



Penciptaan Motif Batik Kuliner Khas Semarang dengan Aplikasi Autodesk Sketchbook

Alldila Noorma Az Zahra^{*}, Muh Fakhrihun Na'am, Maria Krisnawati,
Godham Eko Saputro

Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang,
Gunungpati Semarang 50229

**Corresponding author:* adlnrmazz@gmail.com

Abstract. *Batik motifs are the foundation of a design in batik work.* Researchers are interested in taking the source of ideas from various culinary specialties in Semarang City such as: Lumpia, Bandeng Presto, and Moaci Gemini Cake. Not many have used culinary motifs typical of Semarang as batik motifs in Semarang, mostly using building motifs in Semarang. The creation of this batik motif is accelerated by the use of a design application called Autodesk Sketchbook. This research aims to find out the process of creating batik motifs using the Autodesk Sketchbook application as well as knowing the advantages and disadvantages of this application and describing batik motifs in the aspects of shape, color and composition with culinary ideas typical of Semarang. The research method used is qualitative method and creation method. By doing several stages of research, namely the exploration stage, the design stage, and the realization stage. From this research, it is concluded that Semarang batik includes batik motifs of asem, warak ngendhog, city icon building motifs, motifs of blekok birds, peacocks, shoe flower motifs, johar leaves and culinary motifs such as spring rolls, milkfish and wingko babad, but culinary motifs do not sell well in the market because they are less attractive to the public. Also produced are three works of culinary batik motifs typical of Semarang created with the Autodesk Sketchbook application, these works include spring roll batik with the title "Andrawina Lumpia Semarang", presto milkfish batik with the title "Gesang Ing Mada", moaci cake batik with the title "Jatukrama Moaci Gemini". The resulting works show the feasibility of making batik and need to be developed. The two motifs produced should be arranged more dynamically so that they do not seem monotonous and use bright colors so that the motifs are clearer. Batik experts or batik craftsmen should participate in developing more culinary motifs typical of Semarang so that there are more diverse batik motifs that provide culinary specialties of Semarang.

Keywords: *Batik Motif, Ornament, Idea Source, Creation, Semarang Culinary.*

Abstrak. Motif batik adalah landasan dari sebuah rancangan dalam karya batik. Peneliti tertarik untuk mengambil sumber ide dari berbagai kuliner khas yang ada di Kota Semarang seperti: Lumpia, Bandeng Presto, dan Kue Moaci Gemini. Belum banyak yang menggunakan motif kuliner khas Semarang sebagai motif batik di Semarang, kebanyakan menggunakan motif bangunan yang ada di Semarang. Penciptaan motif batik ini dipercepat dengan penggunaan aplikasi desain bernama *Autodesk Sketchbook*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penciptaan motif batik menggunakan aplikasi *Autodesk Sketchbook* serta mengetahui kekurangan dan kelebihan dalam aplikasi ini dan mendeskripsikan motif batik dalam aspek bentuk, warna dan komposisi dengan sumber ide kuliner khas Semarang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dan metode penciptaan. Dengan dilakukannya beberapa tahapan penelitian yaitu tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. Dari penelitian ini disimpulkan bahwa batik Semarang diantaranya adalah batik motif asem, warak ngendhog, motif bangunan ikon kota, motif burung blekok, burung merak, motif bunga sepatu, daun johar dan motif kuliner seperti lumpia, bandeng dan wingko babad, namun motif kuliner tidak laku di pasaran karena kurang diminati masyarakat. Dihasilkan juga tiga karya motif batik kuliner khas Semarang yang diciptakan dengan aplikasi

Autodesk Sketchbook, karya-karya tersebut diantaranya ada batik lumpia dengan judul “Andrawina Lumpia Semarang”, batik bandeng presto dengan judul “Gesang Ing Mada”, batik kue moaci dengan judul “Jatukrama Moaci Gemini”. Karya yang dihasilkan menunjukkan kelayakan untuk dijadikan batik dan perlu dikembangkan. Kedua motif yang dihasilkan sebaiknya disusun lebih dinamis agar tidak terkesan monoton dan menggunakan warna yang cerah sehingga motif lebih jelas. Ahli batik atau perajin batik sebaiknya turut mengembangkan lebih banyak lagi motif-motif kuliner khas Semarang agar semakin beragam motif batik yang memberikan kekhasan kuliner Semarang.

Kata Kunci: Motif Batik, Ornamen, Sumber Ide, Penciptaan, Kuliner Semarang.

PENDAHULUAN

Kota Semarang merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki potensi ekonomi kreatif yang besar terutama dalam bidang *fashion* dan kuliner seperti yang dipaparkan oleh Prajanti et al., (2021: 92) bahwa terdapat 17 kategori ekonomi kreatif yang telah berdiri di Kota Semarang. Terdapat tiga sektor ekonomi kreatif yang masih menjadi andalan di Kota Semarang adalah kuliner (81,93%), fesyen (1,17%) dan kriya (1,83%).

Sektor fesyen di Kota Semarang juga telah berkembang dengan menciptakan busana menggunakan wastra tradisional seperti batik khas Semarang. Dapat kita ketahui bahwa Batik merupakan warisan budaya khas Nusantara yang telah dikenal di dalam maupun luar negeri. Batik merupakan salah satu jenis tekstil yang tidak asing bagi masyarakat Indonesia dan juga selalu menjadi simbol negara Indonesia. Batik memiliki hubungan yang kuat dengan budaya etnis Jawa di Indonesia sejak masa pemerintahan Raden Wijaya (1294-1309) (Pradhikta & Dyanningrum, 2018: 3).

