

**EKSPLORASI DESAIN MOTIF BATIK DIGITAL “SARANA BARINDRA”  
MELALUI SOFTWARE CORELDRAW****Friska Maulidya<sup>1</sup>, Inty Nahari<sup>2</sup>**

Universitas Negeri Surabaya

Fakultas Teknik, Prodi Pendidikan Tata Busana

[friska.21073@mhs.unesa.ac.id](mailto:friska.21073@mhs.unesa.ac.id), [intynahari@unesa.ac.id](mailto:intynahari@unesa.ac.id)**Abstract (English)**

*The development of digital technology has had a significant impact on various fields of fine art, including the creation of batik motifs. This study aims to explore the design process and realization of a digital batik motif entitled "Sarana Barindra" with the theme of Harmony of Natural Beauty and Technology, utilizing CorelDraw graphic design software. This theme is taken from the problem of marine pollution, which is visually interpreted into batik motif elements as a form of social and ecological response through design media. This research uses a qualitative method with a practice-based research approach. The stages undertaken include the exploration of visual ideas and concepts, design development through stylization techniques, digital design using CorelDraw, the embodiment of the design work into a long batik cloth measuring 200 cm × 115 cm, and the dissemination of the work. The analysis is conducted based on design principles, visual aesthetics, and the readability of the ecological message in the motif. The results of this study demonstrate that the use of CorelDraw graphic design software can support the visual exploration process efficiently and precisely. The three resulting batik motifs successfully represent symbols of polluted marine environments and the technology of waste-cleaning vessels as the main design elements. The resulting motifs retain the visual characteristics of batik and are successfully translated into hand-drawn batik. The conclusion of this study confirms that digital technology can be used as an alternative tool in the batik design process, without diminishing the aesthetic value, philosophical meaning, or cultural richness inherent in batik as part of Indonesia's cultural heritage. These findings contribute to the development of contemporary batik creation methods and can serve as a reference for the creative industry and arts education.*

**Article History**

Submitted: 25 Juli 2025

Accepted: 28 Juli 2025

Published: 29 Juli 2025

**Key Words**

Digital batik design,  
CorelDraw, Marine  
pollution, Batik motifs,  
Visual exploration,  
Hand-drawn batik

**Abstrak (Indonesia)**

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai bidang seni rupa termasuk dalam penciptaan motif batik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi proses perancangan dan perwujudan desain motif batik digital berjudul “Sarana Barindra” dengan tema Harmoni Keindahan Alam dan Teknologi yang memanfaatkan perangkat lunak desain grafis CorelDraw. Tema ini diangkat dari permasalahan pencemaran laut yang diinterpretasikan secara visual ke dalam elemen-elemen motif batik sebagai bentuk respons sosial dan ekologis melalui media desain. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan praktik penciptaan seni (Practice-Based Research). Tahapan yang dilakukan meliputi eksplorasi ide dan konsep visual, pengembangan desain melalui teknik stilasi, perancangan digital menggunakan CorelDraw, perwujudan karya desain ke dalam bentuk batik tulis kain panjang berukuran 200 cm × 115 cm, serta desiminasi karya. Analisis dilakukan berdasarkan prinsip desain, estetika visual, serta keterbacaan pesan ekologis dalam motif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan software desain grafis CorelDraw mampu mendukung proses eksplorasi visual secara efisien dan presisi. Tiga karya motif batik yang dihasilkan berhasil merepresentasikan simbol-simbol lingkungan laut yang tercemar serta teknologi kapal pembersih sampah sebagai elemen utama desain. Motif yang dihasilkan tetap mempertahankan karakteristik visual batik dan berhasil disublimasikan ke dalam media batik tulis dengan baik. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa teknologi digital dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam proses perancangan batik, tanpa menghilangkan nilai estetika, makna filosofis, maupun kekayaan budaya yang terkandung dalam batik sebagai warisan budaya Indonesia. Temuan ini berkontribusi pada pengembangan metode penciptaan batik kontemporer serta dapat menjadi referensi bagi industri kreatif dan pendidikan seni.

**Sejarah Artikel**

Submitted: 23 Juli 2025

Accepted: 25 Juli 2025

Published: 26 Juli 2025

**Kata Kunci**

Desain batik digital,  
Corel Draw, Pencemaran  
laut, Motif batik,  
Eksplorasi visual, Batik  
tulis

**PENDAHULUAN**

Batik merupakan suatu hasil kerajinan dari kain putih yang digambar corak yang diinginkan oleh pembuatnya. Batik merupakan gambaran terhadap keberagaman budaya di Indonesia, yang terlihat dari berbagai motif yang tersedia. Menurut Asti dan Arini (2011) berdasarkan etimologi dan terminologinya, batik merupakan rangkaian kata mbat dan tik. Mbat dalam bahasa Jawa dapat diartikan sebagai ngembat atau melempar berkali-kali, sedangkan tik berasal dari kata titik. Jadi, membatik artinya melempar titik berkali-kali pada kain. UNESCO menetapkan batik sebagai warisan budaya asli Indonesia, minat masyarakat dengan batik semakin tinggi sehingga banyak bermunculan industri batik di setiap daerah (Latief, 2019).

Dalam praktik tradisional nya, perancangan motif batik dilakukan secara manual menggunakan sketsa tangan. Teknik ini memerlukan ketelitian, keterampilan artistik, serta waktu yang relatif lama, karena seluruh unsur komposisi seperti garis, ragam hias, dan pengulangan pola harus disusun dengan presisi langsung di atas kertas maupun kain (Rahardjo, 2018). Namun, proses penciptaan motif batik telah mengalami perkembangan signifikan seiring kemajuan teknologi, terutama dengan hadirnya perangkat lunak digital telah membuka peluang baru bagi dunia batik. Desain digital memungkinkan proses visualisasi lebih sistematis dan presisi (Wibowo, 2020). Teknologi multimedia ini berkembang semakin pesat dan maju di dalam industri tekstil batik (Hazman, 2018). Aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat desain batik, diantaranya seperti Corel Draw, Corel Photo Paint, PhotoShop, CAD, ibisPaintX, ClipStudio dan lain-lain (Aisah, 2022).

Seiring dengan kemunculan teknologi desain grafis seperti perangkat lunak CorelDraw, proses perancangan motif menjadi lebih efisien, fleksibel, dan memungkinkan eksplorasi visual yang lebih luas. Penggunaan perangkat lunak CorelDraw dalam merancang motif batik memberikan kemudahan dari sisi teknis, seperti pengulangan pola otomatis, pewarnaan cepat, serta efisiensi editing desain (Putri & Sari, 2021). Aplikasi ini memiliki kelebihan, di mana mempunyai kemudahan GUI (Graphical User Interface) yang dapat dinilai lebih familiar bagi seorang desainer grafis pemula sehingga hal tersebut mudah dipahami dari software sejenis lainnya (Mutianingsih, 2022). Hal ini membuka peluang baru dalam penciptaan motif batik modern, khususnya bagi generasi muda perancang batik yang lebih akrab dengan media digital. Hasil studi Wijaya & Harsono (2023) menunjukkan bahwa desain batik berbasis digital memiliki keunggulan pada konsistensi pola dan kecepatan produksi, namun desain manual lebih dihargai dari aspek keunikan dan ekspresi visual.

Teknik perancangan berbasis digital ini tidak hanya berdampak pada efisiensi proses desain, tetapi juga membuka ruang eksplorasi yang lebih luas bagi perancang batik untuk menciptakan motif yang kompleks, kontemporer, dan responsif terhadap isu-isu aktual. Desain digital dianggap sebagai solusi yang adaptif dalam menghadapi tuntutan industri kreatif modern, tanpa menghilangkan esensi estetika dan filosofi batik sebagai warisan budaya (Gunawan & Maharani, 2022)

Meski demikian, muncul pertanyaan penting: apakah perbedaan metode perancangan desain motif batik secara manual maupun digital dapat berpengaruh pada kualitas dan karakter hasil akhir batik tulis, khususnya saat diwujudkan dalam bentuk produk kain Panjang. Apakah terdapat perbedaan secara teknis dan estetik dalam penerapannya pada media batik tulis, Menurut Nugroho (2019), keselarasan desain awal sangat menentukan keberhasilan akhir sebuah produk batik tulis, terutama dalam keseragaman garis canting dan distribusi warna.

