

Artificial Intelligence Sebagai Jembatan Budaya Batik Indonesia di Korea Selatan

Sri Winiarti^{1*}; Sunardi²; Fitrinanda An Nur³; Intan Rawit Sapanti⁴

^{1,2}Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan, Kampus Utama Universitas Ahmad Dahlan Ringroad Selatan Banguntapan, Bantul Yogyakarta

Email¹: sri.winiarti@tif.uad.ac.id

Email²: sunardi@mti.uad.ac.id

^{3,4}Fakultas Sastra Budaya dan Komunikasi, Universitas Ahmad Dahlan, Kampus Utama Universitas Ahmad Dahlan Ringroad Selatan Banguntapan, Bantul Yogyakarta

Email³: intanrawit.sapanti@idlitera.uad.ac.id

Email⁴: fitrinanda@comm.uad.ac.id

Abstract

The preservation of Indonesian culture has been widely carried out by the Indonesian government through various activity models. One of the strategies employed by the government is the promotion of Indonesian batik. Batik is one of Indonesia's cultural heritages that has been recognized by UNESCO as a Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity. This recognition highlights the importance of batik as a cultural legacy that must be preserved by the Indonesian people. Therefore, it is essential to enhance cultural literacy, particularly in relation to preserving Indonesian culture through batik. Cultural literacy refers to the behavioral competence in understanding national culture as a form of national identity. A community service activity was conducted in the form of training on the use of Artificial Intelligence (AI) to identify types of Indonesian batik through the iWareBatik application. The training was delivered through a structured program consisting of tutorials and hands-on practice using smartphones, supported by relevant training materials. An evaluation was conducted to measure the participants' level of understanding by distributing questionnaires and analyzing the results. The survey findings revealed a very high level of satisfaction with the iWareBatik application, with an average score of 92.4%. Most of the evaluation items received a perfect score of 100%, indicating the application's strengths in ease of use, batik pattern detection, and presentation of information related to Indonesian culture. Nevertheless, there was a slight decrease in scores regarding Muhammadiyah's internationalization support (86.7%) and in the overall ease of use and training effectiveness for cultural preservation (each receiving 80%). These results indicate that while the application has largely met user expectations, there remains room for improvement in certain aspects to further enhance the quality of service.

Keywords: APPBIPA South Korea, AI Training, Cultural Preservation, Indonesian Batik

Abstrak

Pelestarian budaya Indonesia telah banyak dilakukan oleh pemerintah Indonesia yang diterapkan dengan berbagai model kegiatan. Salah satu strategi yang digunakan oleh pemerintah adalah melalui pengenalan batik Indonesia. Batik Indonesia merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang telah diakui oleh UNESCO sebagai Warisan Budaya Tak Benda (Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity). Hal ini membuat batik sebagai salah warisan budaya Indonesia yang harus dilestarikan oleh masyarakat Indonesia. Oleh karena itu perlu adanya ditingkatkan literasi budaya kaitannya dengan pelestarian budaya Indonesia khususnya Batik. Kemampuan literasi budaya adalah keterampilan perilaku dalam kebudayaan nasional sebagai identitas bangsa. Kegiatan Pengabdian pada masyarakat yang telah dilaksanakan ini berupa pelatihan penggunaan aplikasi Artificial Intelligence (AI) dalam mengidentifikasi jenis batik di Indonesia melalui aplikasi iWareBatik. Pelatihan dilakukan dalam bentuk pelatihan terprogram yang diberikan dalam bentuk tutorial dan praktek aplikasi dengan smartphone serta didukung dengan materi pelatihan. Evaluasi dilakukan