Batik merupakan kata yang diambil dari Bahasa Jawa yaitu “*amba*” yang berarti tulis dan “*nitik*” yang berarti titik. Gabungan dari kedua kata tersebut bermakna menulis menggunakan lilin. Pembuatan batik menggunakan canting berukuran kecil di atas kain yang memberikan kesan “orang sedang menulis titik-titik” (Trixie, 2020: 2). Sebuah karya seni tidak terlepas dari unsur visual sebagai faktor pendukung agar sebuah karya seni dapat tercipta dengan sempurna. Beberapa komponen seni rupa yang harus ada untuk mewujudkan sebuah karya seni, yaitu subjek, bentuk dan isi (Na’am et al., 2020: 191). Yuliati & Susilowati, (2022: 1) menegaskan bahwa Batik layak disebut sebagai warisan budaya asli Indonesia.

Indonesia memiliki beberapa jenis batik menurut (Suliyati & Yuliati, 2019: 66) Terdapat dua jenis batik pada masa pemerintahan kolonial Hindia Belanda yaitu batik kerajaan atau Keraton (batik *Vorstenlanden*) dan batik pesisir. *Vorstenlanden* didefinisikan sebagai wilayah kerajaan. Batik Keraton adalah batik yang dibuat di wilayah kerajaan Kasunanan Surakarta (Solo) dan Kasultanan Yogyakarta. Ada pula batik pesisir atau dikenal juga batik pesisiran merupakan jenis batik yang dibuat di luar wilayah kerajaan Surakarta dan Yogyakarta.

Salah satu batik pesisir nusantara adalah batik Semarang, dimana letak geografis Kota Semarang ada di pesisir utara laut Jawa. Batik pesisir merupakan batik yang berkembang di luar keraton Kasunanan Surakarta dan Kasultanan Yogyakarta (Handayani et al., 2016: 25). Batik Semarang merupakan batik yang diproduksi oleh masyarakat Kota Semarang, dengan memberikan ikon-ikon kota Semarang ke dalam motif (Apriliana & Na’am, 2022: 86). Kota Semarang sudah sejak lama menjadi tempat penghasil kerajinan batik dengan warna-warna yang cerah karena Kota Semarang sangat kental dengan pengaruh budaya Tionghoa dan Belanda. Batik Semarang sendiri memiliki beberapa motif batik dengan menggunakan potensi, cerita serta ikon bangunan yang ada di Kota Semarang. Motif pada batik Semarang diantaranya ada motif Tugu Muda, motif Lawang Sewu, motif Gambang Semarang, motif Asem Arang, motif Cheng Ho, motif Blekok Sronдол, dan yang terakhir motif Marina (Mashadi, 2015: 203).

Salah satu faktor yang sangat penting dalam mewujudkan sebuah karya batik adalah motif batik, dengan mengambil sumber ide seperti motif flora fauna, motif abstrak, ornament, ragam hias dan lainnya (Ismia et al., 2021: 19). Motif hias merupakan ciri khas dari suatu daerah, karena setiap ungkapan gambar atau motif hias yang diwujudkan pada kain memiliki orisinalitas tersendiri yang membedakan satu dengan yang lainnya (Na’am, 2023: 35-36).

Selain sektor fesyen ekonomi kreatif yang berkembang di Semarang adalah sektor kulinernya yang dipengaruhi oleh kombinasi budaya antara Jawa, Tionghoa dan juga Belanda. Banyaknya ragam kuliner khas Kota Semarang yang merupakan hasil dari aktivitas budaya masyarakatnya. Ragam kuliner tersebut mencerminkan karakter, cara hidup dan budaya masyarakat di Kota Semarang (Prajanti et al., 2021: 92). Ciri-ciri makanan khas Semarang adalah masakan bercitarasa pedas dan bumbu yang sederhana karena Semarang adalah daerah pesisir yang bercuaca panas (Jannah et al., 2020: 347).

Kuliner khas yang telah menjadi ikon Kota Semarang diantaranya adalah Lumpia, dan juga Bandeng Presto (Rochmawati et al., 2013: 7). Menurut Brahmanto, (2022: 7) Lumpia telah dikenal di seluruh Indonesia. Makanan ini tersaji dalam dua pilihan yaitu lumpia goreng dan lumpia basah. Lumpia juga telah ditetapkan sebagai warisan budaya Nusantara oleh UNESCO pada tahun 2014. Lumpia dan Bandeng presto telah menjadi ikon dari Kota Semarang sehingga perlu dipertahankan kelestariannya. Ada juga makanan yang dikenal masyarakat Semarang namun kurang dikenal luas oleh masyarakat luar Semarang salah satunya adalah Kue Moaci Gemini, maka dari itu jajanan yang satu ini perlu diperkenalkan kembali sehingga diharapkan dapat dikenal juga oleh masyarakat di luar Kota Semarang. Rochmawati et al., (2013:7) Mengatakan bahwa dengan kekayaan warisan ini patut untuk melestarikan berbagai kuliner di Semarang yang bertujuan untuk melestarikan serta menjaga aset kekayaan lokal yang telah menjadi identitas Kota Semarang.