Lebih lanjut, desain motif batik tidak hanya sebatas estetika, tetapi juga dapat berfungsi sebagai media penyampai pesan. Penciptaan motif batik mengalami perluasan tidak hanya menerapkan sumber ide dari alam, budaya, atau mitologi, tetapi kini berkembang mengangkat isu-isu kontemporer, seperti kerusakan lingkungan. Dalam konteks ini, penting untuk meninjau bagaimana isu sosial dan lingkungan dapat diangkat sebagai sumber ide penciptaan karya. Indonesia, sebagai negara maritim dengan garis pantai terpanjang kedua di dunia, menghadapi

krisis pencemaran laut yang sangat serius. Menurut data yang dihimpun dari World Bank (2021), sekitar 346.500 ton sampah plastik per tahun mencemari laut Indonesia, sebagian besar berasal dari aktivitas darat dan kawasan pesisir. Sementara laporan Indonesia National Plastic Action Partnership (2020) memperkirakan bahwa 3,2 juta ton limbah plastik berakhir di lautan setiap tahun, menjadikan Indonesia sebagai penyumbang sampah plastik laut terbesar kedua di dunia setelah Tiongkok. Permasalahan ini tidak hanya berdampak pada ekosistem laut, namun juga mengancam kehidupan nelayan, pariwisata pesisir, dan keberlanjutan sumber daya laut Indonesia.

Isu tersebut kemudian menjadi inspirasi utama dalam penciptaan karya desain batik digital dalam penelitian ini. Kemunculan berbagai inovasi termasuk teknologi kapal pembersih sampah laut yang bekerja menyaring limbah plastik dari permukaan air. Inovasi inilah yang menjadi sumber ide objek visual dalam penelitian ini, dengan mengeksplorasi bentuk visual dari teknologi kapal pembersih sampah laut, ombak, plastik mengapung, dan kehidupan laut yang terancam, perancangan motif batik bertujuan untuk menyampaikan pesan ekologis dan membangun kesadaran akan pentingnya menjaga laut. Gagasan ini sejalan dengan konsep “batik sebagai media komunikasi sosial dan lingkungan” yang diangkat oleh Putri & Winarnita (2021), bahwa batik kontemporer dapat digunakan untuk menyuarakan persoalan aktual di masyarakat melalui simbol visual yang dipahami secara luas.

Penelitian terdahulu terkait desain batik yang dilakukan oleh Mohamad Nur Hanif Hazman (2018) dalam Peranan aplikasi Multimedia dalam Meningkatkan Inovasi Rekaan Corak Tekstil Batik. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Aisyah (2022) Pengembangan Desain Motif Batik Lawai Menggunakan Aplikasi Digital. Penelitian yang dilakukan oleh Puri Sulistiyawati (2020) Implementasi Komputer Grafis Pada Perancangan Motif Batik Papua. Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu tersebut hanya terbatas pada pengembangan desain motif batik menggunakan aplikasi digital dan belum dilakukannya penciptaan suatu karya desain motif batik baru yang orisinal.

Berdasarkan uraian diatas, muncul ketertarikan untuk mengeksplorasi perancangan desain motif batik dengan pendekatan yang menggabungkan nilai budaya, teknologi, serta kepedulian terhadap lingkungan melalui perangkat lunak CorelDraw. Fokus utama yaitu bagaimana karya desain motif batik digital dengan tema besar Beauty Among Technology dalam kegiatan Rupa Desain Nasional #2, berjudul "Sarana Barindra" yang terinspirasi dari pencemaran laut tersebut ketika diwujudkan menjadi sebuah produk batik tulis kain Panjang. Apakah karya akan tetap menyampaikan pesan yang sama secara visual, dan bagaimana karakteristik hasil jadi produk tersebut jika dibandingkan dengan perancangan desain metode manual. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui cara menciptakan suatu motif batik baru dengan mendesain motif batik berbasis digital, melalui penggunaan software aplikasi desain grafis Coreldraw hingga menjadi sebuah produk motif batik tulis kain panjang. Jenis karya yang dibuat yaitu berupa motif batik berukuran 200cm x 115cm sebagai karya desain batik digital dan karya batik tulis.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini dengan menggunakan metode praktik penciptaan, atau metode perancangan karya desain (Practice-Based Research). Berkaitan dengan pembahasan yang mengarah pada pencapaian pengetahuan baru tentang sistem/karakteristik/sifat praktik hasil Practice-Based Research ini, maka dalam proses perwujudannya dilakukan melalui empat tahap, yaitu: eksplorasi, perancangan karya, perwujudan karya, dan dimensi karya. Empat tahap tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

### A. Eksplorasi/Pra-Perancangan

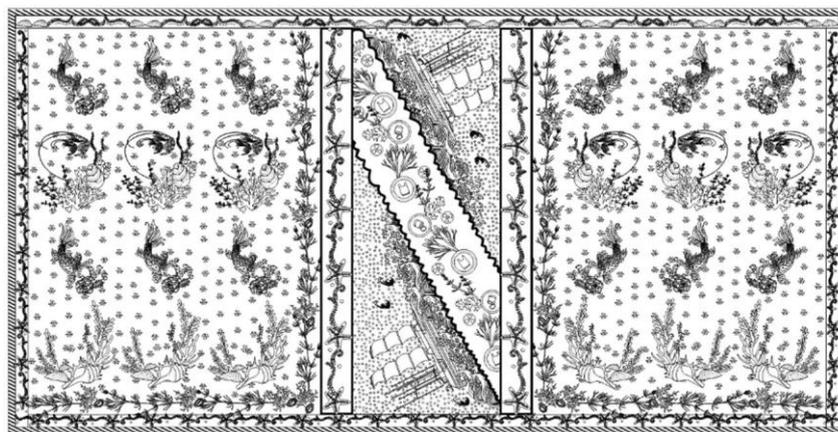
Eksplorasi merupakan tahap yang sama dengan tahap praperancangan yang berisi permasalahan yang ada di lapangan serta solusi yang didapatkan, tahapan eksplorasi tersebut dijabarkan sebagai berikut:

- a. Analisis permasalahan yang ada di lapangan berupa industri batik yang masih menggunakan teknik manual dalam rekaan pola batik di tengah kemajuan aplikasi multimedia serta isu pencemaran lingkungan laut yang terjadi yang kemudian diwujudkan dalam desain motif batik digital. Penciptaan kaya desain batik digital yang mengangkat tema Harmoni Keindahan Alam dan Teknologi, dimana Teknologi meskipun sering dianggap dapat merusak alam namun kita juga dapat melestarikan keindahan alam dengan teknologi, yang di beri nama "SARANA BARINDRA" yang memiliki arti Teknologi untuk Lautan.
- b. Solusi yang diberikan atas permasalahan di lapangan Berdasarkan hal tersebut dapat dianalisis bahwasannya terdapat peluang penciptaan desain batik digital, yakni Desain batik digital berbasis CorelDraw dengan mengangkat isu kontemporer sebagai sumber ide peciptaan motif batik dengan Judul "SARANA BARINDRA" .