untuk mengukur tingkat pemahaman peserta pelatihan dengan memberikan kusioner dan telah dianalisis hasilnya. Hasil survei menunjukkan bahwa aplikasi iWareBatik mendapatkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi dengan rata-rata nilai 92,4%. Mayoritas pertanyaan memperoleh nilai 100%, yang menandakan keunggulan aplikasi dalam aspek kemudahan penggunaan, deteksi pola batik, dan penyajian informasi terkait budaya Indonesia. Meskipun demikian, terdapat sedikit penurunan nilai pada aspek dukungan internasionalisasi Muhammadiyah (86,7%) serta pada keseluruhan kemudahan penggunaan dan pelatihan untuk pelestarian budaya (masing-masing 80%). Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun aplikasi telah memenuhi ekspektasi pengguna, ada ruang untuk perbaikan pada beberapa aspek agar kualitas layanan semakin optimal

Keywords: APPBIPA Korea Selatan, Pelatihan AI, Pelestarian Budaya, Batik Indonesia

PENDAHULUAN

Batik merupakan warisan budaya Indonesia yang telah diakui dunia sebagai bagian dari kekayaan tak benda oleh UNESCO. Motif-motifnya yang unik dan sarat makna mencerminkan nilai-nilai, tradisi, serta identitas masyarakat Indonesia. Namun, dalam era globalisasi, tantangan untuk mempertahankan dan memperluas apresiasi terhadap batik semakin meningkat, terutama di kalangan masyarakat internasional seperti Korea Selatan. Di sisi lain, perkembangan teknologi modern, khususnya *Artificial Intelligence* (AI), membuka peluang baru untuk mengenalkan budaya tradisional ke kancah global. AI memiliki kemampuan untuk menganalisis data, menciptakan interaksi personal, dan memberikan pengalaman unik yang dapat memperkuat pemahaman lintas budaya. Melalui teknologi ini, elemen-elemen budaya batik, seperti motif, warna, dan filosofi di baliknya, dapat diterjemahkan dan disampaikan kepada masyarakat Korea Selatan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Upaya yang dilakukan pemerintah untuk mengenalkan batik di mancanegara sudah banyak dan bervariasi, termasuk di Korea Selatan. Diantara kegiatan yang dilakukan untuk memperkenalkan budaya Indonesia di Korea Selatan melalui seminar (FISIP-UII, 2023), pembelajaran Bahasa (Purwastuti, 2022), dan pengenalan batik Indonesia.

Berdasarkan penelitian (Wijaya & Purbantina, 2022), batik telah menjadi salah satu alat diplomasi budaya Indonesia di Korea Selatan sejak tahun 2010. Diplomasi ini diwujudkan melalui berbagai program, seperti pameran budaya batik, program edukasi mengenai batik, penyiaran batik di saluran televisi internasional Korea Selatan, dan pemberian hadiah berupa busana batik kepada tokoh-

tokoh terkenal, termasuk Duta Besar Korea Selatan, idol K-Pop seperti Yesung dan Leeteuk Super Junior, anggota NCT, serta aktor Korea Selatan seperti Park Seo Joon (Ghildah, 2024).

Program-program tersebut berhasil memperkenalkan kekayaan budaya Indonesia sekaligus meningkatkan kesadaran masyarakat Korea Selatan terhadap batik. Minat yang tinggi terhadap batik turut mendukung penjualan produk batik di pasar Korea Selatan, termasuk penetrasi ke pasar digital. Pada tahun 2020, penjualan produk batik mencapai nilai 1 miliar rupiah, yang juga berhasil mencatatkan rekor MURI. Selanjutnya, pada tahun 2021, produk batik Indonesia berhasil memasuki pasar digital Korea Selatan melalui platform **Idus.com** (Ghildah, 2024).

Selain pemerintah Korea Selatan, pemerintah Indonesia juga aktif melakukan berbagai upaya diplomasi budaya untuk memperkenalkan dan mempromosikan kekayaan budaya Indonesia. Diplomasi budaya didefinisikan sebagai upaya suatu negara dalam memperjuangkan kepentingan nasionalnya melalui aspek budaya, yang melibatkan elemen-elemen seperti pameran, propaganda, kompetisi, penetrasi, negosiasi, dan pertukaran ahli (Bernadette et al., 2022)(Zaman et al., 2023).

