

STRATEGI PENGUATAN EKONOMI KREATIF IKN MELALUI PELATIHAN DIGITALISASI DAN INOVASI PRODUK BATIK

Hesti Rosita Dwi Putri¹⁾, Eko Agung Syaputra²⁾, Arini Anesthesia Purba³⁾, Shopy Farras Khairunnisa⁴⁾, Muhammad Rizqi⁵⁾, Kanaya Anada Lukito⁶⁾, Arishty Cicilia Calista Senduk⁷⁾

^{1,2,4,5,6,7}Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Kalimantan

³Teknik Industri, Institut Teknologi Kalimantan

¹hesti.rosita@lecturer.itk.ac.id, ²eko.agung@lecturer.itk.ac.id, ³arini.anesthesia@lecturer.itk.ac.id,

⁴22231052@student.itk.ac.id, ⁵22231040@student.itk.ac.id, ⁶22241062@student.itk.ac.id, ⁷22221006@student.itk.ac.id,

Diterima 26 Oktober 2025, Direvisi 11 Desember 2025, Disetujui 11 Desember 2025

ABSTRAK

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan meningkatkan kapasitas dan kemandirian Komunitas Batik Tiga Zaman, yang terdiri dari 14 pengrajin batik di Balikpapan dan Penajam Paser Utara, dalam menghadapi tantangan digitalisasi dan inovasi produk. Permasalahan utama mitra meliputi keterbatasan kemampuan digitalisasi desain, kurangnya inovasi produk sesuai tren pasar, serta rendahnya literasi digital dan kewirausahaan kreatif di kalangan anggota yang sebagian besar ibu rumah tangga. Melalui pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD), program ini memanfaatkan potensi lokal seperti keterampilan membatik dan jejaring sosial untuk pengembangan berkelanjutan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan, di mana sekitar 75% peserta naik dari pemahaman rendah menjadi tinggi dalam penggunaan Generative AI untuk desain batik, 20% stabil pada tingkat baik, dan hanya 5% masih rendah. Program ini terbukti efektif dalam memperkuat literasi digital dan inovasi desain batik berbasis teknologi.

Kata kunci: *Batik; Generative AI; digitalisasi; inovasi produk; ABCD.*

ABSTRACT

This Community Service Program (PkM) aims to improve the capacity and independence of the Tiga Zaman Batik Community, which consists of 14 batik artisans in Balikpapan and Penajam Paser Utara, in facing the challenges of digitization and product innovation. The main issues faced by partners include limited digital design capabilities, a lack of product innovation in line with market trends, and low digital literacy and creative entrepreneurship among members, most of whom are housewives. Through an Asset-Based Community Development (ABCD) approach, this program utilizes local potential such as batik skills and social networks for sustainable development. Activity results show significant improvement, with approximately 75% of participants advancing from low to high proficiency in using Generative AI for batik design, 20% remaining at a good level, and only 5% still at a low level. The program has proven effective in strengthening digital literacy and technology-based batik design innovation.

Keywords: *Batik; Generative AI; digitization; product innovation; ABCD.*

PENDAHULUAN

Ekonomi kreatif menjadi salah satu alternatif penting dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi nasional, terutama melalui pengembangan sektor di tingkat desa atau kelurahan (Amirah Makarim et al., n.d.; Sudiarti et al., 2025; Yunas et al., 2022). Sektor ini memberikan kontribusi terhadap produk domestik yang dapat menyerap tenaga kerja, khususnya dibidang kerajinan dan fashion (Firmansyah et al., 2025; Prami & Widiastuti, 2023; Qusairy et al., 2025) Pembangunan industri

kreatif yang kompetitif membutuhkan sumber daya manusia yang terampil, berpengetahuan, dan kreativitas (Heryani et al., 2020; Nisa et al., 2025). Pada era digital, pemanfaatan teknologi termasuk artificial intelligence (AI) menjadi kunci dalam meningkatkan produktivitas, efisiensi dan daya saing industri kreatif, sekaligus membuka peluang bagi masyarakat dalam beradaptasi dengan tren digitalisasi global (Bagus & Putra, 2020; Legya Frannita et al., 2024; Lentera et al., 2025).
Pemindahan Ibu Kota Negara (IKN) ke