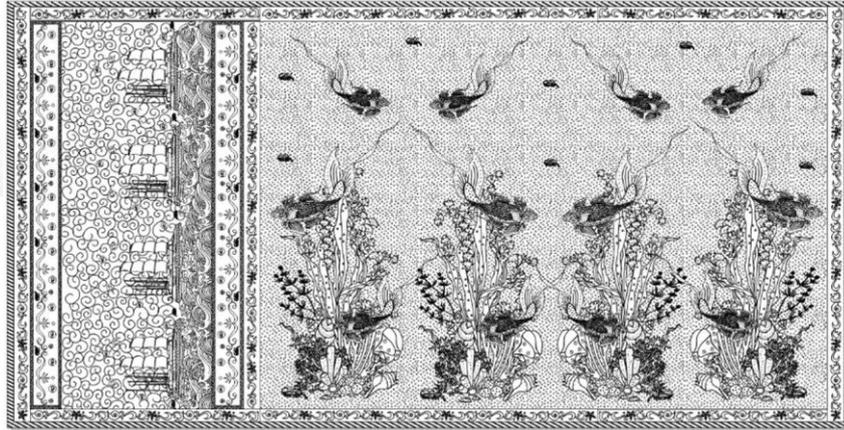
### B. Perancangan Karya

#### 1. Desain Alternatif

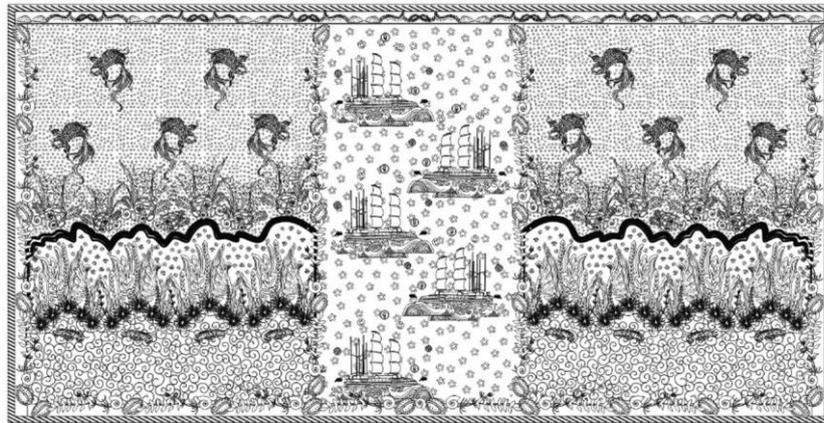
Desain alternatif merupakan keseluruhan desain yang dibuat dan dikembangkan berdasarkan sumber ide yang ditentukan. Selain itu, motif alternatif juga dibuat guna menciptakan beberapa pilihan bentuk gambaran motif dalam upaya visualisasi hasil ide yang dimaksud agar karya yang dibuat menjadi menarik dan bermutu sehingga dapat menggugah perasaan orang yang melihatnya. Pengamatan yang secara langsung kemudian menuangkan hasil analisis data yang diperoleh kedalam beberapa motif alternatif. Pembuatan motif alternatif dilakukan dengan menstilisasi bentuk nyata dari beberapa bentuk gambaran dari sumber ide. Jumlah desain alternatif yang akan dibuat dalam penelitian ini ialah masing-masing 30 sketsa desain alternatif.



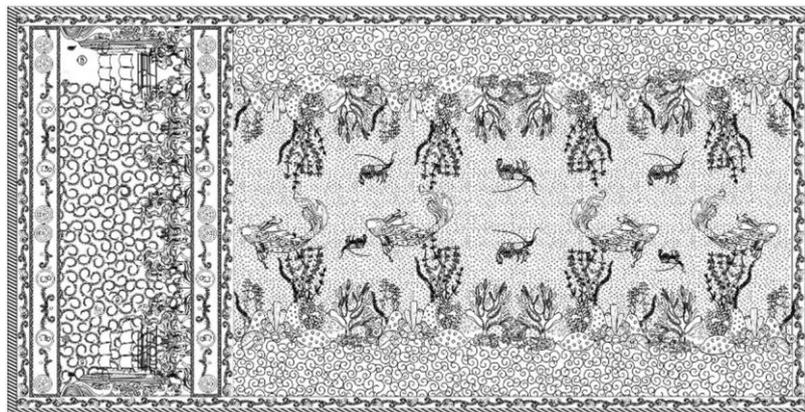
Gambar 2. 1 Sketsa Desain Alternatif 1  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)



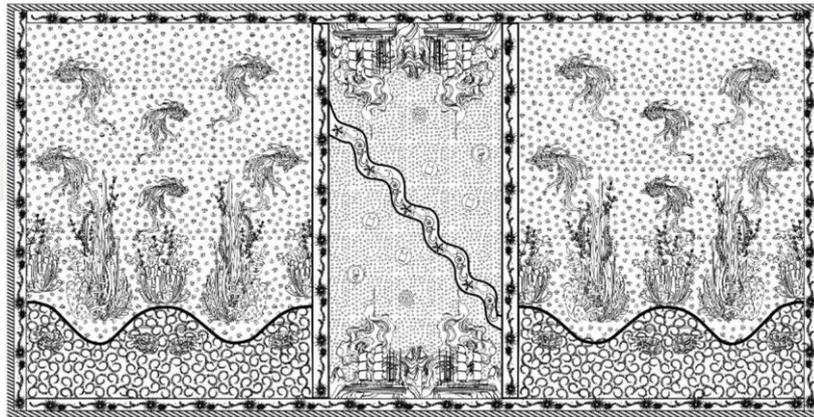
Gambar 2. 2 Sketsa Desain Alternatif 2  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)



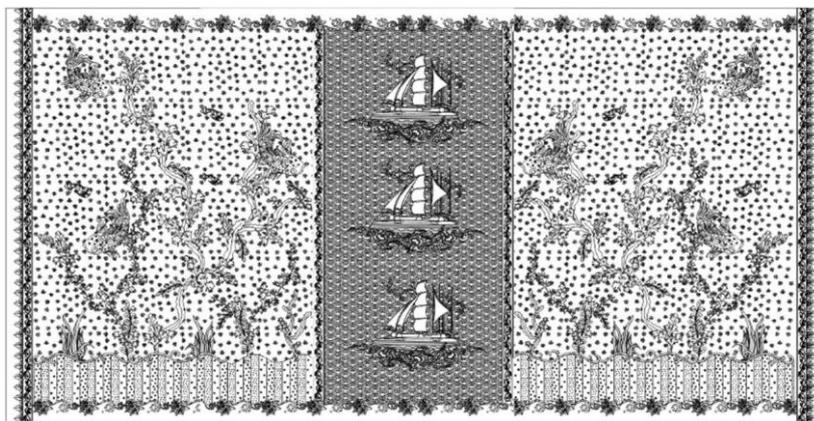
Gambar 2. 3 Sketsa Desain Alternatif 3  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 2. 4 Sketsa Desain Alternatif 4  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 2. 5 Sketsa Desain Alternatif 5  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 2. 6 Sketsa Desain Alternatif 6  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

## 2. Desain Terpilih

Desain terpilih merupakan desain terbaik yang dipilih berdasarkan hasil konsultasi, validasi desain (instrument terlampir), serta hasil evaluasi oleh dewan juri melalui kompetisi desain batik digital, Radiance 2023 yang memperoleh posisi juara 1. Berdasarkan 10 pengembangan desain motif batik maka dipilihlah 2 desain motif batik oleh validator dan 1 desain motif batik hasil penilaian dewan juri Lomba batik digital Radiance 2023, sebagai karya terpilih yang akan diwujudkan menjadi motif batik tulis kain panjang. Validator dalam penelitian ini adalah Ibu Dr. Deny Arifiana, S.Pd., M. Ds selaku dosen Universitas Negeri Surabaya prodi Pendidikan Tata Busana serta Bapak Joko Pramono, Praktisi seni rupa asal Surabaya selaku Dewan juri Lomba Batik Digital dalam Rupa Desain Nasional #2.

Proses validasi merupakan penentuan kelayakan desain untuk dibuat dan diwujudkan. Pada tahap validasi, 10 desain yang diberikan pada validator, desain mendapat nilai yang baik serta persetujuan untuk layak diwujudkan. Hasil dari tahap ini yakni peneeliti dapat memilih desain yang akan diwujudkan dengan nilai tertinggi. Desain terpilih dinilai berdasarkan beberapa aspek berikut:

Tabel 4.1 Aspek Penilaian Desain Motif Batik yang Baik

Aspek yang Dinilai	Aspek yang Dinilai
Aspek Unsur Desain	Memiliki kreatifitas yang sangat tinggi artinya memiliki keunikan dan ke khas an tersendiri pada motif utama, motif pendukung, dan isen-isen pada desain motif batik digital.
Aspek Prinsip Desain	Memiliki nilai estetika yang sangat tinggi pada penyusunan pola desain batik digital kain Panjang.