Desain sangatlah penting bagi perajin karena dengan adanya desain atau sebuah rancangan, proses pembuatan suatu karya akan lebih mudah dan juga terarah (Subekti et al., 2019: 27). Para seniman sebagai pencipta seni harus mengutamakan kemampuan kreasi yang diwujudkan ke dalam seni rupa yang inovatif, sehingga mampu menciptakan pengalaman estetis bagi penikmatnya (Na'am et al., 2021: 1). Mendesain motif batik biasanya digambar secara manual terlebih dahulu di atas kertas, lalu dijiplak di atas kain menggunakan pensil. Menurut Wijaya, (2024) menggambar secara manual memiliki keterbatasan detail, sulit diperbaiki, dan proses menggambar yang tidak bisa dilakukan dengan cepat. Sehingga dengan perkembangan teknologi, dalam penciptaan motif batik harus dibutuhkan percepatan dalam berbagai proses. Salah satunya pada proses penciptaan motif batik. Proses penciptaan motif batik dapat diwujudkan melalui teknologi komputer (Rini, 2018: 5).

Mendesain secara digital merupakan salah satu inovasi terbaik bagi desainer, mengingat era sekarang sudah banyak hal yang dilakukan dengan menggunakan teknologi. Mendesain dengan bantuan komputer telah sukses digunakan di berbagai bidang (Sadoqat, 2019: 458). Banyak sekali software yang bisa digunakan, salah satunya adalah aplikasi bernama *Autodesk Sketchbook*. *Autodesk Sketchbook* adalah aplikasi yang kerap digunakan untuk mendesain atau menggambar secara digital yang dapat dioperasikan melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet maupun gawai yang berbasis android atau iOS.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk menciptakan motif batik dengan sumber ide kuliner khas Kota Semarang dengan menggunakan aplikasi *Autodesk Sketchbook*, guna memperkuat perekonomian pariwisata dan industri kreatif Indonesia, mengembangkan motif batik dengan menghadirkan kekayaan kuliner khas Kota Semarang yang telah menjadi ikon kota, diharapkan menjadi sarana melestarikan kebudayaan yang inovatif dalam penelitian yang berjudul "Penciptaan Motif Batik Kuliner Khas Semarang Dengan Aplikasi *Autodesk Sketchbook*".

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah Metode Penelitian kualitatif dan Metode Penciptaan. Metode Penciptaan merupakan hasil setelah melakukan Metode Penelitian, maka dari itu metode ini adalah suatu kombinasi antara dua metode yaitu metode penelitian kualitatif dan metode penciptaan. Terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya diantaranya adalah eksplorasi, perancangan, dan juga perwujudan. Hasil analisis tiga tahap diuraikan menjadi enam langkah yaitu (Gustami, 2007: 229-331) :

1. Tahap eksplorasi:
 - 1.1. Penggambaran jiwa pengamatan lapangan dan penggalian sumber referensi untuk menemukan tema atau berbagai persoalan.
 - 1.2. Langkah kedua, yakni pengendalian landasan teori, sumber, referensi, serta acuan visual yang dapat digunakan sebagai material analisis.
2. Tahap perancangan:
 - 2.1. Menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis yang dilakukan ke dalam batas rancangan dua dimensional.
 - 2.2. Visualisasi gagasan dari rancangan sketsa alternatif atau gambar yang telah dipersiapkan menjadi sebuah bentuk model prototipe.
3. Tahap perwujudan:
 - 3.1. Tahap perwujudan yang pelaksanaannya berdasarkan model prototype yang dianggap sempurna termasuk penyelesaian akhir.
 - 3.2. mengadakan penilaian atau evaluasi terhadap hasil perwujudan yang sudah diselesaikan.

Lokasi pengambilan data pada penelitian ini sesuai dengan alamat narasumber. Dan lokasi penciptaan karya dilaksanakan di rumah peneliti di Jl. Jati Selatan dalam III No.49, Kel. Srandol Wetan, Kec. Banyumanik, Kota Semarang. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024.

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data guna mendapat informasi yang lebih jelas. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi dan triangulasi (Sugiyono, 2015). Analisis data yang digunakan adalah model Miles and Huberman (1984) yaitu reduksi data, penyajian data dan *conclusion drawing* (*verivication*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penciptaan desain motif batik ini mengambil sumber ide kuliner yang diwujudkan dalam bentuk desain digital menggunakan aplikasi bernama Autodesk Sketchbook versi Sketchbook Pro. Sumber ide kuliner tersebut diantaranya adalah Lumpia, Bandeng Presto dan Kue Moaci Gemini.

