu daerah tertentu seperti misalnya Batik Trusmi khas Cirebonan.

Batik Trusmi yang berasal dari Desa Trusmi, Plered, Kabupaten Cirebon, telah berkembang sejak lama dengan berbagai ciri khasnya yang dibuat dengan cara dicap, cetak, dan tulis. Dari keberagaman cara pembuatannya tersebut, Batik Trusmi pun melahirkan banyak motif unik sebagai ciri khasnya, seperti misalnya motif Mega Mendung, Motif Keratonan, Motif Paksi Naga Liman, Motif Patran Keris, dan Motif Singa Barong. (Batik Salma, 2023) Keragaman motif pada Batik Trusmi menjadikannya sebagai salah satu Batik yang cukup populer dan diminati oleh masyarakat Indonesia hingga mancanegara.

Berkaitan dengan keberagaman motif Batik Trusmi, hal tersebut beriringan dengan upaya perlindungan hak cipta yang didalamnya termasuk hak ekonomi pembuat motif tersebut. Di Indonesia, ketentuan mengenai hak cipta telah diatur dalam suatu undang-undang tersendiri yaitu Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU HC). Dalam Pasal 1 Angka 1 UU HC, hak cipta dijelaskan sebagai 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. Selanjutnya sebagai suatu karya cipta, Batik merupakan objek ciptaan yang dilindungi sebagaimana diatur dalam Pasal 40 ayat (1) UU HC. Mengacu pada ketentuan pasal tersebut, Batik setidaknya memiliki masa perlindungan hak ekonomi yang berlaku selama hidup pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah pencipta meninggal dunia yang dihitung mulai dari tanggal 1 Januari pada tahun berikutnya.

Berdasarkan ketentuan tersebut, terlihat adanya upaya dari Pemerintah Indonesia untuk melindungi suatu karya cipta atau karya seni seperti pada motif Batik Trusmi. Selanjut untuk meningkatkan upaya perlindungan yang telah diatur dalam UUHC, dan bersamaan dengan adanya perkembangan teknologi informasi, saat ini hadir inovasi berupa penggunaan *QR Code* pada motif Batik Trusmi (Eman Suparman, *et al.*, 2022). *QR Code* merupakan singkatan *Quick Response Code* yang dijelaskan sebagai suatu teknik yang mengubah data tertulis menjadi kode-kode dua

dimensi yang tercetak kedalam suatu media yang lebih ringkas. (Joseph Dedy Irawan, 2019)

Meski Batik Trusmi yang dihasilkan secara turun temurun, dari generasi ke generasi oleh para pengrajin yang telah mengupayakan pengembangan jenis jenis motif dan disain batik, serta memiliki banyak peminat, hingga saat ini masih dirasakan adanya kendala yang dihadapi oleh para pengrajin Batik di Desa Trusmi Kulon. Adapun permasalahan yang ditemukan diantaranya adalah kurangnya pemahaman dan kemampuan akan upaya meningkatkan pemasaran produk. Kendala lainnya adalah ketatnya persaingan diantara sesama pengrajin Batik, dan keterbatasan modal yang dimiliki. Selain itu ditemukan juga fakta bahwa sebagian besar pengrajin Batik Trusmi belum memiliki pemahaman tentang pentingnya perlindungan terhadap motif dan disain yang berhasil mereka ciptakan, pemahaman tersebut berkaitan dengan hak cipta. Hal lain yang juga dapat dikemukakan dalam tantangan pembuatan motif Batik saat ini, adalah penggunaan *QR Code* sebagai motif dalam desain Batik.