Kalimantan Timur membuka peluang besar bagi pengembangan industri kreatif lokal (Sosial et al., 2025), khususnya batik dan fashion, untuk menjadi produk unggulan yang mendukung citra IKN sebagai kota berkelanjutan berbasis budaya lokal. Kecamatan Balikpapan Utara yang berbatasan dengan IKN (Mu'Awanah, 2024) memiliki Kelurahan Batu Ampar seluas 10,553 km² dengan potensi industri makanan, kerajinan, restoran, dan UMKM. Mitra sasaran kegiatan adalah Komunitas Batik Tiga Zaman yang beranggotakan pembatik dan ibu rumah tangga, dipimpin oleh Oki Hendro Julianto, pemilik Batik Shaho Balikpapan sejak 1990, yang berkontribusi dalam melestarikan batik khas Kalimantan Timur melalui batik tulis, cap, dan sablon. Komunitas ini berpotensi besar mengembangkan batik berbasis digital dengan menggabungkan tradisi, desain modern, dan teknologi, meski masih menghadapi keterbatasan digitalisasi motif dan inovasi produk.

Namun demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa komunitas ini masih menghadapi beberapa kendala utama. Permasalahan yang dihadapi meliputi keterbatasan kemampuan dalam digitalisasi desain batik dan minimnya inovasi produk agar sesuai dengan tren pasar modern. Selain itu, literasi digital dan keterampilan kewirausahaan kreatif di kalangan anggota komunitas, yang sebagian besar merupakan ibu rumah tangga, masih tergolong rendah. Berdasarkan kondisi tersebut, prioritas utama dalam program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini difokuskan pada peningkatan kapasitas digitalisasi desain batik dan pengembangan inovasi produk batik. Prioritas ini dipilih karena digitalisasi dan inovasi menjadi langkah strategis untuk menyesuaikan diri dengan transformasi digital industri kreatif serta membuka peluang bagi batik Kalimantan Timur menjadi produk unggulan yang mendukung citra IKN sebagai kota berkelanjutan berbasis budaya lokal.

Kerangka pemikiran kegiatan ini didasarkan pada teori ekonomi kreatif (Riswanto et al., 2023) yang menekankan kreativitas, pengetahuan, dan inovasi sebagai aset utama dalam pengembangan ekonomi berbasis ide. Metode yang diterapkan dalam program PKM ini adalah Asset Based Community Development (ABCD), yakni pendekatan pemberdayaan masyarakat yang berfokus pada identifikasi dan pemanfaatan aset, kekuatan, serta potensi yang telah dimiliki komunitas, sehingga permasalahan yang ada dapat ditransformasikan menjadi peluang pengembangan yang berkelanjutan.

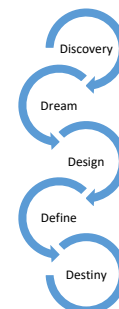
Tujuan utama program ini adalah untuk meningkatkan keterampilan anggota Komunitas Batik Tiga Zaman dalam digitalisasi motif batik menggunakan teknologi berbasis AI,

mengembangkan produk batik menjadi produk fungsional yang sesuai dengan tren pasar modern, serta mendorong literasi digital dan kewirausahaan kreatif di kalangan pembatik dan ibu rumah tangga. Manfaat yang diharapkan dari program ini antara lain adalah peningkatan kemampuan digitalisasi desain dan inovasi produk batik pada mitra sehingga dapat menjadi strategi dalam penguatan kemandirian ekonomi masyarakat berbasis budaya lokal. Bagi perguruan tinggi, kegiatan ini menjadi bentuk nyata kontribusi dalam pemberdayaan masyarakat serta mendukung pengembangan ekonomi kreatif di wilayah penyangga IKN melalui sinergi antara desain, teknologi, dan budaya.

