

VISUALISASI SEJARAH MOTIF BATIK JLAMPRANG DALAM ANIMASI 2D KARAKTER DEWI LANJAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GENERASI Z

Jihan Sails Khasina¹, Rendya Adi Kurniawan², Anung Rachman³, Isnawati Muslihah⁴
^{1,2,3,4} Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia
 Surakarta
 Jalan Ki. Hajar Dewantara, Jebres, Jawa Tengah, 57126
 e-mail : jihansails@gmail.com¹, rendya@isi-ska.ac.id², anung@isi-ska.ac.id³,
 isnawati.muslihah@isi-ska.ac.id⁴

Paper received: 14-06-2025

revised: 05-11-2025

accepted: 30-11-2025

Abstract: The Jlamprang batik motif is one of Indonesia's cultural heritages, rich in history, but it is not well known among Generation Z because information is still presented in traditional ways. This condition requires an innovation in learning media that can convey knowledge about the Jlamprang batik motif digitally, in accordance with the characteristics of Generation Z. This study aims to design and visualize the history of the Jlamprang batik motif through 2D animation media with the main characters Ruby and Dewi Lanjar, as learning media that can attract the interest of Generation Z. The method used is design thinking, which consists of 5 stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and test, designed as a solution centered on user needs. The result of this design is a short 2D animated video that combines historical and cultural elements with modern visuals, featuring bright colors and concise information in line with Generation Z's preferences. Based on questionnaire testing, this animation has been proven to increase Generation Z's understanding of and interest in the history of Jlamprang batik. Thus, this animation can serve as an alternative medium to introduce Indonesian culture to Generation Z more effectively in the digital age.

Keywords: Jlamprang Batik, Dewi Lanjar, Generation Z.

Abstrak: Motif batik Jlamprang merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang sarat akan nilai sejarah, namun kurang dikenal oleh Generasi Z karena penyajian informasi yang masih bersifat tradisional. Kondisi tersebut memerlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang dapat menyampaikan pengetahuan tentang motif batik Jlamprang secara digital, sesuai dengan karakteristik Generasi Z. Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang serta memvisualisasikan sejarah motif batik Jlamprang melalui media animasi 2D dengan karakter utama yaitu Ruby dan Dewi Lanjar, sebagai media pembelajaran yang dapat menarik minat Generasi Z. Metode yang digunakan adalah *design thinking* yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, yang dirancang sebagai solusi dengan berpusat pada kebutuhan pengguna. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah video animasi 2D berdurasi pendek yang menggabungkan unsur sejarah, budaya, dan visual modern dengan warna gaya visual yang cerah serta informasi yang ringkas sesuai dengan preferensi Generasi Z. Berdasarkan hasil *testing* melalui penyebaran kuesioner, animasi ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan ketertarikan Generasi Z terhadap sejarah batik Jlamprang. Dengan demikian, animasi ini dapat menjadi media alternatif dalam memperkenalkan budaya Indonesia kepada Generasi Z secara lebih efektif di era digital.

Kata kunci: Batik Jlamprang, Dewi Lanjar, Generasi Z.

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang kaya akan warisan budaya, salah satunya adalah batik yang telah ditetapkan menjadi Warisan Budaya Tak Benda oleh UNESCO pada tanggal 2

Oktober 2009. Pengakuan tersebut semakin memperkuat posisi batik sebagai kekayaan budaya Indonesia yang wajib dilestarikan. Setelah ditetapkan menjadi warisan budaya oleh UNESCO, pada tanggal 2 Oktober 2009 dalam Keputusan Presiden, menetapkan hari tersebut sebagai Hari Batik Nasional untuk menunjukkan penghargaan dan apresiasi terhadap batik sebagai warisan budaya lokal (Hakim, 2018). Kata batik sendiri berasal dari bahasa Jawa yaitu "amba" yang berarti tulis dan "nitik" yang berarti titik (Trixie, 2020). Selain sebagai busana, batik juga dapat digunakan sebagai alat untuk memperkenalkan budaya dan tradisi Indonesia kepada dunia. Batik adalah sebuah bentuk seni lukis berbasis media kain yang dihiasi dengan motif serta teknik pembuatan tertentu, yaitu dengan menggambar atau melekatkan lilin pada kain (Taufiqoh, Nurdevi, & Khotimah, 2018). Beberapa daerah yang ada di pulau Jawa turut andil menjadi penghasil batik, antara lain, Solo, Yogyakarta, Cirebon, dan Pekalongan. Batik dari setiap daerah tersebut memiliki motif dengan ciri khasnya masing-masing. Motif tersebut sarat akan makna dan filosofi mendalam akan sejarah, salah satunya adalah batik Jlamprang yang berasal dari Pekalongan, Jawa Tengah.