Dari 30 sketsa yang saya buat, saya pilih 10 desain terbaik untuk divalidasi oleh ahli desain batik. Penilaian dilakukan berdasarkan dua aspek utama, yaitu unsur desain dan prinsip desain. Unsur desain mencakup garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang. Sementara prinsip desain mencakup keseimbangan, proporsi, irama, penekanan, dan kesatuan.

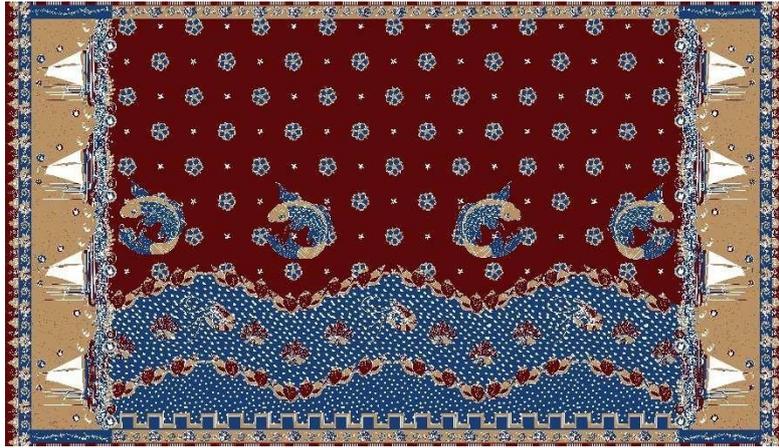
Desain nomor 4, 7, dan 8 mendapatkan nilai tertinggi. Ketiga desain ini menunjukkan penerapan prinsip keseimbangan visual, irama pola, dan kesatuan warna yang paling optimal, sehingga saya jadikan sebagai dasar dalam mewujudkan karya batik tulis kain panjang.

Karya ini menginterpretasikan eksplorasi desain motif batik digital yang ditata secara harmonis membentuk motif batik tumpal pada kain panjang.

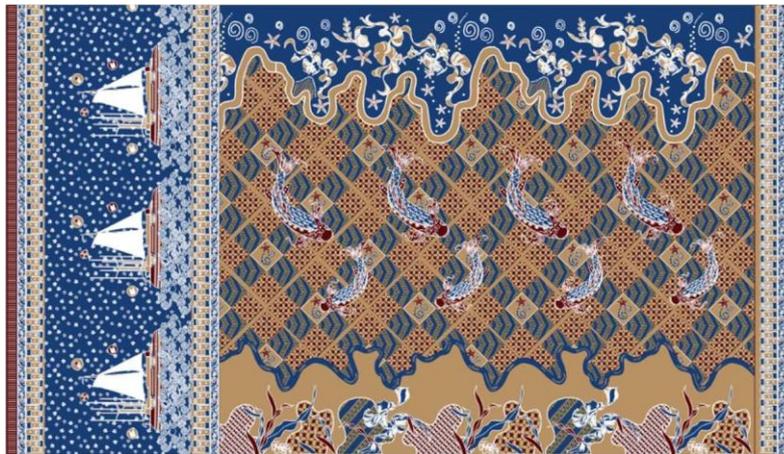


Gambar 2. 7 Desain Terpilih 1  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Desain Terpilih 1 merupakan Desain motif batik digital yang dikompetisikan pada Kegiatan Rupa Desain Nasional 2023 #2 kategori Batik Digital.



Gambar 2. 8 Desain Terpilih 2  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

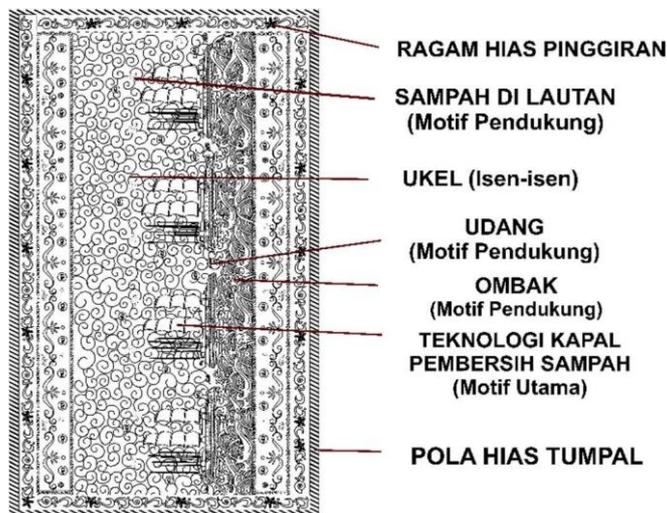


Gambar 2. 9 Desain Terpilih 3  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

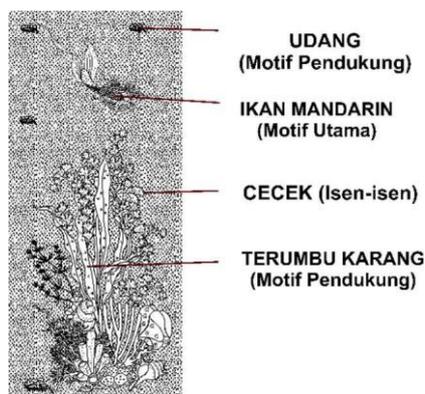
#### 4. Gambar Kerja

Gambar kerja atau sering dikenal dengan istilah technical drawing merupakan teknik menggambar ide secara mendetail, sebelum menjadi sebuah prototype dan diwujudkan. Technical drawing dibutuhkan untuk meminimalisir kesalahan atau missing detail yang akan diwujudkan serta memiliki fungsi sebagai penerjemah dari setiap objek motif yang ada pada desain batik.

Gambar kerja dalam penciptaan desain batik digital ini membantu dalam membaca tiap detail objek rancangan pada setiap motif desain batik, keseluruhan detail pada busana, meliputi flat drawing, detail (pola motif batik, isen-isen, motif pinggiran, tumpal, dan lain-lain) yang digunakan hingga warna yang diaplikasikan pada desain batik digital. Berikut merupakan gambar kerja untuk desain batik digital:



Gambar 2. 10 Gambar Kerja  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 2. 11 Gambar Kerja  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

#### 4. Model/Master/Prototype

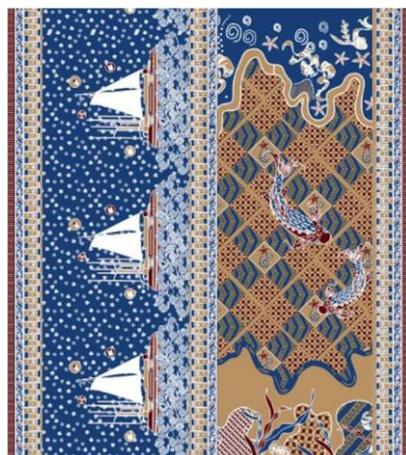
Pada tahap model/master/prototype ini berisi tentang uji coba pembuatan prototype desain batik digital. Tahap model/master/prototype ini lakukan berdasarkan 3 desain terpilih. Tujuan adanya uji panjang untuk mengetahui lebih dalam bagaimana perwujudan dari 30 desain desain batik digital sebelum tahap penciptaan.



Gambar 2. 12 Prototype 1  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 2. 13 Prototype 2  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 2. 14 Prototype 3  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

### C. Perwujudan Karya

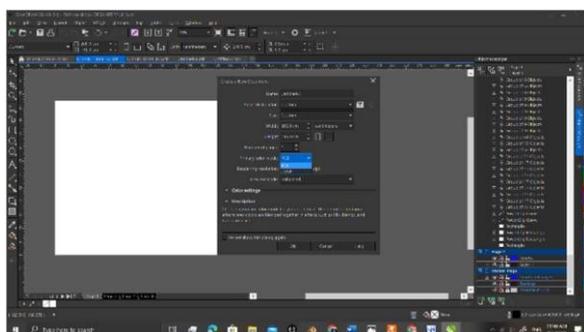
Proses perwujudan karya merupakan tahapan perubahan dari prototype menjadi desain yang dibuat sesuai pola desain batik tumpal. Dalam proses perwujudan karya (eksekusi karya) perupa mengacu pada sketsa rancangan karya kemudian menentukan bentuk karya yang akan

dibuat dengan menggabungkan konsep, ide, gagasan kreatifitas, dan teknik untuk mewujudkan karya dua dimensi.