Korea Selatan, sebagai salah satu negara dengan perkembangan teknologi tinggi dan apresiasi budaya yang mendalam, menjadi sasaran strategis untuk memperkenalkan batik melalui pendekatan berbasis AI. Upaya ini tidak hanya meningkatkan pemahaman masyarakat Korea Selatan terhadap batik Indonesia, tetapi juga membuka jalan bagi diplomasi budaya yang lebih luas.

Artikel ini bertujuan untuk membahas bagaimana AI dapat menjadi jembatan yang efektif dalam menghubungkan budaya batik Indonesia dengan masyarakat Korea Selatan,

mengupas peluang dan tantangan yang ada, serta memberikan rekomendasi untuk implementasi yang berkelanjutan.

Salah satu kegiatan Kedutaan Besar Republik Indonesia di Seoul Korsel adalah pembelajaran bahasa bagi masyarakat Korsel yang dilakukan sebulan sekali. Dalam kegiatan tersebut KBRI di Seoul Korsel juga memperkenalkan budaya di samping memperkenalkan Bahasa Indonesia juga memperkenalkan budaya Indonesia sebagai upaya memperkenalkan budaya Indonesia. Tujuan kegiatan ini meningkatkan minat masyarakat Korsel untuk lebih mengenal Indonesia dan upaya mendatangkan turis dari Korsel ke Indonesia. Perkembangan *Artificial Intelligence* (AI) dengan otomatisasinya sudah berkembang sangat dinamis dalam berbagai bidang kehidupan. Bahkan hasil penelitian yang berupa aplikasi AI juga sudah digunakan untuk mengenal budaya seperti mendeteksi kemiripan bangunan tradisional (Sunardi et al., 2023), mendeteksi bangunan heritage di Indonesia (Pramono et al., 2023) dan pengembangan aplikasi untuk batik (Rachmawati et al., 2020). Selain hasil penelitian yang dapat digunakan untuk mengenalkan budaya Indonesia, melalui kegiatan Pengabdian pada Masyarakat (PkM) juga dapat digunakan. Beberapa kegiatan PkM yang mengenalkan budaya melalui batik juga sudah banyak dilakukan seperti pelatihan terkait proses pembuatan batik (Handhayani, 2023) (Budiman et al., 2023).

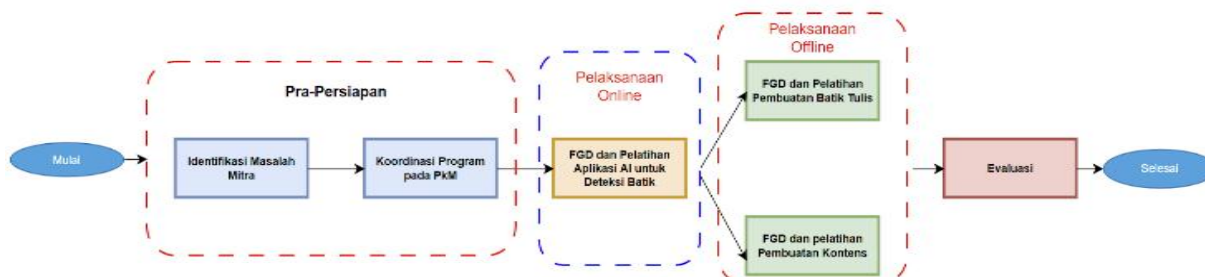
Dalam artikel ini menjelaskan bagaimana kegiatan PkM untuk mengenalkan budaya Indonesia melalui Batik dengan menggunakan aplikasi AI yang menggunakan *smartphone* baik dengan teknologi Android maupun IOS. Pelatihan pengenalan batik yang diberikan dengan sasaran masyarakat korea Selatan yang menjadi binaan dari KBRI Seoul Korsel. Adapun tujuan kegiatan ini selain mengenalkan batik melalui *smartphone* karena kegiatan dapat dilakukan secara daring. Kolaborasi program Literasi Budaya Batik Indonesia menggunakan pendekatan *Artificial Intelligence* antara tim pengabdian UAD dan APPBIPA Korea Selatan diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada perkembangan BIPA di Korea Selatan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini terdiri dari 4 tahap, yaitu:

- a. Pra Pelaksanaan
Dilakukan secara daring dengan menggunakan media Gmeet untuk mengidentifikasi permasalahan mitra dan dalam sosialisasi kegiatan PkM yang telah direncanakan.
- b. Pelaksanaan Secara Daring
Kegiatan PkM yang dilakukan dalam table 1 menjelaskan pelaksanaan Kegiatan FGD dan Pelatihan aplikasi deteksi pengenalan batik menggunakan media google Meet yang dilakukan dengan melibatkan warga asing korea Selatan yang belajar bahasa Indonesia di KBRI Korea Selatan. Kegiatan dilakukan secara daring karena aplikasi bisa diakses secara online dan bersifat *free*.
- c. Pelaksanaan Secara Luring
Kegiatan yang dilaksanakan secara luring dengan mendatangi peserta di Lokasi yang ditentukan oleh PCIM sebagai mitra PkM ini. Kegiatan dilakukan selama 2 hari. Selama pelatihan juga dilakukan pengukuran kepuasan mitra terhadap pelaksanaan kegiatan PkM dengan menggunakan kuesioner yang dibuat dalam bentuk google form. Setelah kegiatan PkM terlaksana dilakukan pendistribusian kuesioner ke peserta pelatihan dan FGD.
- d. Evaluasi dan Pelaporan
Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil kuesioner yang telah disebar dengan mengolah dan melakukan analisis untuk mengetahui Tingkat kepuasan mitra. Target yang ditetapkan dalam kepuasan mitra terhadap pelaksanaan PkM ini sebesar 90% responden menjawab Puas dan Sangat Puas.

Pada Gambar 1 menunjukkan tahapan PkM secara visualisasi sebagai metode PkM dalam pengenalan Batik bagi masyarakat Korea Selatan yang merupakan mitra KBRI di Seoul Korsel.



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan Pengabdian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berkembangnya *Artificial Intelligence* (AI) saat ini memungkinkan untuk mengembangkan berbagai aplikasi AI yang dapat digunakan oleh masyarakat untuk belajar, pengembangan diri, dan meningkatkan keahlian. Salah satu rating ilmu dalam AI adalah pengenalan pola. Pengenalan pola dapat dilakukan dengan berbagai metode, ada yang menggunakan konsep pengolahan citra, ada yang menggunakan konsep *computer vision* baik menggunakan *machine learning* maupun *deep learning* (Noh & Hamid, 2022).

Batik merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang telah diakui dunia melalui penempatannya sebagai Warisan Budaya Tak Benda oleh UNESCO pada tahun 2009. Sebagai simbol identitas dan tradisi, batik memiliki nilai estetika yang tinggi serta mengandung filosofi mendalam yang mencerminkan keragaman budaya Indonesia. Namun, di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan globalisasi, upaya untuk memperkenalkan dan melestarikan batik kepada masyarakat, khususnya generasi muda, menjadi tantangan tersendiri. Salah satu solusi inovatif yang dapat menjawab tantangan tersebut adalah melalui penggunaan aplikasi pengenalan batik berbasis teknologi (Website: <https://www.unesco.org>).

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan pengenalan batik untuk masyarakat Korea ini menggunakan aplikasi iWarebatik yang dapat diunduh pada <https://www.iwarebatik.org>. Sasaran pelatihan adalah komunitas APPBIPA Korea Selatan diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada perkembangan BIPA di Korea Selatan.