Berdasarkan pada permasalahan serta kondisi tersebut, serta hasil dari kegiatan Kuliah Kerja Nyata Integratif yang mengambil tema peningkatan ekonomi dengan judul **“Peningkatan Pemahaman Serta Pendampingan Hak Cipta, *QR Code*, *E Commerce* Dalam Penciptaan Karya Seni Bagi Pengrajin Batik Cirebonan Trusmi Di Desa Trusmi Kulon”**, Penulis sebagai Dosen Pembimbing Lapangan dari duapuluh Lima orang Mahasiswa Unpad melakukan penelitian dan menuliskan hasil penelitian dari kegiatan KKN Integratif tersebut dalam artikel ini.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif yang dimulai dengan mengumpulkan data, menganalisis data dan kemudian menginterpretasikannya. Tujuan dari penelitian deskriptif ini untuk membuat suatu penjabaran atau deskripsi secara sistematis serta hubungan antar fenomena yang diteliti. (Mohammad, 2011). Dalam pelaksanaan penelitian, Penulis dibantu oleh para mahasiswa peserta KKN Integratif Kelompok 026 menggunakan kuesioner *pre-test* dan *post test* sebagai data pendukung penelitian. Kuesioner atau disebut juga metode angket merupakan teknik pengumpulan data berdasarkan pada sejumlah

pertanyaan atau pernyataan tertulis tentang data faktual atau opini yang berkaitan dengan diri responden, yang dianggap sebagai fakta atau kebenaran yang diketahui dan perlu dijawab oleh responden. (Wibawa, 2018). Pelaksanaan metode deskriptif ini dilakukan dengan teknik survei yang dilakukan oleh Tim Penelitian dengan sasarannya ialah pengrajin Batik Trusmi di Desa Trusmi Kulon yang berjumlah 12 (dua belas) orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknologi informasi pada era Revolusi Industri 4.0, saat ini sudah mulai berkembang menjadi Revolusi Industri 5.0. Era Revolusi Industri 5.0 menekankan adanya kolaborasi antara penggunaan teknologi informasi atau mesin yang sudah ada, dengan peran manusia di dalamnya. (OCBC, 2023) Perkembangan tersebut dimaksudkan untuk memudahkan manusia dalam memenuhi kebutuhan, seperti misalnya mengembangkan cara-cara transaksi dan membuka peluang-peluang atau inovasi baru dalam kegiatan bisnis. (Asnawi, 2004)

Sektor industri menjadi salah satu aspek dalam kehidupan manusia yang menerima dampak perubahan cukup besar dengan adanya perkembangan teknologi informasi. Perkembangan tersebut membawa dampak pada perekonomian, serta membawa masyarakat menuju era ekonomi digital. Gagasan mengenai ekonomi digital pertama kali diperkenalkan oleh Don Tapscott sebagai sebuah fenomena sosial yang memengaruhi sistem ekonomi, di mana fenomena tersebut mempunyai karakteristik sebagai sebuah ruang intelijen, meliputi informasi, berbagai akses terhadap instrumen informasi, kapasitas informasi, dan pemrosesan informasi. (Tapscott, 1997) Selanjutnya, komponen yang hadir karena adanya ekonomi digital ialah aktivitas bisnis secara online (bisnis online), *e commerce*, distribusi barang dan jasa, serta transaksi yang dilakukan secara digital.

Berkaitan dengan kegiatan sosialisasi yang berupa pemberian pemahaman dan pendampingan, Penulis dibantu dengan para anggota KKN Integratif kelompok 026 melakukan beberapa cara, yaitu melalui pembekalan kepada para pengrajin Batik Trusmi di Desa Trusmi Kulon sebanyak duabelas orang. Pembekalan dimaksudkan sebagai proses belajar yang dilakukan oleh individu untuk berbuat atau berperilaku. (Anwar, 2018). Perlu dikemukakan bahwa dalam proses sosialisasi yang

dilakukan melalui kegiatan KKN Integratif Universitas Padjadjaran, Penulis bersama para anggota KKN Integratif kelompok 026 memberikan pembekalan mengenai hak cipta, *QR Code*, dan bisnis online (*e commerce*). Adapun proses ini dilakukan selama satu bulan, dimulai sejak 5 Januari 2024 hingga 6 Februari 2024.