Batik Jlamprang merupakan salah satu motif batik yang terkenal di Pekalongan. Batik ini masuk ke dalam kelompok Batik Pesisir yang kaya akan ragam hias dan komposisi warna yang beraneka ragam (Lucius, 2018). Batik Jlamprang memiliki motif geometris antara lain, lingkaran, segitiga, dan kotak yang disusun secara rapi dan membentuk pola berulang. Motif batik Jlamprang tercipta karena adanya krisis kain tenun *patola* pada abad ke-18 M. Hal tersebut membuat para pedagang arab yang berada di Pekalongan membuat motif yang menyerupai motif *patola* dengan teknik membatik. Motif tersebut muncul karena adanya kepercayaan Buddha dan Hindu di Pekalongan yang menjadikannya sakral sehingga memiliki makna sebagai penghubung antara dunia manusia dan dewa (Rahmaputri, 2023). Warna yang digunakan pada batik Jlamprang cenderung cerah. Penggunaan warna cerah tersebut melambangkan pengaruh pedagang asing seperti Arab, Cina, dan India yang datang ke pelabuhan Indonesia untuk menjual dagangannya yang kemudian menetap dan berasimilasi dengan penduduk lokal (Devina & Atrinawati, 2022). Penamaan batik Jlamprang sendiri berasal dari tempat pembuatan batik yang berada di rumah-rumah di tepi Jalan Perang. Nama tersebut diambil dari kata Jalan Perang yang disingkat menjadi Jlamprang.

Namun, seiring perkembangan zaman, pengetahuan tentang motif batik Jlamprang semakin menurun khususnya di kalangan generasi muda. Hal tersebut dikarenakan masuknya pengaruh dari budaya barat dan timur, sehingga generasi muda terpengaruh oleh budaya tersebut yang membuat eksistensi batik hanya sekedar budaya semata (Riandova, Basyir, Matin, & Ashadama, 2022). Generasi muda khususnya yang lahir dari tahun 1997-2012 atau biasa disebut Generasi Z, tumbuh bersama teknologi. Hal tersebut menyebabkan Generasi Z memiliki kebiasaan menjauhi media pembelajaran cetak seperti buku. Mereka lebih menyukai pembelajaran berbasis observasi dan pengalaman visual dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode konvensional (Helaluddin, Tulak, & Rante, 2019). Maka dari itu, pengenalan akan motif batik Jlamprang untuk Generasi Z dapat dilakukan dengan menggunakan media visual, salah satunya adalah animasi dua dimensi.

Kata animasi berasal dari bahasa latin yaitu "anima" yang artinya jiwa. Secara lengkap, animasi dapat dimaknai sebagai kreasi kehidupan atau memberi kehidupan kepada sebuah benda mati (Anggara, Santoso, & Udayana, 2020). Animasi dua dimensi atau biasa disebut dengan animasi 2D adalah bentuk animasi yang menampilkan elemen visual berbentuk gambar atau ilustrasi yang hanya memiliki panjang dan lebar tanpa memperlihatkan kedalam visual. Sehingga animasi 2D berisi karakter yang digerakkan dalam bidang datar untuk membuat sebuah ilusi pergerakan. Animasi dua dimensi adalah salah satu metode komunikasi versi modern yang digunakan untuk memperlancar penyampaian informasi dan pesan dikarenakan ketersediaan audio dan visual yang imajinatif sehingga mudah untuk dipahami (Effendi & Sutrisno, 2021). Dalam animasi terdapat karakter atau tokoh yang menjadi peran utama dalam

cerita. Maka dari itu, pada animasi 2D tentang sejarah motif batik Jlamprang ini menggunakan karakter bernama Dewi Lanjar.