Pembuatan karya desain batik digital Sarana Barindra ini dilakukan sepenuhnya menggunakan aplikasi CorelDraw X8, dengan pendekatan desain vektor. Karya ini merupakan representasi dari harmoni antara keindahan alam bawah laut dengan teknologi kapal pembersih sampah laut. Proses perwujudan dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut:

a. Persiapan Workspace

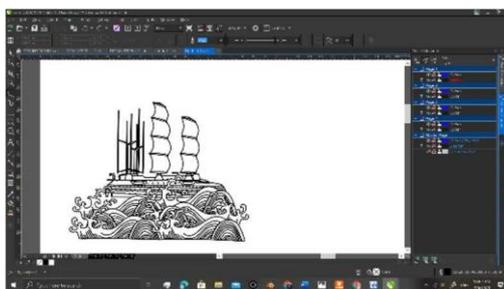
Membuka aplikasi CorelDraw dan membuat lembar kerja baru dengan ukuran disesuaikan dengan standar desain batik kain panjang (200 cm x 115 cm). Mode warna yang digunakan adalah RGB karena proyek masih dalam tahap desain digital dan belum dicetak.



Gambar 2. 15 Persiapan Workspace  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

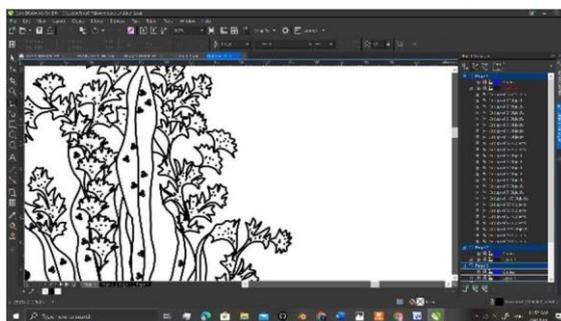
b. Pembuatan Pola Utama (Motif Teknologi Kapal dan Biota Laut)

Motif Kapal Pembersih Sampah, Dibuat dengan tool dasar seperti Rectangle Tool, Ellipse Tool, dan Pen Tool untuk menggambarkan bentuk kapal. Kapal dibuat dalam komposisi vertikal yang berulang (pada sisi kiri kain), menyesuaikan dengan irama dan pola tumpal. Untuk detailing, digunakan B-Spline Tool untuk menghaluskan bentuk gelombang laut dan detailing lambung kapal.



Gambar 2. 16 Pembuatan Pola Utama  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Motif Biota Laut (Ikan Mandarin, Terumbu Karang, Udang, Ombak), Masing-masing objek dibuat menggunakan kombinasi Freehand Tool, Bezier Tool, dan Shape Tool. Stilasi objek dilakukan untuk menciptakan kesan visual khas batik: bentuk disederhanakan namun tetap merepresentasikan wujud aslinya. Motif ikan utama mengarah diagonal untuk menimbulkan kesan dinamis.

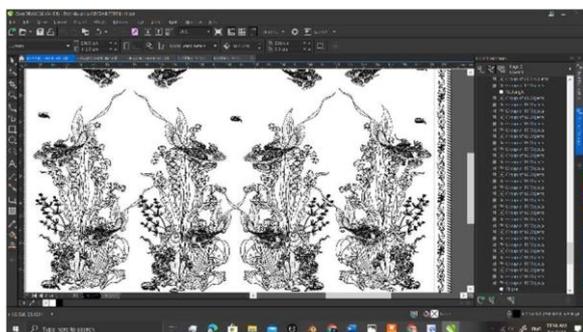


Gambar 2. 17 Pembuatan Pola Utama  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

c. Kombinasi Motif dan Pengulangan

Setelah objek utama selesai, dilakukan proses pengaturan komposisi, Menggunakan fitur Duplicate (Ctrl + D) untuk pengulangan motif yang simetris. Tools PowerClip juga digunakan untuk menggabungkan objek ke dalam bentuk pola yang lebih kompleks dan teratur.

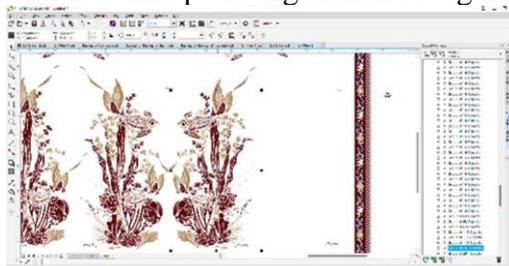
Penempatan objek mengikuti pola tradisional batik tumpal: satu sisi (kiri) penuh dengan motif berulang (kapal), sisi lainnya (kanan) lebih bebas dengan komposisi flora-fauna laut.



Gambar 2. 18 Pembuatan Pola Utama  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

d. Pewarnaan

Pewarnaan menggunakan Uniform Fill Tool untuk warna solid dan Fountain Fill Tool untuk efek gradasi. Palet warna yang digunakan mengacu pada kombinasi warna khas batik Tiga Negeri yakni Merah, Biru Indigo, dan Cokelat soja sebagai dasar nuansa klasik. Tambahan outline putih digunakan sebagai aksent visual.



Gambar 2. 19 Pewarnaan  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

e. **Tekstur dan Latar Belakang**

Motif isen-isen (dot atau titik kecil) dibuat dengan teknik, menggunakan tools Ellipse + Duplicate + Distribute untuk menyusun titik-titik secara teratur sebagai latar belakang biru.

Motif ombak kecil dan gelombang pada latar belakang kiri dibuat dengan teknik layering garis menggunakan Artistic Media Tool dan Blend Tool untuk menambah kedalaman visual.

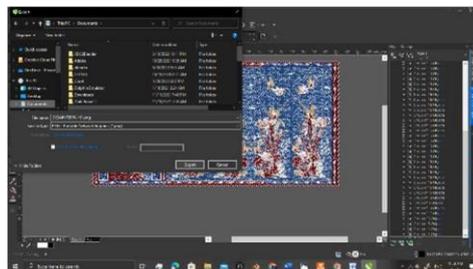


Gambar 2. 20 Tekstur dan Latar Belakang  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

f. **Finalisasi dan Export**

Setelah komposisi, warna, dan motif disempurnakan, dilakukan pengecekan terhadap keselarasan warna, keseimbangan antar elemen, proporsi dan ritme motif.

File kemudian disimpan dalam format .CDR untuk pengeditan, dan diekspor ke .PNG atau .PDF resolusi tinggi untuk keperluan presentasi, pencetakan atau dokumentasi karya.



Gambar 2.21 Finalisasi dan Export  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

**DESKRIPSI KARYA**

Deskripsi karya adalah upaya menjelaskan Desain Batik Digital yang merupakan rekaman visual real Batik Kain Panjang (Desain batik yang telah diwujudkan).

**A. Deskripsi Karya 1**

Hasil dari proses pembuatan karya yang telah disusun melalui software coreldraw telah menciptakan motif batik kain Panjang sebanyak 3 buah karya. Berikut uraian serta deskripsi dari karya 1:



Gambar 3.1 Visualisasi dan Realisasi Karya 1 (Dokumen pribadi, 2025)

Judul : Batik Sarana Barindra 1  
Ukuran : 200 x 115 cm  
Media : CorelDraw X8  
Material: Primisima  
Teknik : Tulis, Colet, dan Remasol  
Tahun : 2023

**Deskripsi Karya:**

Berdasarkan gambar di atas dapat dijelaskan, bahwa secara denotatif karya desain motif batik Sarana Barindra 1 ini menampilkan kombinasi objek alam dan teknologi yang saling melengkapi dan diterapkan pada Batik tulis kain panjang. Terinspirasi dari akulturasi budaya Jawa dan Tionghoa, karya batik ini disajikan dengan tampilan Batik tumpal yang didominasi warna biru indigo serta didukung warna merah dan coklat soqa.