Kegiatan pembekalan oleh Penulis dan anggota KKN Integratif Kelompok 026, diawali terlebih dahulu dengan pengenalan dan pemberitahuan kepada para pengrajin Batik di Desa Trusmi Kulon bahwa akan adanya kegiatan KKN Integratif yang dilakukan di daerah tersebut. Pada saat itu dijelaskan juga bahwa maksud dan tujuan dari kegiatan tersebut adalah untuk memberikan pemahaman serta pendampingan kepada para pengrajin Batik untuk dapat memahami hal-hal yang terkait dengan hak cipta, *QR Code*, dan bisnis online (*e commerce*) Upaya tersebut dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas pengrajin dalam: (a) menemukan motif baru untuk disain Batik; (b) menemukan cara penjualan produk yang dapat meningkatkan penjualan; (c) menemukan cara untuk saling bekerjasama dengan sesama pengrajin dalam menghadapi persaingan yang semakin ketat dalam menarik minat konsumen.

Kegiatan yang dilakukan selanjutnya adalah pemberian *pre-test* terhadap para pengrajin Batik Trusmi, untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka yang berkaitan dengan hak cipta, *QR Code*, dan bisnis online (*e commerce*). Mengenai *pre-test* yang dilakukan dapat dilihat pada gambar berikut.

Parameter	Ya (Responden)	Tidak (Responden)
Mengetahui bahwa aplikasi dari handphone bisa digunakan untuk bisnis online	9	3
Mengerti cara menggunakan aplikasi bisnis online	0	12
Memahami terkait hak cipta	7	5
Mengetahui kegunaan hak cipta	3	9
Memahami istilah <i>QR Code</i>	2	10

Gambar 1. Tabel hasil pre-test kepada para pengrajin Batik Trusmi

Berdasarkan hasil *pre-test* yang dilakukan, Penulis yang dibantu oleh para peserta KKN Integratif Kelompok 026, menemukan fakta bahwa para pengrajin Batik di Desa Trusmi Kulon belum memahami cara menggunakan aplikasi bisnis online. Selain itu, sebagian besar pengrajin juga belum memahami mengenai hak cipta yang berkaitan dengan perlindungan motif Batik serta istilah *QR Code*, yang berkaitan dengan motif baru yang dapat digunakan dalam disain Batik. Berdasarkan kepada hal-hal tersebut, Penulis dibantu para anggota KKN Integratif Kelompok 026 melakukan pembagian sosialisasi dan pendampingan yang dibagi ke dalam tiga bidang, yaitu: (1) Hak Cipta; (2) QR Code; dan (3) Bisnis Online, sebagai pendukung pemasaran dan penjualan produk batik.

1) Hak Cipta

Pengertian Hak Cipta

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 1 Angka 1 UU HC) Pendaftaran hak cipta bukan merupakan suatu kewajiban akan tetapi diperlukan untuk keperluan pembuktian. Salah satu cara untuk memperoleh tanggal kapan hak cipta diwujudkan adalah melalui pengiriman via pos sehingga memperoleh stempel/cap pos. Stempel/Cap pos demikian dapat digunakan sebagai bukti untuk tanggal publikasi. (Surahno, 2022) .

Cara Memperoleh Hak Cipta

Semua karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra berhak untuk dilindungi dengan hak cipta. Ada beberapa karya cipta yang dianggap tidak melanggar hak cipta sekalipun diperbanyak atau diumumkan, diantaranya ialah:

- a) Pengumuman dan/atau perbanyak lambang Negara dan lagu kebangsaan menurut sifatnya yang asli;
- b) Pengumuman dan/atau perbanyak segala sesuatu yang diumumkan dan/atau diperbanyak oleh atau atas nama Pemerintah, kecuali apabila Hak Cipta itu dinyatakan dilindungi, baik dengan peraturan perundang-undangan maupun dengan pernyataan pada ciptaan itu sendiri