METODE

Solusi yang ditawarkan dalam program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini diarahkan untuk menjawab permasalahan yang dihadapi Komunitas Batik Tiga Zaman, khususnya terkait keterbatasan kemampuan dalam digitalisasi desain batik, rendahnya inovasi produk, serta minimnya pemanfaatan teknologi dalam proses produksi. Program ini bertujuan untuk memperkuat kapasitas mitra melalui peningkatan keterampilan digital dan inovasi produk batik berbasis teknologi. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan mampu menciptakan transformasi berkelanjutan pada komunitas pembatik lokal agar lebih mandiri dan kompetitif di tengah dinamika industri kreatif modern.

Metode yang digunakan pada program PKM ini yaitu metode Asset Based Community Development (ABCD) yaitu metode yang mengangkat masalah menjadi kekuatan atau potensi masyarakat (Putri & Sartika, 2024). Metode pemberdayaan berkelanjutan yang dilatarbelakangi oleh aset, kekuatan, dan potensi masyarakat. Pengertian lain metode ABCD merupakan pemanfaatan aset atau potensi masyarakat untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Aset yang dimaksud terdiri dari manusia, sumber daya alam, infrastruktur, sosial formal dan non formal. Pendekatan ABCD dalam kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan utama, yaitu discovery, dream, design, define, dan destiny.



Gambar 1. Diagram alir Metode ABCD
(Sumber. Penulis)

Tahap discovery dilakukan untuk menemukan kekuatan dan potensi yang dimiliki oleh mitra, seperti kemampuan membatik dan semangat pelestarian budaya. Tahap dream diarahkan untuk membangun visi bersama mengenai pengembangan batik digital dan inovasi produk yang berdaya saing. Tahap design mencakup perancangan kegiatan pelatihan dan strategi pengembangan produk, sementara tahap define berfokus pada penggalangan komitmen, kolaborasi, dan pembagian peran antar anggota komunitas. Adapun tahap destiny merupakan tahap implementasi kegiatan secara nyata sekaligus memastikan keberlanjutan program setelah pelaksanaan PkM berakhir.

Secara prosedural, pelaksanaan program ini dibagi menjadi lima tahap utama. Tahap persiapan diawali dengan sosialisasi kepada mitra untuk mengidentifikasi permasalahan dan menggali informasi terkait aset yang dimiliki komunitas. Proses ini melibatkan observasi dan wawancara mendalam guna memetakan potensi yang dapat dikembangkan. Tahap pelaksanaan/pelatihan kemudian dilakukan dengan memberikan lima jenis pelatihan utama kepada mitra, yaitu pelatihan penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam desain batik digital, dan pelatihan inovasi desain dan produk batik. Setiap pelatihan dirancang secara partisipatif agar peserta dapat berperan aktif dan memperoleh pengalaman praktik langsung.

Selanjutnya, pada tahap penerapan teknologi, mitra didampingi dalam mengimplementasikan hasil pelatihan, seperti memanfaatkan teknologi AI untuk eksplorasi motif batik dan menggunakan mesin jahit portable dalam proses produksi. Tahap pendampingan dan evaluasi dilakukan secara berkelanjutan untuk menilai efektivitas kegiatan. Monitoring dilakukan selama proses pelatihan berlangsung, sedangkan evaluasi dilakukan dengan menyebarkan kuesioner sebelum dan sesudah kegiatan untuk mengukur peningkatan keterampilan mitra. Tahap terakhir adalah keberlanjutan program, di mana mitra diharapkan mampu melanjutkan kegiatan secara mandiri. Kemampuan yang telah diperoleh, seperti mendesain batik digital dan menjahit produk berbasis motif lokal, akan mendorong peningkatan perekonomian anggota komunitas serta membuka peluang kerja baru di sekitar wilayah mitra.