Elemen motif utama yaitu teknologi kapal pembersih sampah disusun berjajar secara vertical dengan dikombinasikan motif ombak di bagian bawahnya menggambarkan perairan Indonesia. Motif Ikan mandarin dan udang disusun berjajar secara horizontal di atas setiap motif pendukung terumbu karang. Pada motif pinggiran berupa kombinasi bentuk kerang laut

dan rumput laut yang disusun memanjang secara horizontal dan vertikal mengelilingi desain batik menggambarkan keberagaman laut Indonesia. Untuk latar belakang menggunakan isen-isen berupa cecek yang tersebar di keseluruhan sebagai latar belakang nya menggambarkan suasana lautan yang bersih terhindar dari ada nya sampah dan limbah yang menggenang di lautan Indonesia.

Karya ini menyampaikan pesan untuk tetap melestarikan kekayaan laut Indonesia sebagai negara maritime dengan memaksimalkan perkembangan teknologi yang dikemas dalam bentuk motif batik kain panjang.

## B. Deskripsi Karya 2



Gambar 3.2 Visualisasi dan Realisasi Karya 2  
(Dokumen pribadi, 2025)

Judul	: Batik Sarana Barindra 2
Ukuran	: 200 x 115 cm
Media	: CorelDraw X8
Material	: Primisima
Teknik	: Tulis, Colet, dan Remasol
Tahun	: 2024

### Deskripsi Karya:

Berdasarkan karya desain motif batik Sarana Barindra 2 ini menampilkan kombinasi objek alam dan teknologi yang saling melengkapi dan diterapkan pada Batik tulis kain panjang. Karya batik ini disajikan dengan tampilan Batik tumpal yang didominasi warna merah serta

didukung warna biru indigo dan coklat soga yang terinspirasi dari akulturasi budaya Jawa dan Tionghoa.

Elemen motif utama yaitu teknologi kapal pembersih sampah disusun berjajar secara vertical dengan dikombinasikan motif ombak di bagian bawahnya dengan elemen motif sampah disekelilingnya menggambarkan teknologi kapal pembersih sampah yang berusaha membersihkan lautan dari pencemaran, pola pada elemen motif ini membentuk sebuah motif tumpal yang saling berhadapan di setiap sisi kain panjang batik. Motif Ikan mandarin disusun berjajar secara horizontal di atas motif pendukung kerang dan terumbu karang yang berjajar meembentuk sebuah pola geometris. Pada motif pinggiran berupa kombinasi bentuk kerang laut dan rumput laut yang disusun memanjang secara horizontal dan vertikal mengelilingi desain batik menggambarkan keberagaman biota laut Indonesia. Untuk latar belakang menggunakan isen-isen berupa cecek dan motif kembang tampuk manggis yang tersebar di keseluruhan sebagai latarbelakang nya menggambarkan suasana lautan yang bersih terhindar dari ada nya sampah sehingga menciptakan nuansa sejuk.

Karya ini menyampaikan pesan perkembangan teknologi tidak selalu berdampak negative bagi lingkungan namun teknologi disini saling berkolaborasi menghasilkan timbal balik baik pada kelestarian ekosistem laut maupun sumber daya manusia, yang dikemas dalam bentuk motif batik kain panjang.

### C. Deskripsi Karya 3



Gambar 3.3 Visualisasi dan Realisasi Karya 3  
(Dokumen pribadi, 2025)

Judul : Batik Sarana Barindra 3  
Ukuran : 200 x 115 cm

Media : CorelDraw X8  
Material : Primisima  
Teknik : Tulis, Colet, dan Remasol  
Tahun : 2024

#### Deskripsi Karya:

Karya desain motif batik Sarana Barindra 3 ini menampilkan kombinasi objek alam dan teknologi yang saling melengkapi dan diterapkan pada Batik tulis kain panjang. Karya batik ini disajikan dengan tampilan Batik tumpal yang didominasi warna coklat soja dan biru indigo serta didukung warna merah yang terinspirasi dari akulturasi budaya Jawa dan Tionghoa.

Motif utama yaitu teknologi kapal pembersih sampah disusun berjajar secara vertical dengan dikombinasikan motif ombak di bagian bawahnya dengan elemen motif sampah di bagian atas menggambarkan teknologi kapal pembersih sampah yang berusaha menetralisasi lautan dari pencemaran yang terjadi, pola motif ini membentuk sebuah motif batik tumpal. Motif pendukung terumbu karang yang tidak beraturan berjajar secara horizontal di bagian atas dan bawah batik yang dibatasi dengan elemen motif garis bergelombang, pada bagian tengah batik kain Panjang didominasi elemen motif geometris belah ketupat yang tersusun beraturan dengan dikombinasikan pola motif biota laut, kawung dan parang di bagian dalamnya memberikan kesan variatif. Motif pinggiran berupa kombinasi elemen motif geometri dan elemen motif kerang laut dan rumput laut yang disusun memanjang secara vertikal di setiap sisi batik menggambarkan keberagaman biota laut Indonesia memberikan kesan simetris. Latar belakang pada tumpal menggunakan isen-isen berupa kembang lombok dan mata dara yang tersebar di keseluruhan sebagai latar belakangnya menggambarkan suasana lautan yang bersih terhindar dari adanya sampah sehingga menghasilkan kesan yang berangin dan selaras.

Karya ini menyampaikan pesan bahwa di era kemajuan teknologi saat ini, teknologi kapal pembersih sampah merupakan salah satu alternative untuk mengatasi permasalahan pencemaran lingkungan oleh limbah maupun sampah plastic di lautan. Teknologi dan alam saling bekerjasama menghasikan timbal balik berupa ekosistem laut yang terjaga serta hasil tangkapan ikan yang baik sebagai kebutuhan pangan masyarakat. Karya batik Sarana Barindra merupakan harapan pengkarya kepada masyarakat agar selalu menjaga kelestarian alam laut Indonesia dengan memaksimal perkembangan teknologi saat ini.

## PENYAJIAN KARYA

### A. Penyajian Karya

Sebagaimana telah dijelaskan di bab 3 tentang gagasan penyajian, karya ini disajikan dalam fashion show event bertajuk Pameran Karya : Busana Cipta Karya & Batik, Koridor Gedung A3-A4 Fakultas Teknik Unesa. Event ini melibatkan 22 Mahasiswa Prodi S1 Pendidikan Tata Busana dalam bidang produk fesyen dan produk batik tulis.

Kaum akademisi yang terlibat dalam event ini antara lain dari Prodi S1 Pendidikan Tata Busana UNESA. Adapun dari dunia batik, Pameran karya mengundang ahli batik sehuaybagai dewan juri yaitu. Selanjutnya, event ini juga melibatkan Fashionesa sebagai media yang terlibat dalam kegiatan pameran karya.

Secara garis besar, penyajian Event Pameran Karya terbagi menjadi 3 (tiga) tahap rangkaian kegiatan, yakni: pra-event, on-event, dan pasca-event.

#### 1. Pra-Event

Pra-event adalah kegiatan sebelum event yang sesungguhnya berlangsung. Kegiatan ini bertujuan untuk menggiring publik agar tertarik untuk melihat event yang sesungguhnya. Termasuk dalam pra-event ini adalah Pameran Busana Cipta Karya & Batik.

a. Pameran Desain Batik Tulis

Pameran Desain Batik Tulis merupakan rangkaian praevent Pameran Karya Busana Cipta Karya & Batik. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari tanggal 19 Mei 2014. Berikut ini adalah media publikasi kegiatan pra-event Pameran Busana Cipta Karya & Batik.



Gambar 4.1 Publikasi Pameran Karya Busana Cipta Karya & Batik (Tim Skripsi Cipta Karya,2025)



Gambar 4.2 Publikasi Pameran Karya Desain Batik Tulis (Dokumen Pribadi,2025)

## 2. On Event

On-event adalah puncak acara dari Pameran Karya Busana Cipta Karya & Batik, yakni desiminasi karya yang menampilkan koleksi dari 20 desainer yang sedang menempuh proyek tugas akhir di Program Studi Pendidikan Tata Busana FT UNESA dan 2 desainer batik tulis, yakni Friska Maulidya (pengkarya sendiri) dan Frailia Shofa Istiqlalia.