atau ketika ciptaan itu diumumkan dan/atau diperbanyak; atau

- c) Pengambilan berita aktual baik seluruhnya maupun sebagian dari kantor berita, lembaga penyiaran, dan surat kabar atau sumber sejenis lain dengan ketentuan sumbernya harus disebutkan secara lengkap;
- d) Syarat bahwa sumbernya harus disebutkan atau dicantumkan, tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta:
 1. Penggunaan ciptaan pihak lain untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta;
 2. Pengambilan ciptaan pihak lain baik seluruhnya maupun sebagian, guna keperluan;
 3. Pembelaan di dalam atau di luar pengadilan.
- e) Ceramah yang semata-mata untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan; atau
- f) Pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta;
- g) Perbanyak suatu ciptaan bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra dalam huruf braille guna keperluan para tunanetra, kecuali jika perbanyak itu bersifat komersial;
- h) Perbanyak suatu ciptaan selain program komputer, secara terbatas dengan cara atau alat apa pun atau proses yang serupa oleh perpustakaan umum, lembaga ilmu pengetahuan atau pendidikan, dan pusat dokumentasi yang non komersial semata-mata untuk keperluan & Perubahan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan pelaksanaan teknis atas karya arsitektur, seperti Ciptaan bangunan.

Langkah-Langkah Mengurus Hak Cipta

Sejalan dengan perkembangan teknologi pendaftaran hak cipta pun bisa dilaksanakan secara online dengan menggunakan aplikasi e-Hak Cipta. E-Hak Cipta merupakan aplikasi yang merupakan sebuah sistem berbasis web yang dibangun dan dikelola oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (Dirjen HKI),

Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia.

Berikut adalah langkah-langkah mengurus hak cipta melalui aplikasi e-Hak Cipta.

- a) Masuk ke situs <https://e-hakcipta.dgip.go.id/> ;
- b) Lakukan registrasi untuk mendapatkan *username* dan *password*;
- c) Login menggunakan *username* yang telah diberikan;
- d) Mengunggah dokumen persyaratan;
- e) Melakukan pembayaran setelah mendapatkan kode pembayaran pendaftaran;
- f) Menunggu proses pengecekan;
- g) Approve atau pendaftaran pencatatan ciptaan telah disetujui;
- h) Sertifikat dapat diunduh dan dicetak sendiri oleh pemohon.



Gambar 2. Kegiatan pemaparan mengenai Hak Cipta pada pengrajin Batik Trusmi

2) *QR Code*

QR Code merupakan singkatan *Quick Response Code* yaitu suatu teknik yang mengubah data tertulis menjadi kode-kode dua dimensi yang tercetak kedalam suatu media yang lebih ringkas. (Joseph Dedy Irawan, 2019) Adapun data-data yang telah diubah menjadi kode-kode dua dimensi tersebut, dapat diakses kembali dengan perangkat elektronik pemindai seperti *barcode scanner* atau *smartphone*.

QR Code pertama kali diperkenalkan oleh perusahaan Jepang Denso Wave pada tahun 1994. Penggunaan *QR Code* pertama kali dimaksudkan untuk membuat berbagai jenis pekerjaan dan informasi menjadi lebih efisien untuk diakses. Hal tersebut karena fungsi utama *QR Code* adalah agar informasi yang ada pada kode-kode di dalamnya dapat dengan mudah dan cepat dibaca oleh perangkat pemindai kode, sehingga ia disebut sebagai

Quick Response. (Adriantantri, 2019) Perlu diketahui, *QR Code* memiliki kapasitas data informasi yang besar sehingga dapat menyandikan data sebanyak 7.089 karakter data digital, 4.296 karakter data alfanumerik, dan 2.953 karakter biner. (Aktas, 2007)

QR Code saat ini sudah mulai banyak digunakan dalam berbagai aspek kegiatan sehari-hari, mengingat cara penggunaannya yang cukup mudah yaitu hanya dengan dipindai menggunakan perangkat elektronik seperti *smartphone* sebagaimana dijelaskan sebelumnya. Demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan *QR Code* merupakan hal yang mampu menunjang adanya pertukaran atau perolehan informasi elektronik. Selanjutnya, adapun fungsi lainnya daripada *QR Code* secara umum selain untuk efisiensi diantaranya ialah: (Suryaningrum, 2022)