Sosok Dewi Lanjar adalah tokoh legenda lokal yang terkenal di daerah Pekalongan. Diceritakan bahwa Dewi Lanjar ini merupakan seorang gadis bernama Dewi Rara Kuning yang meninggal tak lama setelah melangsungkan pernikahan. Karena hal tersebut, Dewi Rara Kuning mendapat julukan Dewi Lanjar, di mana Lanjar adalah sebutan untuk seorang perempuan muda yang bercerai dengan suaminya sebelum dikaruniai anak (Audina, Abdullah, & Sawardi, 2021). Pemilihan karakter Dewi Lanjar ini dikarenakan adanya keterkaitan antara tokoh tersebut dengan batik Jlamprang di mana dalam mitologi Ratu Laut Jawa, motif batik Jlamprang lebih disukai oleh penguasa laut utara yaitu Dewi Lanjar. Batik Jlamprang dianggap sakral karena motifnya yang diketahui dapat menjembatani antara dunia dewa dengan dunia manusia. Selain itu, batik Jlamprang digunakan untuk upacara sedekah laut, yaitu upacara yang diselenggarakan untuk menunjukkan rasa terima kasih kepada penguasa alam. Menurut masyarakat Pekalongan, media yang digunakan untuk upacara tersebut salah satunya adalah batik Jlamprang yang ditujukan untuk persembahan kepada Dewi Lanjar (Yuniawan, Rokhman, & Zulaeha, 2020).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa animasi 2D mengambil peran penting dalam upaya pelestarian budaya lokal melalui media visual yang menarik dan edukatif. Penelitian berjudul "*Perancangan Animasi 2D Asal Usul Reog Ponorogo Adaptasi Cerita Rakyat sebagai Upaya Pelestarian Budaya Indonesia*" (2021) dan "*Pembuatan Animasi 2D Nampak Gonggong sebagai Media Pengenalan Batik Gonggong*" (2025) memiliki kesamaan dengan penelitian ini yang terletak pada penggunaan media animasi 2D sebagai sarana edukatif dan pelestarian budaya lokal. Namun, perbedaan utamanya terletak pada fokus dan konteks budaya yang disampaikan. Penelitian animasi Reog Ponorogo lebih memfokuskan pada pengenalan cerita rakyat, penelitian Animasi batik Gonggong pada teknis pembuatan animasi, sedangkan penelitian ini berfokus pada pembelajaran sejarah dan filosofi batik Jlamprang dengan menampilkan karakter Dewi Lanjar sebagai representasi budaya Pekalongan. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan nilai sejarah batik Jlamprang, visualisasi karakter mitologis Dewi Lanjar, dan penerapan metode *design thinking* dalam perancangan animasi 2D untuk sarana edukasi yang menargetkan Generasi Z sebagai titik fokus audiens.

Oleh karena itu, pembelajaran mengenai sejarah motif batik Jlamprang menggunakan animasi 2D ini dirancang tidak hanya sebagai bentuk hiburan, namun juga memiliki tujuan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman generasi muda akan sejarah motif batik Jlamprang sebagai salah satu budaya lokal. Selain itu, perancangan animasi 2D ini memberikan solusi agar penyampaian sejarah dapat menarik minat Generasi Z dengan visualisasi Dewi Lanjar sebagai tokoh utama yang merupakan sosok mistis yang populer di daerah Pekalongan.

2. Metode

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk memahami keadaan suatu objek dengan memfokuskan kepada penjabaran secara terperinci dan mendalam tentang kondisi objek yang diteliti (Faddli, 2021). Metode tersebut dipilih untuk dapat mengembangkan animasi 2D sebagai media pembelajaran yang mengangkat tema tentang sejarah motif batik Jlamprang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan antara lain:

2.1.1. Studi Literatur

Studi literatur adalah sebuah studi deskriptif yang digunakan untuk mengumpulkan informasi penting yang berhubungan dengan topik penelitian sehingga dapat dimanfaatkan

(Sabrina, Ridwan, & Susilawati, 2021). Tahapan ini dilakukan untuk mengkaji referensi tentang motif dan sejarah batik Jlamprang serta keterkaitannya dengan Dewi Lanjar.