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini direncanakan berlangsung selama dua bulan, mulai dari Juni hingga Juli 2025, dengan lokasi pelaksanaan di Kelurahan Batu Ampar, Kecamatan Balikpapan Utara, Kota Balikpapan, Kalimantan Timur. Seluruh kegiatan dilaksanakan di lokasi mitra.

Melalui pendekatan ini, kegiatan diharapkan dapat memperkuat kemampuan mitra dalam memanfaatkan teknologi digital secara berkelanjutan, meningkatkan inovasi produk batik berbasis budaya lokal, serta memperluas kontribusi ekonomi kreatif masyarakat di wilayah penyangga IKN.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Discovery

Tahap discovery berfokus pada identifikasi kekuatan, potensi, dan sumber daya yang telah dimiliki oleh komunitas mitra, yaitu Komunitas Batik Tiga Zaman. Melalui kegiatan diskusi awal 21 Juni 2025 dan pembukaan kegiatan (24 Juni 2025), tim pelaksana melakukan pemetaan aset manusia, sosial, dan ekonomi yang terdapat dalam komunitas. Ditemukan bahwa para pengrajin memiliki keterampilan dasar membatik yang kuat serta memahami nilai budaya motif batik Kalimantan Timur, meskipun belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital dalam proses desain. Dari 14 pengrajin yang terlibat, sebagian besar telah memiliki peralatan membatik manual dan pengalaman produksi, namun belum memiliki akses pengetahuan terhadap generative AI. Tahap ini berhasil mengungkap aset pengetahuan tradisional yang menjadi pondasi utama dalam proses pemberdayaan berikutnya.

Tahap Dream

Tahap dream dilakukan dengan menggali aspirasi dan visi bersama pengrajin terkait masa depan batik lokal. Melalui sesi diskusi terbuka setelah pemaparan kegiatan, para pengrajin menyampaikan keinginan untuk menjadikan batik Kalimantan Timur tidak hanya sebagai produk budaya, tetapi juga sebagai produk ekonomi kreatif modern yang mampu bersaing secara nasional.

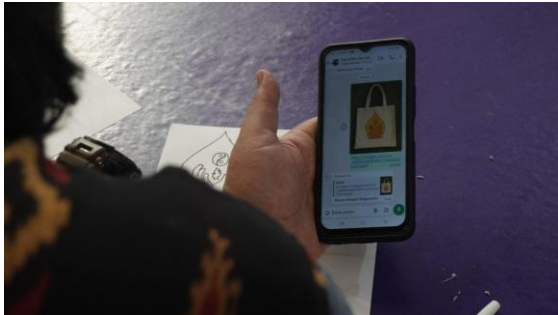
Hasil dari tahap ini menunjukkan bahwa mitra memiliki semangat tinggi untuk melakukan inovasi desain dan diversifikasi produk. Para pengrajin membayangkan batik yang tidak hanya berbentuk kain, tetapi juga diaplikasikan pada produk fashion dan aksesoris, serta dipromosikan melalui platform digital. Tahap ini menjadi dasar penting dalam membangun komitmen kolaboratif antara tim pelaksana dan mitra.

Tahap Design

Pada tahap design, kegiatan difokuskan pada penerapan pengetahuan baru melalui pelatihan dan praktik langsung. Tahap ini mencakup dua kegiatan utama, yaitu:

1. Pada awal pelatihan pengrajin diminta mendesain secara konvensional, hal ini dilakukan untuk menjaga karakteristik desain tiap pengrajin.
2. Kemudian pengembangan desain dilanjutkan pada Pelatihan Generative AI untuk Desain Batik (25 Juni 2025) Pengrajin belajar mengenali platform AI

seperti Chat GPT untuk menghasilkan motif batik berdasarkan kata kunci tertentu. Hasil yang diperoleh yaitu pengembangan dari motif awal yang telah dibuat, selain itu pengrajin juga dapat membuat mock up sebagai referensi awal dalam pengembangan produk batik.