- a) Mempermudah proses pendataan;
 - b) Mempermudah proses transfer informasi;
 - c) Sebagai media transaksi pembayaran;
 - d) Mengefisienkan tampilan suatu informasi.
- Berkaitan dengan penggunaan *QR Code* dan upaya perlindungan hak cipta Batik di Indonesia, sebagaimana telah disebutkan sebelumnya bahwa hal tersebut merupakan upaya peningkatan perlindungan seiring dengan berkembangnya teknologi informasi. Hal tersebut telah dibuktikan dari hasil penelitian ALG Unpad Tahun kedua yang diketuai oleh Prof. Dr. Eman Suparman, S.H., M.H., dimana output atau hasil luaran Penelitian ALG tersebut telah menunjukkan kemampuan beberapa pengrajin Batik yang merupakan anggota dari P3BC dalam membuat motif *QR Code* sebagai motif tambahan dalam disain Batik Cirebonan, dan telah dicatatkan pada Ditjen HKI Kemenhukam. (Eman Suparman *et al*, 2022).



Gambar 3. Kegiatan pemaparan mengenai QR Code dan penerapannya sebagai motif pada Batik sebagai upaya perlindungan hak cipta

3) Bisnis Online

Bisnis online diketahui merupakan kegiatan berbisnis oleh organisasi, individu, atau pihak-pihak terkait yang menggunakan media teknologi informasi seperti internet untuk menjalankan dan mengelola proses bisnis sehingga dapat memberikan keuntungan berupa keamanan, fleksibilitas, integrasi, optimalisasi, efisiensi, dan peningkatan produktivitas. (Priowirjanto, 2021) Dalam prosesnya, kegiatan bisnis online saat ini tidak dapat terpisahkan dari hadirnya *e commerce* sebagai platform perdagangan digital.

Hartman dalam bukunya yang berjudul “Net-Ready” menyebutkan bahwa *e commerce* adalah suatu jenis dari mekanisme bisnis secara elektronik yang memfokuskan diri pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai medium pertukaran barang atau jasa baik antara dua buah institusi (B-to-B) maupun antar institusi dan konsumen langsung (B-to-C). (Indrajit, 2001) Selanjutnya tahapan yang perlu dilakukan dalam kegiatan transaksi *e commerce* ialah sebagai berikut: (Imelda, 2021)

- Penawaran dilakukan melalui media internet atau *e commerce* yang dilakukan oleh pelaku usaha atau penjual.
- Penerimaan penjualan dari konsumen atau pembeli dapat dilakukan tergantung dari ketertarikan konsumen pada penawaran yang diberikan.
- Pembayaran dapat dilakukan dengan berbagai cara atau metode pembayaran yang sediakan, seperti misalnya transfer bank atau bayar di tempat (dikenal dengan istilah *Cash on Delivery*).
- Pengiriman dilakukan oleh pelaku usaha kepada konsumen setelah pemesanan dan pemilihan cara pembayaran atas barang yang dipesan telah dilakukan oleh konsumen



Gambar 4. Kegiatan pemaparan mengenai penggunaan *e commerce* untuk media perdagangan online kepada para pengrajin Batik Trusmi

Setelah dilakukan pemaparan dan pembekalan kepada para pengrajin Batik Trusmi, Penulis dan peserta KKN Integratif Kelompok 026 mengadakan kegiatan “Temu Warga” di Balai Desa Trusmi Kulon yang bertujuan untuk melakukan evaluasi atas apa yang sudah dilakukan, dan bagaimana pengaruhnya kepada para pengrajin yang didampingi, dan mengetahui perkembangan dari hasil sosialisasi. Selain itu, dilakukan juga pengisian *post-test* oleh para pengrajin Batik untuk mengukur hasil pemahaman yang didapat setelah dilakukannya sosialisasi mengenai hak cipta, *QR Code*, dan bisnis online (*e commerce*).