2.1.2. Observasi

Observasi adalah tahapan yang memerlukan interaksi langsung dengan sumber dari objek penelitian. Tahapan ini dianggap sebagai sebuah pendekatan yang murni. Hal tersebut dikarenakan pendekatannya melibatkan pengamatan langsung tanpa mengubah kondisi yang ada, sehingga informasi yang didapat menjadi lebih alami (Romdona, Junista, & Gunawan, 2025). Tahapan ini bertujuan untuk menganalisis bentuk, warna, dan pola yang sering digunakan pada batik Jlamprang. Observasi dilakukan di Museum Batik Pekalongan.

2.1.3. Wawancara

Wawancara adalah tahapan yang digunakan untuk mencari informasi atau data secara terperinci yang diperoleh langsung dari narasumber. Pada tahapan ini, narasumber yang dituju adalah pengrajin batik dan Generasi Z usia 12-27 tahun. Tahapan ini penting untuk mengetahui lebih rinci tentang pembuatan batik dan seberapa banyak pengetahuan tentang sejarah motif batik Jlamprang yang diketahui oleh Generasi Z pada masa kini.

2.2 Tahapan Perancangan

Dalam merancang animasi 2D ini, pendekatan yang digunakan adalah *design thinking* yang berfokus pada pengguna. Dalam (Asri & Abidin, 2021) menyatakan bahwa menurut David Kelley dan Tim Brown, *design thinking* merupakan sebuah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap sebuah inovasi yang akan diambil dari perancangan untuk mengintegrasikan dengan kebutuhan masyarakat, teknologi, ataupun syarat untuk kesuksesan sebuah bisnis. Metode ini sangat relevan untuk merancang media pembelajaran berbasis animasi 2D sebagai pendekatan yang efektif dan menarik bagi Generasi Z. Dalam penelitian ini, *design thinking* berperan penting dalam mengembangkan animasi 2D edukatif tentang batik Jlamprang dengan karakter Dewi Lanjar. *Design thinking* sendiri dibagi menjadi 5 tahapan sebagai berikut.

2.2.1. Tahap Empathize

Tahapan untuk mengidentifikasi masalah baik berupa latar belakang masalah maupun data perancangan. *Empathize* merupakan proses inti yang berisi tentang analisis permasalahan yang ada sehingga dapat diatasi dengan fokus pada individu, metode ini berusaha untuk menggali isu-isu yang dihadapi oleh pengguna dan mencari solusinya (Sari, et al., 2020). Tahapan ini bertujuan untuk memperoleh data permasalahan terkait seberapa besar informasi yang diketahui Generasi Z tentang sejarah motif Batik Jlamprang dan kaitannya dengan tokoh Dewi Lanjar.

2.2.2. Tahap Define

Define adalah proses untuk menganalisis serta memahami seluruh data yang telah diperoleh melalui tahapan *empathize* untuk merumuskan masalah sebagai fokus utama penelitian (Fahrudin & Ilyasa, 2021). Tahapan ini bertujuan untuk menentukan seberapa besar ketertarikan generasi muda terhadap sejarah motif Batik Jlamprang dan menganalisis tentang ketertarikan generasi muda terhadap informasi yang disampaikan lewat media digital seperti animasi dua dimensi.

2.2.3. Tahap Ideate

Ideate merupakan proses yang fokus pada penciptaan sebuah solusi berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari tahap *empathize* dan *define* (Saputra & Kania, 2022). Tahapan ini merumuskan konsep seperti tema, judul, alur cerita, tokoh, warna, latar belakang, dan

storyboard. Tahapan ini menyajikan langkah-langkah dalam pembuatan animasi dua dimensi tentang sejarah motif Batik Jlamprang, yaitu pembuatan naskah dan alur cerita, menentukan *software* yang akan digunakan, penentuan desain visual, dan perancangan *storyboard*.