Pelatihan pengenalan AI dalam kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini menggunakan pendekatan tutorial. Aplikasi AI

yang dipakai untuk pengenalan batik dilakukan secara daring dengan menggunakan aplikasi iWareBatik yang dapat diunduh pada website dan aplikasi mobile baik android maupun iOS. Pada website dapat dikunjungi dengan alamat <https://apps.apple.com/ch/app/iwarebatik/id1506929306?l=en&platform=iphone>, sedangkan pada iphone <https://apps.apple.com/ch/app/iwarebatik/id1506929306?l=en&platform=iphone>. Gambar 2 merupakan gambaran secara visualisasi dari mitra yang dilatih dengan aplikasi AI untuk mendeteksi jenis batik secara *online*.



Gambar 2. Peserta Pelatihan Pengenalan Batik dengan Aplikasi AI



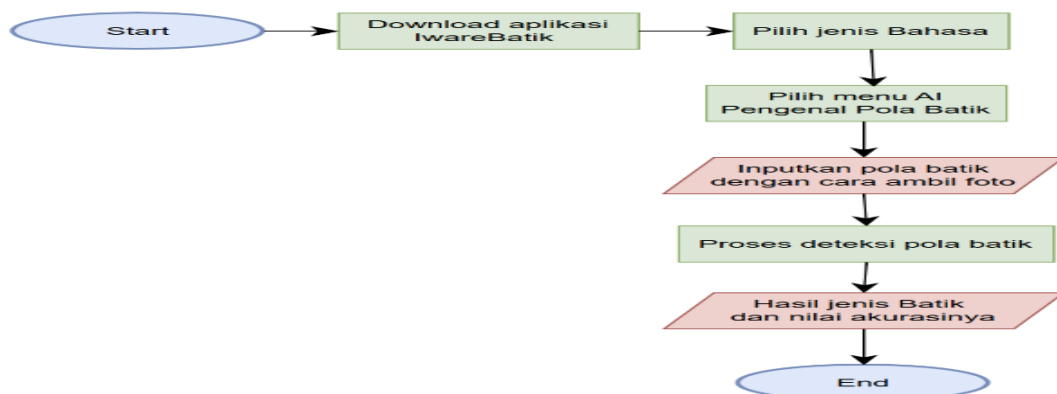
Gambar 3. Tampilan aplikasi iWareBatik

Tujuan pelatihan ini adalah mengenalkan batik sebagai warisan budaya Indonesia melalui aplikasi yang dilakukan secara daring. Sasaran peserta adalah masyarakat Korea Selatan yang ingin mempelajari budaya Indonesia melalui komunitas APPBIPA Korea Selatan (Afiliasi Pengajar dan Pegiat Bahasa Indonesia bagi

Penutur Asing). APPBIPA adalah organisasi profesi yang beranggotakan pengajar BIPA dan pegiat BIPA baik di Indonesia maupun di luar Indonesia. Misi utama APPBIPA adalah memartabatkan bahasa Indonesia dan memperkenalkan bahasa dan budaya Indonesia kepada orang asing. Program-program APPBIPA memudahkan kolaborasi yang lebih baik antara pengajar BIPA, KBRI Seoul dan Badan Bahasa Kemdikbud Ristek. Secara konsep ada 2 jenis metode pelatihan, yaitu pelatihan terprogram dan pelatihan tidak terprogram (Wulandari et al., 2024). Metode pelatihan yang diberikan dalam kegiatan ini menggunakan metode pelatihan terprogram dengan menyajikan fakta dan pertanyaan yang dijawab oleh peserta. Fakta yang disajikan dengan menggunakan teknologi informasi seperti video presentasi/tutorial, media online yang dilaksanakan secara terjadwal. Selain adanya video atau praktek terkait teknologi yang digunakan, suatu pelatihan yang terprogram juga disertai dengan pemberian materi pelatihan, sehingga semakin mendukung terlaksananya pelatihan secara terprogram. Adanya materi pelatihan sangat membantu peserta dalam memahami materi

dengan baik dan lebih terarah (Suhartini, 2019).