Gambar 5. Kegiatan “Temu Warga” di Balai Desa Trusmi Kulon

Parameter	Ya (Responden)	Tidak (Responden)
Mengetahui bahwa aplikasi dari handphone bisa digunakan untuk bisnis online	12	0
Mengerti cara menggunakan aplikasi bisnis online	10	2
Memahami terkait hak cipta	11	1
Mengetahui kegunaan hak cipta	11	1
Memahami istilah <i>QR Code</i>	9	3
Memahami <i>QR code</i> dapat dijadikan sebagai motif batik	12	0

Gambar 6. Tabel hasil *post test* yang diberikan kepada para pengrajin Batik Trusmi

Berdasarkan hasil *post-test* yang telah diolah, terlihat bahwa sebagian besar para pengrajin Batik Trusmi (10 dari 12 orang) telah berhasil memahami penggunaan aplikasi bisnis online. Selain itu juga sudah ada perkembangan yang cukup besar berkaitan dengan pemahaman mengenai hak cipta dan *QR Code*, termasuk mengenai kegunaannya pada motif Batik.

Penulis menemukan fakta di lapangan bahwa penerapan *QR Code* sebagai motif Batik tambahan masih memerlukan waktu, tenaga, serta peralatan yang lebih memadai. Sehingga penerapan *QR Code* sebagai motif Batik tambahan tersebut tidak dapat diimplementasikan untuk saat ini, namun demikian para pengrajin Batik Trusmi telah cukup memahami fungsi dan penggunaan *QR Code* tersebut untuk digunakan di masa mendatang. Kendala lainnya yang masih ditemukan oleh Penulis dan anggota KKN Integratif Kelompok 026 ialah adanya pengrajin yang belum memiliki gawai atau alat elektronik yang dapat digunakan untuk memasarkan hasil karya Batiknya secara online. Solusi yang dilakukan adalah dengan tetap mempelajari dan menerapkan pemasaran online melalui gawai milik kerabat atau tetangganya.

PENUTUP

Pelaksanaan KKN Integratif Universitas Padjadjaran Kelompok 026 berupa sosialisasi dan pemberian pemahaman serta pendampingan kepada para pengrajin Batik di Desa Trusmi Kulon mengenai hak cipta, *QR Code*, dan bisnis online (*e commerce*), telah dilakukan dan berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan digital para pengrajin. Selain itu, sosialisasi yang dilakukan juga telah berhasil memberikan kesempatan bagi para pengrajin untuk mempelajari dan menggunakan media sosial yang cukup dikenal saat ini, yaitu Tiktok, Tiktok Shop, Whatsapp Business, dan Instagram sebagai platform promosi dan jual beli produk Batik yang dihasilkan. Sebagian besar pengrajin yang sebelumnya kurang memahami mengenai hak cipta dan *QR Code*, serta perlindungan terhadap motif Batik karya mereka, menjadi lebih paham dan mulai berusaha mengimplementasikannya meskipun tidak seluruhnya dilakukan saat ini.

Adapun saran perbaikan yang dapat dilakukan berdasarkan penelitian dan KKN ini ialah sosialisasi perlu dilakukan dengan bahasa