Gambar 2. Praktik membuat desain menggunakan Chat GPT (Sumber. Penulis)

Tahap design menghasilkan peningkatan kapasitas nyata, yaitu kemampuan baru dalam mengintegrasikan teknologi digital dalam proses kreatif batik.

Tahap Define

Tahap define bertujuan merumuskan langkah strategis berdasarkan hasil pelatihan dan potensi mitra. Pada tahap ini, pengrajin bersama tim pelaksana menentukan bentuk produk inovatif yang akan dikembangkan. Melalui diskusi bersama, ditetapkan bahwa fokus pengembangan adalah pada produk siap pakai (ready-to-wear) dan aksesoris batik, dengan pertimbangan pasar yang lebih luas dan nilai jual yang lebih tinggi. Proses implementasi kegiatan ini diwujudkan dalam Pelatihan Inovasi Batik dalam Berbagai Produk (26–28 Juli 2025), di mana peserta dibagi menjadi tiga kelompok kerja. Masing-masing kelompok memilih produk yang akan dikembangkan seperti tas, pouch, dan pakaian sederhana. Tahap ini menunjukkan pergeseran mindset dari sekadar pengrajin kain batik menuju desainer dan produsen produk kreatif berbasis batik.



Gambar 2. Pelatihan membuat produk inovasi (Sumber. Penulis)

Berikut hasil produk yang dihasilkan selama kegiatan dilakukan:



Gambar 3. Hasil Produk Inovasi (Sumber. Penulis)

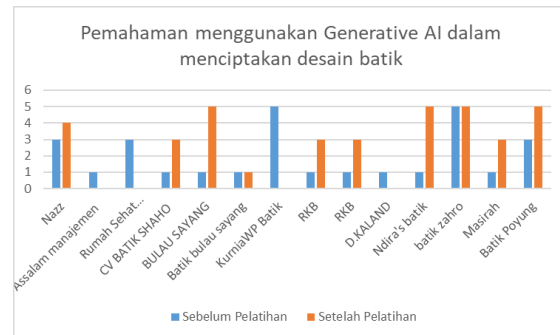
Tahap Destiny

Tahap destiny merupakan proses memastikan keberlanjutan hasil kegiatan melalui penerapan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh. Para pengrajin berkomitmen untuk melanjutkan penggunaan AI dan software desain digital dalam proses produksi batik mereka. Selain itu, beberapa pengrajin mulai berkolaborasi untuk membuat koleksi produk fashion batik lokal Kalimantan Timur. Hasil diskusi evaluatif menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri dan motivasi pengrajin untuk terus berinovasi. Berikut hasil kegiatan dan dampak terhadap mitra menggunakan metode ABCD:

Tabel 1. Rangkuman hasil kegiatan dan dampak terhadap mitra menggunakan metode ABCD

Tahap	Fokus Kegiatan	Hasil Utama	Dampak Terhadap Mitra
Discovery	Identifikasi aset dan potensi komunitas	Ditemukan kekuatan pada keterampilan membuat batik tradisional dan kebutuhan peningkatan kapasitas digital	Pengrajin menyadari aset yang telah dimiliki dan siap dikembangkan
Dream	Membangun visi dan harapan bersama	Terbentuk keinginan untuk mengembangkan batik menjadi produk modern dan digital	Meningkatkan motivasi kolaboratif
Design	Pelatihan AI dan desain digital	Pengrajin menguasai penggunaan generative AI dan software desain	Terjadi peningkatan keterampilan digital
Define	Implementasi inovasi produk	Pengrajin mengembangkan produk baru berbasis batik	Terbentuk diversifikasi produk ekonomi kreatif
Destiny	Keberlanjutan dan pemberdayaan	Pengrajin menerapkan hasil pelatihan secara mandiri dan berkolaborasi untuk promosi digital	Terbangun kemandirian dan keberlanjutan program