Pada event ini pengkarya menampilkan karya bertajuk Pameran Busana Cipta Karya & Batik, Pameran Karya bertajuk 2 macam pameran karya yaitu Pameran Busana Cipta Karya dan Pameran Desain Batik Tulis. Adapun penyajian karya dalam pameran yang digolongkan dari karya yang ditampilkan, karya batik tulis disajikan pada standing hanger dan busana cipta karya disajikan pada manekin atau dressfoam.

Kegiatan on-event ini direncanakan tanggal 19 Mei 2025 dan sudah melalui proses perizinan dengan berbagai pihak terkait.





Gambar 4.4. Dokumentasi Pameran Karya Desain Batik Tulis (Dokumen Pribadi, 2025)

#### 4. Pasca Event

Kegiatan pasca-event dari Pameran Karya Busana Cipta Karya & Batik merupakan penilaian karya batik tulis Bersama para ahli secara mandiri.

Penilaian karya dalam penelitian ini oleh 3 juri ahli batik (instrument terlampir) yaitu, Bapak Ir Wirasno selaku ahli di industry batik, Ibu Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd. selaku Dosen Vokasi Tata Busana UNESA, serta Ibu Dr. Deny Arifiana S.Pd., M.A. selaku Dosen Pendidikan Tata Busana UNESA. Karya yang dinilai berupa 3 motif batik tulis kain Panjang yang sebelumnya sudah diwujudkan. Ketiga juri memberikan nilai yang cukup baik dan dinilai layak menjadi sebuah produk dari sisi seni. Sebagian berupa catatan dari ketiga juri berupa catatan teknis dalam peletakan motif tumpal pada kain sebagai produk kain Panjang agar lebih baik lagi kedepannya.





Gambar 4.4 Dokumentasi Penilaian Karya Batik Tulis  
(Dokumen Pribadi, 2025)

Dari ketiga penilaian karya batik tulis bersama ketiga ahli dalam bidang batik, dalam segi aspek Fungsional dan aspek Estetika Visual memperoleh poin tertinggi dalam penilaian karya. Ketiga karya ini menunjukkan ketepatan teknik dan kesesuaian hasil akhir batik tulis, serta inovasi dalam eksplorasi visual, harmoni warna dan kreativitas dalam desain. Sehingga karya ini dapat dinilai layak diwujudkan sebagai karya fungsional, dengan beberapa catatan saran dan masukan oleh para ahli agar lebih baik lagi kedepannya.

#### B. Media Promosi

Media promosi (branding tools) merupakan strategi pemasaran yang bertujuan untuk meningkatkan citra dari brand/merk pengkarya. Dalam konteks pengkaryaan ini, media promosi yang digunakan ialah media promosi pribadi. Media promosi yang dibuat diantaranya adalah nama brand/merk, label, hangtag, kartu nama, pengemasan, dan look book.

##### 1. Nama Brand

Nama brand dari karya ini adalah Samara Batik. Samara berasal dari bahasa Sanskerta yang memiliki arti kedamaian, ketentraman, dan harmoni. Pemilihan kata ini tidak hanya sebagai nama yang terdengar estetik, tetapi juga mengandung makna mendalam yang sejalan dengan pesan utama dalam karya “Sarana Barindra”. Warna merah merepresentasikan kekuatan, rasa percaya diri dan elegan. Warna ini dipadukan dengan warna ivory karena merupakan warna netral yang bisa menyesuaikan dengan produk.

Melalui brand “Samara Batik”, peneliti ingin menunjukkan bahwa desain batik tidak hanya terbatas pada pola dan estetika semata, melainkan juga dapat menjadi media untuk menyampaikan kesadaran ekologis dan nilai-nilai kehidupan yang lebih luas. Keberadaan teknologi dalam motif kapal pembersih sampah laut tidak dimaknai sebagai bentuk dominasi manusia terhadap alam, namun sebagai simbol kolaborasi, bahwa manusia melalui teknologi bisa hadir sebagai penjaga, bukan perusak. Berikut adalah logogram dan logotype brand pengkarya.



Gambar 4.5 Logogram brand Samara Batik  
(Dokumen Pribadi, 2025)

## 2. Label dan HangTag

- Label adalah media yang berisi keterangan tentang produk, seperti nama brand, size dan sebagainya. Label dari brand Samara Batik berupa label sablon berisi logo dan informasi brand yang dijahit pada produk. Berikut adalah label dari brand pengkaryanya.



Gambar 4.6 Label dan Hang tag brand Samara Batik (Dokumen Pribadi, 2025)

Hangtag adalah media informasi yang di dalamnya terdapat keterangan mengenai brand seperti logo, kontak brand, dan size. Hangtag brand Samara Batik ini berupa kertas artpaper berwarna merah maroon. Berikut adalah hangtag brand pengkaryanya.



Gambar 4.7 Hangtag brand Samara Batik (Dokumen Pribadi, 2025)

## 4. Bussiness Card dan Thank You Card

Kartu nama adalah kartu yang berisi informasi tentang pemilik brand, nama perusahaan, nomor handphone, media sosial dan sebagainya. Kartu nama yang digunakan pengkaryanya berupa art paper glossy dengan ukuran 3,5 cm x 5 cm. Berikut adalah kartu nama dari brand pengkaryanya.



Gambar 4.8 Kartu nama brand Samara Batik (Dokumen Pribadi, 2025)



Gambar 4.9 Thankyou Card brand Samara Batik (Dokumen Pribadi, 2025)

#### 4. Packaging

Pengemasan yang digunakan pengkarya berupa paper bag dan box dengan logo brand di depan. Berikut adalah desain paper bag dan box pengkarya.



Gambar 4.10 Design Packaging brand Samara Batik (Dokumen Pribadi, 2025)

#### 5. Social Media

Social media merupakan media promosi yang efektif dan murah yang dapat digunakan oleh pelaku bisnis untuk menjangkau audiens secara luas. Dengan memanfaatkan berbagai platform media sosial, bisnis dapat meningkatkan kesadaran merek, mempromosikan produk atau layanan, dan membangun hubungan yang kuat dengan konsumen. Dalam konteks pengkaryaan ini, social media yang digunakan ialah social media pribadi seperti Instagram. Berikut adalah social media yang digunakan oleh pengkarya.



Gambar 4.11 Sosial Media (Dokumen Pribadi, 2025)

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan proses eksplorasi, perancangan, hingga perwujudan karya desain motif batik digital yang berjudul "Sarana Barindra", dapat disimpulkan bahwa penggunaan software CorelDraw dalam menciptakan motif batik memberikan kemudahan dalam hal efisiensi waktu, fleksibilitas pengolahan visual, serta kebebasan dalam berkreasi tanpa mengesampingkan unsur budaya yang menjadi dasar dalam penciptaan motif batik.

Motif "Sarana Barindra" diangkat dari tema harmoni antara keindahan alam dan kemajuan teknologi. Melalui pendekatan stilasi visual, unsur teknologi seperti kapal pembersih sampah laut dikombinasikan dengan elemen biota laut seperti ikan mandarin, terumbu karang, dan ombak. Hal ini tidak hanya menghasilkan visual yang estetis, namun juga membawa pesan moral mengenai pentingnya menjaga kelestarian lingkungan laut melalui pemanfaatan teknologi yang tepat guna.

Desain yang dihasilkan mampu mengangkat kekayaan kultural melalui pendekatan modern, tanpa kehilangan jati diri batik sebagai warisan budaya Indonesia. Warna-warna yang digunakan seperti merah, biru indigo, dan coklat soja mencerminkan akulturasi budaya Jawa dan Tionghoa sebagaimana ditemukan dalam batik Tiga

Negeri. Selain itu, motif ini juga telah melalui validasi ahli serta diapresiasi melalui kompetisi nasional, yang membuktikan bahwa karya ini layak dikembangkan lebih lanjut.