yang lebih sederhana agar mudah dipahami oleh para pengrajin. Mengingat banyak pengrajin yang berusia lanjut dan kurang lancar berbahasa Indonesia, sehingga sebaiknya materi sosialisasi harus disampaikan dengan kalimat sederhana dengan contoh dan analogi yang relevan, serta menghindari jargon dan istilah teknis. Kemudian, pemberian materi mengenai *QR Code* harus dilakukan lebih lanjut dan tidak hanya sebatas teori. Sosialisasi harus menunjukkan implementasi *QR Code* pada batik secara langsung dan memberikan kesempatan kepada para pengrajin untuk mencoba sendiri. Terakhir, berkaitan dengan implementasi penggunaan *e commerce* perlu dilakukan pengawasan atas transaksi jual beli yang dilakukan untuk menghindari hal-hal yang merugikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriantantri, J. D. (2019). Pemanfaatan Qr-Code Sebagai Media Promosi Toko. *Jurnal Mnemonic*, <<https://doi.org/10.36040/mnemonic.v1i2.39>>, 56-61.
- Aktas, C. (2007). *The Evolution and Emergence of QR Codes*. United Kindom: Cambridge Scholars Publishing.
- Anwar. (2018). Paradigma Sosialisasi dan Kontribusinya Terhadap Pengembangan Jiwa Beragama Anak. *Jurnal Al-Maiyyah*, 67.
- Asnawi, H. F. (2004). *Transaksi Bisnis E-commerce Perspektif Islam*. Yogyakarta: Magistra Insania Press.
- Batik Salma, T. C. (2023). *Motif-motif Khas Batik Trusmi Cirebon*. Cirebon: <https://batiksalma.com/motif-motif-khas-batik-trusmi-cirebon/>.
- Binti Rohmani Taufiqoh, I. N. (2018). Batik Sebagai Warisan Budaya Indonesia. *Seminar Nasional Bahasa dan Sastra*, <<http://research-report.umm.ac.id/index.php/SENASBASA/article/view/2220>>, 59-65.
- Eman Suparman, Enni Soerjati Priowirjanto, Muhamad Amirulloh, Ema Rahmawati, "Implementasi Quick Response Code (*QR Code*) Pada Batik Cirebonan Trusmi Sebagai Upaya Perlindungan Hukum Terhadap Hak Moral dan Hak Ekonomi Pengrajin Untuk Meningkatkan Kesejahteraannya", Laporan Akhir

- Academic Leadership Grant, Universitas Padjadjaran, 2022
- Imelda, K. I. (2021). Permasalahan Dalam Transaksi E-Commerce. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*.
- Indrajit, R. E. (2001). *e-Commerce Kiat dan Strategi Bisnis di Dunia Maya*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Joseph Dedy Irawan, E. A. (2019). Pemanfaatan Qr-Code Sebagai Media Promosi Toko. *Jurnal Mnemonic*, <<https://doi.org/10.36040/mnemonic.v1i2.39>>, 56–61 .
- Mohammad, N. (2011). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- OCBC. (2023). *Revolusi Industri 5.0: Perkembangan dan Peluang Bisnisnya*. <https://www.ocbc.id/id/article/2023/07/10/revolusi-industri-5-adalah>.
- Priowirjanto, E. S. (2021). *Terminologi Ekonomi & Teknologi Informasi dalam Hukum Ekonomi pada Era Ekonomi Digital*. Yogyakarta: Pustaka Bintang Madani.
- Surahno. (2022). Pengertian dan Sejarah Hak Kekayaan. In *Hak Kekayaan Intelektual* (pp. 1-32). Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suryaningrum, F. (2022). *QR Code: Pengertian, Bagian, dan Manfaat Penggunaannya*. <[https://gudangssl.id/blog/qr-code-adalah/#:~:text=Berikut manfaat dan kemudahan yang diperoleh dari penggunaan,Mempermudah Transaksi Pembayaran ... 4 4. Mempercantik Desain](https://gudangssl.id/blog/qr-code-adalah/#:~:text=Berikut%20manfaat%20dan%20kemudahan%20yang%20diperoleh%20dari%20penggunaan,Mempermudah%20Transaksi%20Pembayaran%20...%204%204.%20Mempercantik%20Desain)>.
- Tapscott, D. (1997). *The Digital Economy: Promise and Peril In The Age of Networked Intelligence*. New York: McGraw-Hill.
- Trixie, A. A. (2020). Filosofi Motif Batik Sebagai Identitas Bangsa Indonesia. " *Journal of Design and Creative Industry*, <<https://journal.uc.ac.id/index.php/FOLI/article/view/1380/1148>>, 1-9.
- Wibawa, W. T. (2018). Pengembangan Sistem Kuesioner Daring Dengan Metode Weight Product Untuk Mengetahui Kepuasan Pendidikan Komputer Pada LPK Cyber Computer. *Jurnal IT-EDU*, 48.