Pelatihan Aplikasi iWareBatik ini dilakukan secara online dengan diikuti oleh 15 peserta yang terdiri dari pelajar dan mahasiswa serta masyarakat umum yang mempelajari Bahasa Indonesia oleh KBRI di Seoul setiap minggu. Aplikasi iWareBatik merupakan aplikasi berbasis website yang dikembangkan oleh Asosiasi Sobat Budaya di bawah Laboratorium Teknologi USI eLab, institusi USI UNESCO Chair dalam Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) untuk mengembangkan dan mempromosikan pariwisata berkelanjutan di Situs Warisan Dunia di USI – Università della Svizzera Italiana, Swiss. Aplikasi ini dapat diunggah menggunakan smartphone. Adapun cara kerjanya ditunjukkan pada Gambar 4.

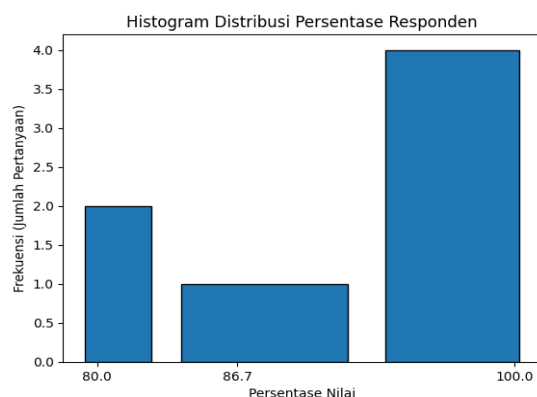


Gambar 4. Tahapan Penggunaan Aplikasi Iwarebatik

Aplikasi AI pengenalan pola batik ini dapat digunakan secara langsung dengan mengambil foto pola batik secara langsung di dunia nyata, seperti mengambil pola batik yang berada pada pakaian yang digunakan atau pada kain yang ada.

Pada pelatihan ini peserta diminta menggunakan aplikasi dengan mengikuti cara seperti yang disampaikan pada Gambar 4. Pengguna dapat melakukan pengambilan gambar pola batik yang ada di sekitar ataupun yang ada ditemukan dalam dunia maya, kemudian diinputkan dalam aplikasi tersebut. Dengan menggunakan smartphone yang mereka miliki gambar pola yang telah diambil selanjutnya akan dideteksi untuk mencari jenis batiknya. Aplikasi akan memberikan hasil deteksi yang disertai dengan nilai akurasi.

Tindak lanjut dari pelatihan yang diberikan evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman peserta dari materi pelatihan yang diberikan. Evaluasi dilakukan dengan memberikan link Form setelah pelatihan diberikan kepada 15 peserta pelatihan. Hasil evaluasi telah dilakukan olah data dan dianalisis. Visualisasi evaluasi ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Grafik Hasil Evaluasi Pelatihan

Berdasarkan Gambar 5 dapat diketahui hasil pengukuran terhadap pelatihan yang telah diberikan kepada peserta. Hasil pelatihan kemudian dilakukan evaluasi dengan menggunakan 6 indikator, yaitu:

1. Informasi yang disajikan dalam aplikasi ini sesuai untuk mendukung internasionalisasi Muhammadiyah.
2. Aplikasi iWareBatik mudah digunakan.
3. Aplikasi iWare Batik dapat mendeteksi Pola batik secara cepat dan langsung.