1. Kelebihan dan Kekurangan Autodesk Sketchbook

Kelebihan:

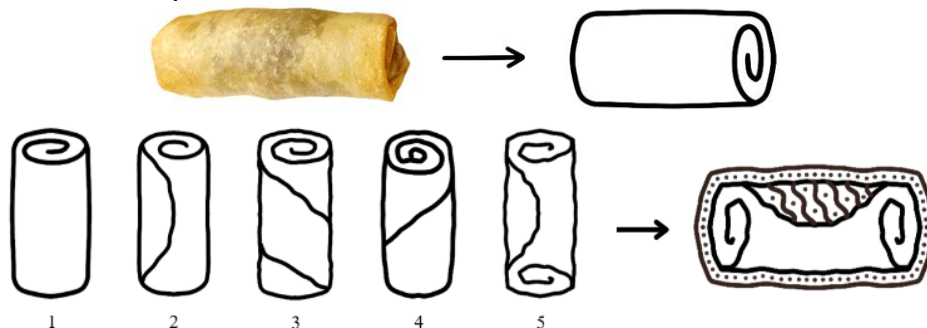
- 1) Dapat dioperasikan di berbagai perangkat
- 2) Kompatibel dengan banyak format file gambar
- 3) Dapat memindahkan atau meletakkan panel-panel fitur pada layar secara bebas
- 4) Tersedia alat gambar yang dapat diunduh secara gratis melalui laman resmi *Sketchbook Pro*
- 5) Pada *Sketchbook Pro* dapat membuat brush sendiri secara gratis
- 6) Tidak ditemukan iklan yang mengganggu di *Autodesk Sketchbook* non-premium atau tidak berbayar pada gawai.

Kekurangan:

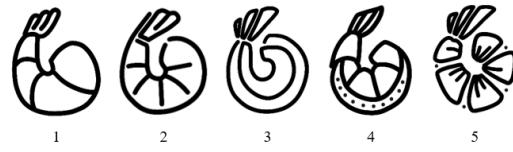
- 1) Fitur yang kurang lengkap untuk penggunaan secara profesional
- 2) Beberapa fitur hanya tersedia pada versi *Sketchbook Pro*
- 3) Tidak dapat mengubah format warna dari RGB menjadi CMYK
- 4) Tidak dapat mengubah ukuran atau resolusi kanvas ditengah pengerjaan
- 5) Sering terjadi crash atau bug apabila menggunakan resolusi terlalu tinggi

2. Proses Penciptaan Motif Batik

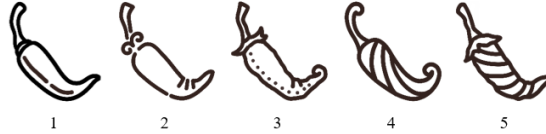
- 1) Menganalisis bentuk
- 2) Masukan gambar referensi pada *Sketchbook Pro*
- 3) Proses visualisasi sumber ide
 - a. Motif Batik Lumpia



Gambar 1 Deformasi Lumpia
(Gambar: Az Zahra, 2023)

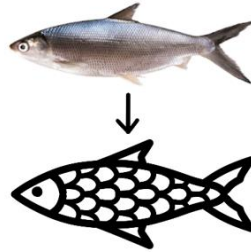


Gambar 2 Deformasi Udang
(Gambar: Az Zahra, 2023)

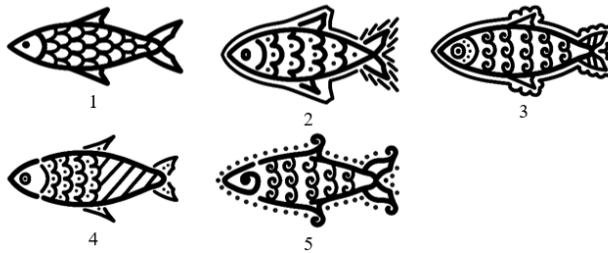


Gambar 3 Deformasi Cabai
(Gambar: Az Zahra, 2023)

b. Motif Batik Bandeng Presto

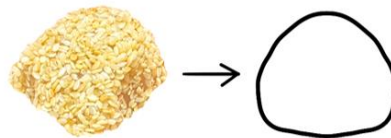


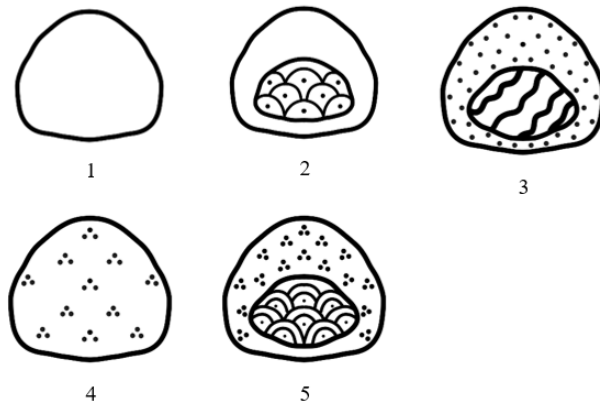
Gambar 4 Deformasi Ikan Bandeng Presto
(Gambar: Az Zahra, 2023)



Gambar 5 Deformasi Ikan Bandeng Presto
(Gambar: Az Zahra, 2023)

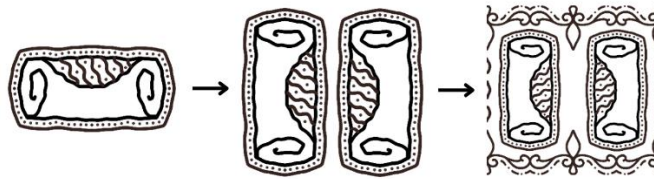
c. Motif Batik Kue Moaci Gemini





Gambar 6 Deformasi Kue Moaci Gemini
(Gambar: Az Zahra, 2023)