Pengukuran tingkat kemampuan peserta dilakukan menggunakan kuisioner pada awal sebelum pelatihan dan setelah pelatihan, berikut hasil yang diperoleh:



Gambar 5. Hasil kemampuan menggunakan Generative AI pada desain batik
(Sumber. Penulis)

SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) bersama Komunitas Batik Tiga Zaman menghasilkan peningkatan kapasitas dan kemandirian mitra melalui penerapan metode Asset-Based Community Development (ABCD) yang berfokus pada pengembangan potensi dan aset lokal. Metode ini berhasil mengubah keterbatasan digitalisasi, inovasi produk, dan pengetahuan teknologi menjadi kekuatan baru bagi pengrajin batik. Melalui tahapan discovery hingga destiny, kegiatan ini memetakan potensi keterampilan membuat batik tradisional, membangun visi bersama untuk menjadikan batik Kalimantan Timur sebagai produk fashion modern, serta memberikan pelatihan penggunaan generative AI dapat mendukung digitalisasi motif batik. Hasilnya, mitra mampu menghasilkan desain batik digital, mengembangkan produk fashion siap pakai, serta menerapkan praktik mandiri dalam produksi produk inovasi batik. Program ini tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis dan inovatif pengrajin, tetapi juga memperkuat jejaring sosial, kolaborasi komunitas, dan kontribusi terhadap penguatan ekonomi kreatif daerah yang sejalan dengan visi pembangunan IKN berbasis budaya lokal dan berkelanjutan.

Sarankan program pemberdayaan masyarakat berbasis metode ABCD ini dapat dilanjutkan melalui pendampingan berkelanjutan, khususnya pada aspek pemasaran digital, branding, dan manajemen usaha kreatif. Pengrajin batik perlu mendapatkan pelatihan lanjutan tentang strategi promosi melalui e-commerce agar produk yang dihasilkan memiliki daya saing lebih tinggi. Kolaborasi antara perguruan tinggi, pemerintah daerah, dan komunitas lokal juga perlu diperkuat untuk menciptakan ekosistem ekonomi kreatif yang berkelanjutan dan mendorong pengembangan potensi budaya Kalimantan Timur sebagai bagian dari identitas IKN berbasis budaya lokal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia melalui Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM) atas dukungan pendanaan melalui Program Hibah BIMA Kemdiktisaintek dengan skema Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat tahun anggaran 2025. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Institut Teknologi Kalimantan (ITK) atas bimbingan, fasilitasi, dan dukungan administratif selama pelaksanaan program. Berkat dukungan tersebut, kegiatan pemberdayaan masyarakat dengan metode Asset-Based Community Development (ABCD) dalam pengembangan digitalisasi motif dan inovasi batik berbasis budaya lokal bersama Komunitas Batik Tiga Zaman dapat terlaksana dengan baik. Semoga kegiatan ini memberikan dampak positif bagi peningkatan kapasitas pelaku ekonomi kreatif di Kalimantan Timur serta mendukung terwujudnya IKN sebagai kota berkelanjutan berbasis budaya lokal.