4. Informasi yang disajikan terkait jenis batik yang ada di Indonesia dapat menunjukkan budaya Indonesia.
5. Secara keseluruhan aplikasi ini mudah digunakan.
6. Pelatihan yang diberikan dapat dijadikan upaya pelestarian budaya.
7. Secara keseluruhan aplikasi ini dapat dijadikan sebagai upaya mengenal budaya Indonesia

Dari evaluasi yang dilakukan sebagian besar pertanyaan (4 dari 7) mendapat nilai 100%, yang menunjukkan bahwa responden memberikan penilaian "sangat sesuai" untuk aspek-aspek seperti kemudahan penggunaan aplikasi dan kecepatan deteksi pola batik. Hal ini menunjukkan keunggulan aplikasi dalam beberapa fungsi utamanya. Dari aspek yang lain terdapat variasi pada beberapa aspek. Satu pertanyaan mendapatkan nilai 86,7% yang berkaitan dengan informasi aplikasi untuk mendukung internasionalisasi Muhammadiyah. Dua pertanyaan mendapat nilai 80%, yakni untuk kemudahan penggunaan secara keseluruhan dan pelatihan sebagai upaya pelestarian budaya. Meskipun kedua aspek ini masih berada dalam kategori positif, nilai yang sedikit lebih rendah menunjukkan adanya ruang untuk perbaikan agar dapat mencapai standar sempurna seperti aspek lainnya.

Namun secara keseluruhan hasil evaluasi memberikan rata-rata tinggi. Dengan rata-rata keseluruhan mencapai 92,4%, dapat disimpulkan bahwa aplikasi iWareBatik diterima dengan sangat baik oleh para pengguna. Ini mencerminkan bahwa meskipun terdapat sedikit perbedaan dalam beberapa aspek, secara umum responden memberikan tanggapan yang sangat memuaskan. Dampak dari evaluasi yang dilakukan memberikan implikasi untuk pengembangan selanjutnya. Kekuatan diperoleh pada aspek dengan nilai 100% perlu dipertahankan dan dijadikan kekuatan utama aplikasi. Tindak lanjut dari evaluasi Perbaikan Area Minor.

Untuk pertanyaan dengan nilai 80% dan 86,7%, pengembang dapat menggali lebih dalam mengenai faktor apa yang membuat persepsi sedikit lebih rendah dan melakukan peningkatan, misalnya dengan menyederhanakan antarmuka atau menambah materi pelatihan yang lebih interaktif.

Secara keseluruhan, histogram ini menegaskan bahwa aplikasi sudah mencapai tingkat kepuasan

yang tinggi, namun juga memberikan gambaran jelas mengenai area-area yang dapat diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna lebih lanjut.

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian pada masyarakat yang dilakukan telah dapat memberikan pelatihan dengan hasil yang sangat baik. Hasil survei menunjukkan bahwa aplikasi iWareBatik mendapatkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi dengan rata-rata nilai 92,4%. Mayoritas pertanyaan memperoleh nilai 100%, yang menandakan keunggulan aplikasi dalam aspek kemudahan penggunaan, deteksi pola batik, dan penyajian informasi terkait budaya Indonesia. Meskipun demikian, terdapat sedikit penurunan nilai pada aspek dukungan internasionalisasi Muhammadiyah (86,7%) serta pada keseluruhan kemudahan penggunaan dan pelatihan untuk pelestarian budaya (masing-masing 80%). Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun aplikasi telah memenuhi ekspektasi pengguna, ada ruang untuk perbaikan pada beberapa aspek agar kualitas layanan semakin optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada tim pengembangan aplikasi iWareBatik yang telah mengembangkan aplikasi untuk mengidentifikasi batik Indonesia serta memberikan informasi terkait sejarah dan jenis batik di Indonesia. Adanya aplikasi ini memberikan peluang bagi Indonesia sebagai alternatif upaya pelestarian budaya Indonesia melalui batik. Terima kasih tak terhingga kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan atas dukungan, arahan dan dana yang telah diberikan hingga terlaksananya kegiatan PkM ini. Terima kasih juga kepada semua tim pelaksana pengabdian ini dan mahasiswa yang membantu sebagai tim teknis dalam pelaksanaan PkM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] *AI in education: UNESCO advances key competencies for teachers and learners.* (n.d.). website: <https://www.unesco.org>.
- [2] Bernadette, S., Septiana, R., & Kusumawardhana, I. (2022). Music Matters: Diplomasi Budaya Indonesia terhadap Negara di Kawasan Pasifik Melalui 'the Symphony of Friendship' di Selandia Baru. *Indonesian*