- 4) Proses pembuatan ornamen utama
a. Motif Batik Lumpia



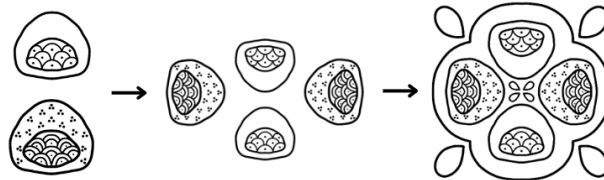
Gambar 7 Proses pembuatan ornamen lumpia
(Gambar: Az Zahra, 2023)

- b. Motif Batik Bandeng Presto



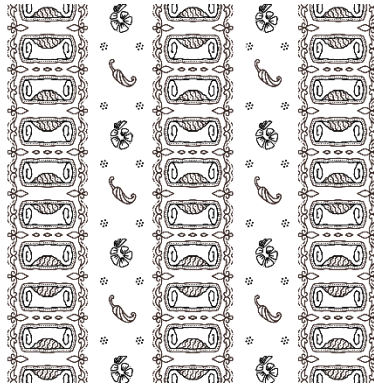
Gambar 8 Proses pembuatan ornamen Ikan Bandeng Presto
(Gambar: Az Zahra, 2023)

- c. Motif Batik Kue Moaci Gemini



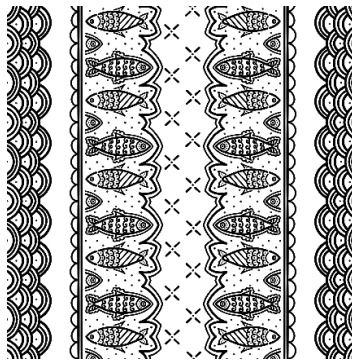
Gambar 9 Proses pembuatan ornamen Kue Moaci Gemini
(Gambar: Az Zahra, 2023)

- 5) Proses menyusun pola batik
- Motif Batik Lumpia yang diberi judul Andrawina Lumpia Semarang yang berarti hidangan lumpia Semarang. Batik ini disusun dengan cara refleksi dan salinan.



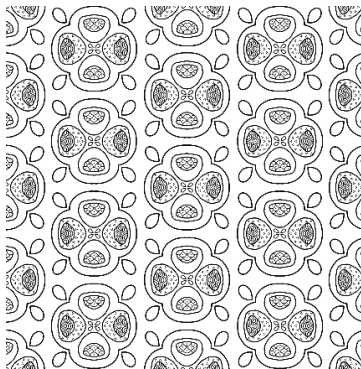
Gambar 10 Proses penyusunan batik motif Lumpia
(Gambar: Az Zahra, 2023)

- Motif Batik Bandeng Presto yang diberi judul Gesang ing Mada yang berarti hidup di air. Batik ini disusun dengan cara refleksi terhadap suatu garis.



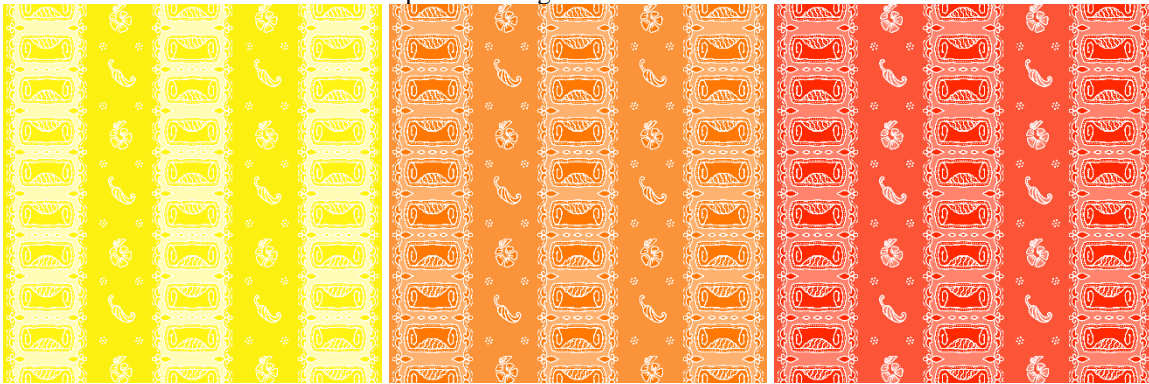
Gambar 11 Proses penyusunan batik motif Bandeng Presto
(Gambar: Az Zahra, 2023)

- Motif Batik Kue Moaci Gemini yang diberi judul Jatukrama Moaci Gemini. Batik ini disusun dengan cara salinan berselang.