DAFTAR RUJUKAN

- Amirah Makarim, S., Sari Dewi, L., Dan Perbankan, K., & Tinggi Ilmu Ekonomi Latifah Mubarakiah, S. (2025). *JUPENGEN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Multi Disiplin Pemberdayaan Masyarakat Desa Melalui Ekonomi Kreatif: Strategi Pengembangan Ekonomi Pedesaan di Desa Sukagalih, Kecamatan Sukaratu*.
- Bagus, P., & Putra, A. A. (2020). *Implementasi Augmented Reality Pada Media Promosi Penjualan*. Rumah. <https://doi.org/10.47111/JTI>
- Firmansyah, D., Maharani, R., Naufal, S., & Fahmi, M. D. (2025). Peran Perempuan Dalam Meningkatkan Inovasi dan Kreativitas Di Sektor UMKM. In *Journal of Education and Social Sciences (JEDSOC)* (Vol. 1). <https://journal.independentresearchcenter.com/jedsoc>
- Heryani, H., Legowo, A. C., & Nugroho, I. P. (2020). Strategi Pengembangan Industri Kreatif untuk Inovasi. *Jurnal Teknologi Industri Pertanian*, 30(3), 290–298. <https://doi.org/10.24961/j.tek.ind.pert.2020.30.3.290>
- Legya Frannita, E., Hidayat, A., Wawan, D., & Setyawan, B. (2024). *The Application of Artificial Intelligence For Designing Batik Motif Penerapan Teknologi Kecerdasan Buatan Dalam Pembuatan Motif Batik*.
- Lentera, J., Luthfi, A., & Sangaji, B. (2025). *Transformasi Digitalisasi UMKM Batik Bekasi: Studi Kasus Etiesta Craft*. <https://lenteranusa.id/>
- Mu'Awana, U. (2024, September 2). Balikpapan Kian Bertumbuh sebagai Pusat Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Menyongsong Peran sebagai Beranda IKN. *Kaltimpost*. <https://kaltimpost.jawapos.com/balikpapan/2385042349/balikpapan-kian-bertumbuh-sebagai-pusat-pariwisata-dan-ekonomi-kreatif-menyongsong-peran-sebagai-beranda-ikn>
- Nisa, K., Alia, N., & Fitriani, W. (2025). *Seminar Nasional Pariwisata dan Kewirausahaan (SNPK) Peran Ekonomi Kreatif Dalam Meningkatkan Daya Saing Umkm Di Era Digital. 4*.
- Prami, A. A. I. N. D., & Widiastuti, N. P. (2023). Peran Perempuan dan Kesetaraan Gender pada Sektor Ekonomi Kreatif di Desa Pakseballi. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 12(1), 140–148. <https://doi.org/10.23887/jish.v12i1.54857>
- Putri, H. R. D., & Sartika, W. (2024). Eksplorasi Desain Batik IKN Menggunakan Teknologi Generate AI. *JSI : Jurnal Sistem Informasi*.
- Qusairy, R., Ramadhan, N. S., Adani, A., & Firdaus, R. (2025). *Seminar Nasional Pariwisata dan Kewirausahaan (SNPK) Peran Ekonomi Kreatif Terhadap Peningkatan Kesejahteraan Umkm Di Indonesia*.
- Riswanto, A., Zaffar, T. S., Chandra, M. A., Sunijati, E., Harto, B., Boari, Y., Astaman, P., Dasser, M., & Hikmah. Aulia Nurul. (2023). *Ekonomi Kreatif: Inovasi Tantangan Ekonomi Kreatif di Indonesia* (Sepriano, Ed.; 1st ed.). PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sosial, J., Teknologi, D., & Sukmani, M. (2025). Penguatan Ekonomi Desa Talekoi: Peluang dan Tantangan Sebagai Desa Penyangga IKN. *Jurnal Sosial Dan Teknologi (SOSTECH)*, 5(3). <https://home.baritoselatankab.go.id/>
- Sudiarti, S., Ruslana, N., Setyoningrum, N. G., Alam, A., & Syfa, R. H. A. (2025). Pendampingan Pengembangan Ekonomi Kreatif Berbasis Potensi Lokal di Desa Wisata. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 201–209. <https://doi.org/10.61231/jp2m.v3i3.379>
- Yunas, N. S., Hakim, A. I., & Alisa, A. N. (2022). Penguatan Kapasitas Perempuan dan Generasi Muda Dalam Pengembangan Industri Kreatif Desa Melalui Komunitas Ruang Inovasi Kabupaten Jombang. *Surya Abdimas*, 6(3),

471–480.

<https://doi.org/10.37729/abdimas.v6i3.1772>