- Perspective*, 7(2), 205–227. <https://doi.org/10.14710/ip.v7i2.50779>
- [3] Budiman, I., Badurrachman, B., Salma, G., Rahmah, M., & Safitri, K. (2023). The Enhancement of Batik Cultural Literacy (Shibotik) With Students of Fisip Pasundan University. *Pasundan International Community Services (PICS-J)*, 05(1), 2023.
- [4] FISIP-UII. (2023). *The Korean Wave: Menjembatani Budaya dan Bangsa di Indonesia dan Korea Selatan*.
- [5] Ghildah, N. A. (2024). *Diplomasi Budaya Indonesia di Korea Selatan: Analisis dan Strategi*. Kompasiana.Com. https://www.kompasiana.com/miftaawal iyahsarino/662461ec1470932e770847b2/upaya-diplomasi-budaya-indonesia-di-korea-selatan?page=1&page_images=1
- [6] Handhayani, T. (2023). An Introduction to the Process of Making the Indonesian Handmade Batik Lasem. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 3367–3374.
- [7] Pramono, H., Winiarti, S., Satwiko, P., & Yanti, S. R. (2023). Using Artificial Intelligence to Identify the Similarity of Architectural Styles: An Application Using Architecture Style Similarity Identifier. *ISVS E-Journal*, 10(9), 15–30. <https://doi.org/10.61275/ISVSej-2023-10-09-02>
- [8] Purwastuti, L. A. (2022). Batik as a craft teaching-learning medium To preserve values of local wisdom in elementary schools in Bantul, Indonesia. *Humanika*, 22(2), 91–98. <https://doi.org/10.21831/hum.v22i2.53888>
- [9] Rachmawati, E., Anjani, M. I. A. D., & Sthevanie, F. (2020). Pengenalan Batik Indonesia Menggunakan Ciri Warna dan Tekstur. *Indonesian Journal of Applied Informatics*, 4(2), 152. <https://doi.org/10.20961/ijai.v4i2.41591>
- [10] Suhartini, Y. (2019). Pengaruh Materi dan Metode Pelatihan terhadap Kemampuan Kerja Karyawan PD BPR Bantul, Yogyakarta. *Akmenika: Jurnal Akuntansi Dan Manajemen*, 16(2), 237–258. <https://doi.org/10.31316/akmenika.v16i2.392>
- [11] Sunardi, S., Winiarti, S., Ahdiani, U., & Parmono, A. (2023). Image

- Classification With Support Vector Machine to Identify Indonesian Traditional Building Types. *AIP Conference Proceedings*, 2702(1). <https://doi.org/10.1063/5.0181055>
- [12] Wijaya, F. F., & Purbantina, A. P. (2022). Diplomasi Budaya Indonesia Melalui Batik Di Korea Selatan. *SOSIOLOGI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Sosial Dan Budaya*, 24(2), 147–172. <https://doi.org/10.23960/sosiologi.v24i2.311>
- [13] Wulandari, M., Mulyadi, dedi, & Sungkono. (2024). Analisis Penerapan Metode Pelatihan Dan Pengembangan Karyawan Untuk Meningkatkan Kompetensi Pegawai Dpmpstsp Karawang. *Jurnal Sains Student Research*, 2(4), 881–892.
- [14] Zaman, A. N., Effendi, C., Ridwan, W., & Pahlevi, R. (2023). Diplomasi Budaya Indonesia ke Thailand. *KAIS Kajian Ilmu Sosial*, 4(1), 1–12.