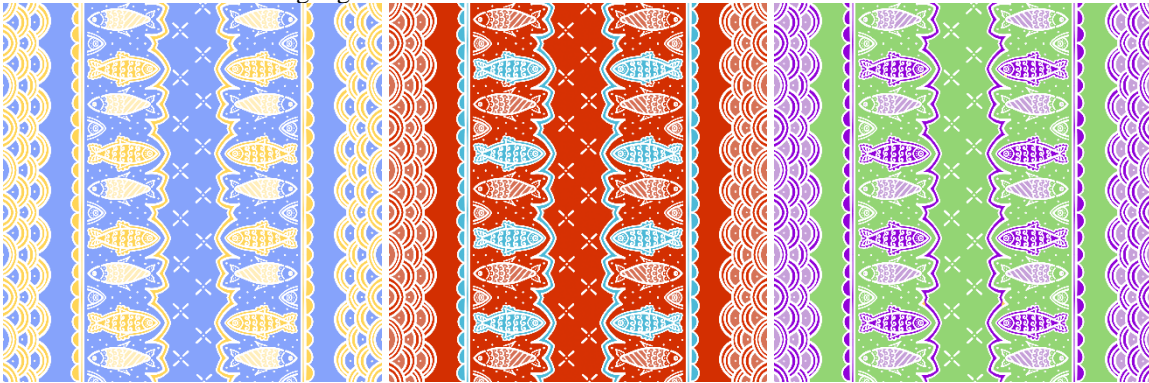
Gambar 12 Proses penyusunan batik motif Kue Moaci Gemini
(Gambar: Az Zahra, 2023)

- 6) Proses *coloring*/ Pewarnaan pada *Sketchbook Pro*
a. Motif Batik Andrawina Lumpia Semarang



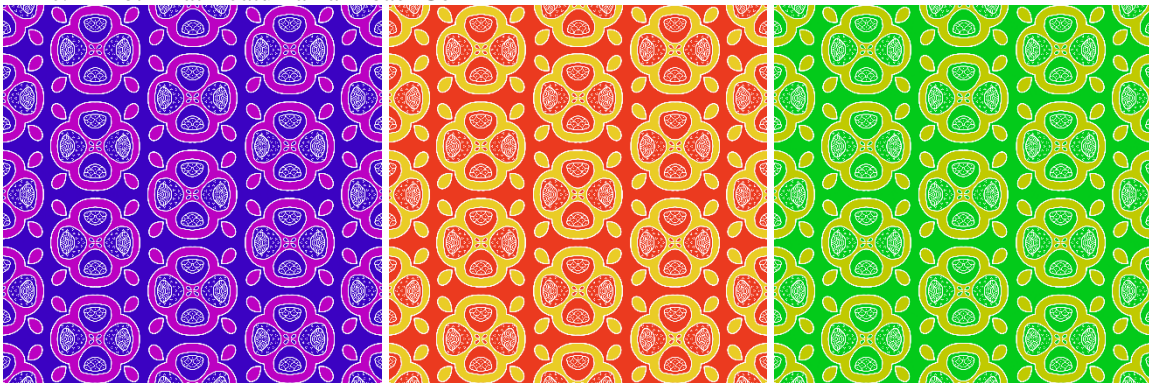
Gambar 13 Pewarnaan batik lumpia
(Gambar: Az Zahra, 2023)

- b. Motif Batik Gesang ing Mada



Gambar 14 Pewarnaan batik Bandeng Presto
(Gambar: Az Zahra, 2023)

- c. Motif Batik Jatukrama Moaci Gemini



Gambar 15 Pewarnaan batik Kue Moaci Gemini
(Gambar: Az Zahra, 2023)

3. Deskriptif Karya

- 1) Motif batik Andrawina Lumpia Semarang
a. Aspek bentuk

- Para ahli mengatakan bahwa hasil deformasi lumpia, cabai dan udang sudah sesuai dan dapat mempresentasikan sumber ide yang dipilih.
- b. Aspek Komposisi
Para ahli komposisi pada batik ini bersifat statis, karena penyusunan pola batik yang sejajar. Sehingga terkesan tidak dinamis.
 - c. Aspek Warna
Para ahli mengatakan penggunaan warna kuning dan garis putih menyebabkan motif kurang jelas. Dari dua ahli memilih karya ini berwarna merah atau kecoklatan.
- 2) Motif batik Gesang ing Mada
- a. Aspek bentuk
Para ahli mengatakan bahwa bentuk ikan bandeng presto sudah sesuai dan dapat mempresentasikan sumber ide yang dipilih.
 - b. Aspek Komposisi
Para ahli mengatakan bahwa komposisi pada batik ini bersifat statis, karena penyusunan pola batik yang sejajar dan terlalu mengelompok-kelompokkan. Sehingga terkesan monoton, namun batik ini lebih baik dari batik lumpia.
 - c. Aspek Warna
Para ahli mengatakan bahwa penggunaan warna biru kuning kurang menarik. Para ahli sepakat karya ini berwarna merah biru.
- 3) Motif batik Jatukrama Moaci Gemini
- a. Aspek bentuk
Para ahli mengatakan bahwa hasil deformasi kue moaci Gemini sudah sesuai dan dapat mempresentasikan sumber ide yang dipilih.
 - b. Aspek Komposisi
Para ahli mengatakan komposisi pada batik ini sangat batik, karena susunan pola motif batik yang berseling memberikan kesan dinamis dan harmonis.
 - c. Aspek Warna
Para ahli mengatakan pada batik ini memiliki warna-warna yang paling menarik. Dan sepakat bahwa karya ini berwarna merah kuning.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan Motif batik kuliner khas Semarang dengan aplikasi Autodesk Sketchbook yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Peneliti menemukan motif-motif Batik Semarang diantaranya ada motif asem, motif warak ngendhog, motif bangunan ikon kota yaitu lawang sewu, tugu muda, stasiun tawang, sam po kong, motif burung blekok, motif burung merak, motif bunga sepatu, motif daun johar. Peneliti juga menemukan motif batik kuliner khas Semarang yaitu motif lumpia, motif bandeng, motif manisan poh.
2. Selama proses penciptaan motif batik kuliner khas Semarang dengan Aplikasi *Autodesk Sketchbook* ini, peneliti menemukan kekurangan dan kelebihan pada aplikasi tersebut. Kelebihan yang ditemukan dari *Autodesk Sketchbook* diantaranya adalah; (1) Dapat dioperasikan di berbagai perangkat seperti gawai berbasis Android maupun gawai berbasis iOS, komputer/PC atau Laptop, (2) Kompatibel dengan banyak format file gambar seperti TIF, Bitmap, JPEG, GIF, PNG dan PSD (untuk Adobe Photoshop), (3) Dapat memindahkan atau meletakkan letak panel fitur seperti panel layer, panel brush, panel warna dan lainnya pada layar kerja sesuka hati, (4) Tersedia alat gambar atau brush lain yang dapat diunduh secara gratis melalui laman resmi *Sketchbook Pro*, (5) Pada *Sketchbook Pro* dapat membuat brush sendiri secara gratis, (6) Tidak ditemukan iklan yang mengganggu di *Autodesk Sketchbook* non-premium atau tidak berbayar pada gawai. Sementara kekurangan yang ditemukan pada *Autodesk Sketchbook* antara lain yaitu; (1) Fitur yang kurang lengkap untuk penggunaan secara profesional namun tetap baik digunakan dengan fitur yang ada, (2) Beberapa fitur hanya tersedia di *Autodesk Sketchbook* versi *Sketchbook Pro*, (3) Tidak dapat mengubah format warna ke CMYK, (4) Tidak dapat mengubah ukuran atau