### B. Saran

- a. Bagi Peneliti Selanjutnya, eksplorasi terhadap desain motif batik digital dapat terus dikembangkan dengan pendekatan tema-tema kekinian lainnya, baik sosial, budaya, maupun isu lingkungan lainnya. Penggunaan software desain juga bisa lebih diperluas dengan kombinasi aplikasi lain untuk hasil yang lebih maksimal.
- b. Bagi Industri Batik, hasil karya seperti Sarana Barindra ini dapat dijadikan inspirasi dalam menciptakan produk-produk batik dengan visual modern namun tetap berakar pada nilai-nilai lokal. Desain digital dapat mempermudah proses penciptaan dan membuka peluang lebih besar dalam produksi massal, terutama pada motif batik tulis.
- c. Bagi Institusi Pendidikan, penelitian ini dapat menjadi referensi pembelajaran dalam pengembangan desain berbasis software grafis, sekaligus memperkuat pentingnya inovasi dalam menjaga eksistensi budaya lokal di tengah perkembangan teknologi digital.
- d. Bagi Masyarakat Umum, diharapkan karya ini dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan laut serta menumbuhkan apresiasi terhadap batik sebagai media ekspresi yang dapat membawa pesan-pesan sosial dan lingkungan secara visual dan menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, S., Sundari, S., Poningin, P., & Prastio, Y. (n.d.-a). PENGEMBANGAN DESAIN MOTIF BATIK LAWAI MENGGUNAKAN APLIKASI DIGITAL (Vol. 5, Issue 2).
- Akhir, J. T., Oktaviani, N., Kriya, J., Fakultas, T., & Rupa, S. (n.d.-a). EKSPLORASI KAMPUNG SERIBU RUMAH GADANG SOLOK SELATAN PADA BATIK KAIN PANJANG PROGRAM STUDI S-1 KRIYA.
- Ayu Paramita, A., & Ari Dartono, F. (2023b). Perancangan Motif Batik Tulis Dengan Inspirasi Visual Biota Laut Penyu. In *Ornamen: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni Kriya* (Vol. 20, Issue 1). <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/ornamen/86>
- Batikbumi.com. (2021). Jenis Pewarna Batik: Remasol dan Reaktif. Diakses dari <https://batikbumi.com>
- Dr. Husen Hendriyana, S. S. M. D. (2022b). METODOLOGI PENELITIAN PENCIPTAAN KARYA PRACTICE-LED RESEARCH AND PRACTICE-BASED RESEARCH

- SENI RUPA, KRIYA, DAN DESAIN – EDISI REVISI. Penerbit Andi.  
<https://books.google.co.id/books?id=tg1vEAAAQBAJ>
- Gunawan, D., & Maharani, S. (2022). Transformasi Desain Batik Tradisional ke Digital. *Jurnal Seni & Desain Visual*, 9(1), 37–46.
- Indonesia National Plastic Action Partnership. (2020). Radical Reduction of Plastic Pollution in Indonesia: A System Change Approach. Diakses dari <https://globalplasticaction.org/>
- Jubilee E. (2015). Tips dan Trik CorelDRAW. Kriya Fakultas Seni Rupa, J. (2020a). BIOTA LAUTDALAM KARYA BATIK KONTEMPORER JURNAL TUGAS AKHIR Agung Suhartanto NIM 1710016222 PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI.
- Nugroho, R. (2016). Karakteristik Bahan Kain dalam Pembuatan Batik Tulis. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 5(1), 22–30.
- Nur Hanif Hazman, M., Ramli Fakulti Seni, H., & Kreatif, I. (2018a). PERANAN APLIKASI MULTIMEDIA DALAM MENINGKATKAN INOVASI REKAAN CORAK TEKSTIL BATIK THE ROLE OF MULTIMEDIA APPLICATIONS IN INCREASING INNOVATION OF BATIK TEXTILE PATTERNS. In *Jurnal Peradaban Melayu Jilid (Vol. 13)*.
- Pendekatan, B., Rupa, A., Simanjuntak, P. A. D. T., Muttaqien, T. Z., & Pujiraharjo, Y. (n.d.-b). Perancangan Produk Meja dan Kursi Makan Pinisi Resto Situ Patenggang The Design of Table and Chair Pinisi Resto Situ Patenggang Based On Fine Aspect Approach (CASE STUDY: PINISI RESTO SITU PATENGGANG, BANDUNG).
- Pratiwi, A., & Bina Affanti, T. (n.d.-a). BATIK FRAKTAL KEMAJUAN TEKNOLOGI OLAH VISUAL DIGITAL. <http://www.belajarcoredraw.com/2011/10/fungsi-fungsitoolbox-pada-coreldraw.html>
- Pratisti, A., & Wahyudi, T. (2020). Analisis Komparatif Hasil Pewarnaan Batik Tulis pada Kain Mori Prima dan Primisima. *Jurnal Desain dan Seni*, 15(2), 87–94.
- Purnawirawan SMK Ibu Kartini Semarang, O., & Tengah, J. (2020a). Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan dan Batik 2020 Yogyakarta, 6 Oktober.
- Putri, A. P., & Winarnita, M. (2021). Batik as Environmental Discourse: Transforming Waste into Motif. *Jurnal Seni dan Budaya Indonesia*, 9(1), 27–38.
- Putri, D. A., & Sari, M. A. (2021). Pemanfaatan Software CorelDraw dalam Desain Batik Modern. *Jurnal DKV Nusantara*, 6(2), 45– 54.
- Rahardjo, B. (2018). Teknik Penciptaan Motif Batik Tradisional. Yogyakarta: Pustaka Budaya.
- Resa, M., Sabir, P., Eliyanti, D., & Mokodompit, A. (n.d.-b). ANALISIS POTENSI MARITIM INDONESIA.
- Roxanne, R., Rasyidin, N., & Setijadi, N. N. (2023). Pengaruh Teknologi Komunikasi Terhadap Kesadaran Lingkungan Generasi Milenial Study Pada Kapal Pengangkut Coldplay. *JKOMDIS : Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial*, 3(3), 859–864. <https://doi.org/10.47233/jkomdis.v3i4.1384>
- Sanyoto, S. E., & Sadjiman, D. (2005b). Dasar-dasar tata rupa dan desain. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sayatman S.Sn, M. S., & Nadhia Domaries Latief. (2019). Eksplorasi Desain Motif Baru Batik Kota Malang.
- Sulistiyawati<sup>1</sup>, P., Ihya' Ulumuddin, I., & Azhari, A. P. (n.d.-a). IMPLEMENTASI KOMPUTER GRAFIS PADA PERANCANGAN MOTIF BATIK PAPUA. <https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- Sumardjo, J., & Budiardjo, B. (2002). Batik: Warisan Leluhur yang Tak Ternilai. Jakarta: Balai Pustaka.
- Suprpto, E. (2021). Analisis Karakteristik Kain Batik untuk Produksi Skala Industri. *Jurnal Busana Nusantara*, 8(2), 33–40.
- Tips dan Trik CorelDRAW. (n.d.).

- Wardhana, A. (2020). Pemilihan Material dalam Proses Produksi Batik Tulis.
- Wibawanto, W., Nugrahani, R., Rupa, J. S., Bahasa, F., & Seni, D. (2018b). Indonesian Journal of Conservation INOVASI PENGEMBANGAN MOTIF BATIK DIGITAL BAGI IKM BATIK SEMARANG. In Indonesian Journal of Conservation (Vol. 07, Issue 02). <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/ijc>
- Wibowo, A. (2020). Seni Batik dan Perkembangan Visualnya. Surakarta: ISI Press.
- Wijaya, F., & Harsono, Y. (2023). Analisis Estetika dan Efisiensi Desain Batik Manual dan Digital. Jurnal Seni dan Inovasi Desain, 8(1), 12–24.
- World Bank. (2021). Marine Plastic Debris in Indonesia: Issues and Policy Solutions. Diakses dari <https://documents.worldbank.org/en/publication/documents-reports/documentdetail/368761607213228632/>
- YULIANTO, S. (2015). Kreasi Karakter Cute Teen dengan CorelDraw.
- Zukhrufa, A. A. (n.d.-b). Perancangan Eksplorasi Motif Batik Jetis Sidoarjo. In Jurnal Desain Indonesia (Vol. 5).