resolusi kanvas di tengah-tengah pengerjaan, (5) Sering terjadi crash atau bug apabila menggunakan resolusi terlalu tinggi.

3. Proses penciptaan motif batik kuliner khas Semarang dengan aplikasi *Autodesk Sketchbook* ini terdiri dari tiga tahap berdasarkan metode penciptaan oleh Gustami (2007), yaitu (1) Tahap Eksplorasi, (2) Tahap Perancangan, dan (3) Tahap Perwujudan. Pada tahap eksplorasi langkah pertama yang dilakukan adalah penggalian informasi sumber ide yaitu kuliner khas Semarang diantaranya adalah Lumpia, Bandeng Presto dan Kue Moaci Gemini. Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan, yaitu proses visualisasi gagasan menjadi beberapa sketsa alternatif motif dengan sumber ide Lumpia, Bandeng Presto dan Kue Moaci Gemini. Yang terakhir adalah tahap perwujudan, yaitu penyelesaian desain motif batik kuliner khas Semarang dengan aplikasi *Autodesk Sketchbook* dari penetapan motif terpilih, pembuatan ornamen utama, penyusunan pola batik, *coloring* atau pewarnaan dengan aplikasi *Sketchbook Pro*, hingga penilaian karya oleh para ahli.
4. Penciptaan motif batik kuliner khas Semarang ini sepenuhnya dilakukan dengan menggunakan aplikasi bernama *Autodesk Sketchbook* versi *Sketchbook Pro* pada laptop. Sumber ide kuliner terpilih yaitu Lumpia, Bandeng Presto dan Kue Moaci Gemini di stilasi dan distilasi bentuknya. Masing-masing karya berjudul (1) *Andrawina Lumpia Semarang*, yang berarti hidangan lumpia Semarang. Batik ini memvisualisasikan bentuk Lumpia, cabai rawit dan udang. Batik ini menggunakan perpaduan warna monokromatik kuning, monokromatik oranye, dan monokromatik merah. Pada hasil penilaian karya oleh ahli, batik *Andrawina Lumpia Semarang* dengan sumber ide Lumpia mendapatkan nilai paling rendah diantara kedua karya lainnya dikarenakan susunan motif yang terlalu statis dan tidak dinamis. Dan penggunaan warna yang monoton, dan pucat, sehingga motif tidak dapat dilihat dengan begitu jelas. (2) *Gesang ing Mada*, yang berarti Hidup di air sesuai dengan motif di dalamnya berupa ikan bandeng presto. Batik ini menggunakan perpaduan warna komplementer biru kuning, merah biru, dan hijau ungu. Pada hasil penilaian karya oleh ahli, batik *Gesang ing Mada* dengan sumber ide Bandeng Presto juga disusun dengan statis sehingga tidak ada kedinamisan di dalamnya. (3) *Jatukrama Moaci Gemini*, yang berarti Moaci Gemini kembar. Batik ini memvisualisasikan bentuk dari kue Moaci Gemini dengan moaci taburan wijen dan moaci taburan tepung sebagai motif terpilih. Warna yang digunakan pada batik ini adalah perpaduan warna analogus biru ungu, merah kuning, dan hijau kuning. Motif batik ini mendapatkan nilai paling tinggi dari para ahli, baik dari segi bentuk, komposisi dan warnanya.

SARAN

Saran dari penulis untuk penelitian penciptaan motif batik selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Penciptaan motif batik kuliner khas Semarang selanjutnya perlu disusun dengan dinamis dan harmonis sesuai dengan prinsip desain.
2. Penggunaan warna kuning dan putih sebaiknya dihindari untuk penciptaan motif batik kuliner khas Semarang atau penciptaan motif batik lainnya.
3. Ahli batik atau perajin batik sebaiknya turut mengembangkan lebih banyak lagi motif-motif kuliner khas Semarang agar semakin beragam motif batik yang memberikan kekhasan kuliner Semarang, selain itu dapat mengenalkan kuliner Semarang kepada masyarakat luar lewat wastra Semarang.
4. Penelitian yang telah dilaksanakan adalah penelitian penciptaan karya yang bertujuan menghasilkan karya yang dihasilkan dari aplikasi bernama *Autodesk Sketchbook* dan menilaikan karya tersebut. peneliti berharap akan adanya penelitian pengembangan dari motif batik kuliner khas Semarang hingga proses dihasilkannya kain batik motif kuliner khas Semarang. Selain itu dapat diuji kelayakannya dalam industri.

DAFTAR PUSTAKA

1. Apriliana, F., & Na'am, M. F. (2022). Kontinuitas Batik Semarangan. *Fashion and Fashion Education Journal*, 11(3), 85–89.
2. Brahmanto, E. (2022). Gastronomi Lawang Sewu dan Lumpia Sebagai Icon Kota Semarang Jawa Tengah. *Khasanah Ilmu - Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 13(1), 74–80.
3. Gustami, S. P. (2007). Butir-butir mutiara estetika timur: ide dasar penciptaan seni kriya Indonesia. *Prasista*.
4. Handayani, S. R., Bahari, N., & Mursidah. (2016). Estetika Batik Khas Semarangan Motif “Warak Ngendhog.” *Brikolase*, 8(2), 24–39.

5. Ismia, U. N., Na'am, M. F., & Nazwan, A. P. (2021). Penciptaan Motif Batik Sumber Ide Dari Ornamen Masjid Dan Makam Mantingan. *Fashion and Fashion Education Journal*, 10(1), 19–23.
6. Jannah, D. N., Septemuryantoro, S. A., & Putri, R. (2020). Pengembangan Potensi Wisata Kuliner Situasi Covid-19 Simpang Lima Kota Semarang. *Dinamika Sosial Budaya*, 22(1), 344–352.
7. Mashadi, W. (2015). *BATIK INDONESIA: Mahakarya Penuh Pesona* (M. Gardjito (ed.)). Kaki Langit Kencana.
8. Na'am, M. F. (2023). *Batik Semarang: Gagasan, Fungsi, dan Makna Simbolik*. Deepublish Publisher.
9. Na'am, M. F., Setiawan, D., & Prasetyaningtyas, W. (2020). *Spirit and Phenomenon as a Basic Idea for Batik Motive Making*. Atlantis Press SARL, 421, 186–193.
10. Na'am, M. F., Setiawan, D., & Prasetyaningtyas, W. (2021). *Spirit And Figure of Ratu Kalinyamat in Contemporary Batik*. ICEHHA, 1–10.
11. Pradhikta, & Dyanningrum. (2018). *Dwarapala in Singosari Temple's Relief as Idea for Creating Malangan Batik Motif*. *Jurnal Imajinasi*, 12(2), 1–8.
12. Prajanti, S. D. W., Margunani, Rahma, Y. A., Kristanti, N. R., & Adzim, F. (2021). Inklusif Dan Berkelanjutan Di Kota Semarang. *Riptek*, 15(2), 86–101.
13. Rini, I. S. (2018). Penciptaan Motif Batik Dengan Sumber Ide Bunga Krisan Menggunakan Software Anseries. 1–9.
14. Rochmawati, N., Nailah, & Oktariadi, I. (2013). Penelusuran Jejak Makanan Khas Semarang Sebagai Aset Inventarisasi dan Promosi Wisata Kuliner di Jawa Tengah. *DIPO IPTEKS*, 1(1), 7–11.
15. Sadoqat, R. (2019). *In The Development of Design and Technological Competence Methods For Using Autodesk Sketchbook, NanoCAD, Marvelous Designer*. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*, 7(12), 457–460.
16. Subekti, D. W., Syakir, & Mujiyono. (2019). Pengembangan Desain Motif Batik Semarang Pada Unit Usaha Batik Figa Semarang. *Eduarts: Journal of Arts Educatio*, 8(3), 27–34.
17. Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
18. Suliyati, T., & Yuliati, D. (2019). Pengembangan Motif Batik Semarang Untuk Pengutan Identitas Budaya Semarang. *Jurnal Sejarah Citra Lekha*, 4(1), 61–73.
19. Trixie, A. A. (2020). Filosofi Motif Batik Sebagai Identitas Bangsa Indonesia. *Journal of Design and Creative Industry*, 1(1), 1–9.
20. Wijaya, I. B. A. (2024). *Gambar Manual vs Computerized (bagian 1)*. Binus University School of Design. Diakses pada 25 Juni 2024, dari <https://binus.ac.id/malang/interior/2024/03/28/gambar-manual-vs-computerized-bagian-1/>
21. Yuliati, D., & Susilowati, E. (2022). Developing the Motifs and The Strategies to Survive of Semarang Batik Creative Industries, in Semarang Central Java Province, Indonesia. *ICENIS*, 359, 1–14.