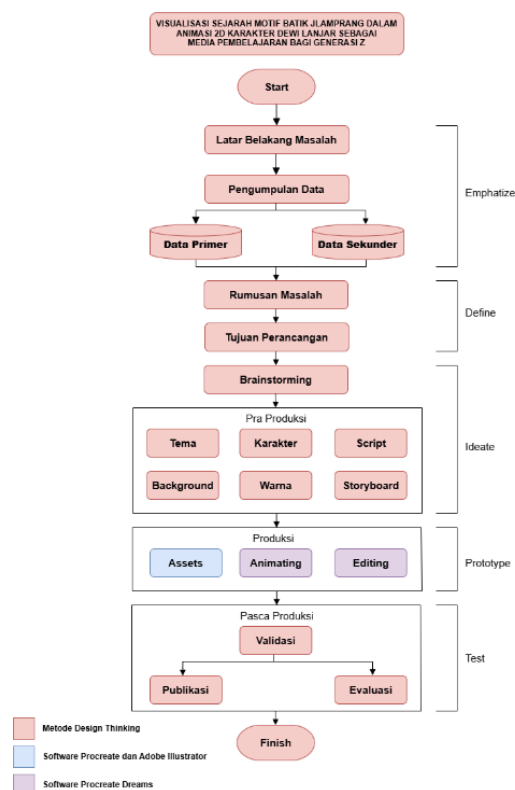
2.2.4. Tahap Prototype

Tahap ini berisi tentang pengimplementasian ide yang diperoleh dari langkah sebelumnya menjadi suatu produk yang dapat diuji coba (Niko P., et al., 2022). Pada tahapan ini berisi tentang pembuatan *layout*, pembentukan karakter, penyusunan sistem rangka karakter, penggabungan antara karakter dengan *background*, dan pengetesan animasi.

2.2.5. Tahap Test

Test adalah tahap terakhir di mana *prototype* dibuat, diuji langsung kepada target pengguna. Proses publikasi animasi bertujuan untuk bisa mendapatkan *feedback* yang kemudian digunakan sebagai bahan evaluasi. Pada tahapan ini bertujuan untuk melihat keseluruhan animasi yang telah dibuat lalu menyebarkannya ke media sosial untuk dievaluasi.

Dalam membuat sebuah animasi, diperlukan langkah-langkah dalam merancang animasi tersebut agar animasi dapat sesuai dengan kebutuhan. Pada perancangan ini, langkah-langkah *design thinking* dihubungkan dengan proses pembuatan animasi, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Berikut merupakan skema perancangan karya yang dapat dilihat pada *flowchart* di bawah ini:



Gambar 1. Flowchart Perancangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

3. Hasil dan Pembahasan

Perancangan animasi 2D ini berfokus kepada bagaimana pembelajaran sejarah dengan

media animasi 2D dapat menarik minat Generasi Z untuk meningkatkan pengetahuan mereka tentang motif batik Jlamprang. Penggunaan animasi untuk media pembelajaran terbukti efektif. Hal tersebut dapat dilihat dari dua sisi, yaitu bagi pengajar, media animasi dapat membantu menyederhanakan penyampaian materi tanpa memerlukan penjelasan panjang atau menggambar visual secara manual serta mempermudah siswa dalam memahami konsep yang sulit dijelaskan secara lisan. Sementara bagi pelajar, efektivitas media animasi ini terletak pada penyajian visual yang nyata, sehingga mengurangi rasa bosan serta meningkatkan perhatian mereka terhadap materi yang bersifat teoritis (Putra, Wibisono, & Yasa, 2024). Berdasarkan metode *design thinking*, pemaparan skema perancangan animasi 2D ini melalui lima proses tahapan. Berikut adalah tahapan dan penjelasan yang dilakukan terkait perancangan animasi 2D dengan tema sejarah motif batik Jlamprang.

3.1 Empathize

Empathize merupakan proses inti yang berisi tentang analisis permasalahan yang ada sehingga dapat diatasi dengan fokus pada individu, metode ini berusaha untuk menggali isu-isu yang dihadapi oleh pengguna dan mencari solusinya (Sari, et al., 2020). Dalam tahap ini dilakukan pengumpulan data-data yang dapat dilakukan dengan tiga cara. Pertama, mengumpulkan data melalui observasi langsung ke tempat batik Jlamprang yaitu museum batik Pekalongan. Data yang diperoleh dari observasi ini berupa dokumentasi foto motif-motif batik Jlamprang yang dipamerkan di museum batik tersebut.



Gambar 2. Hasil Observasi Museum Batik Pekalongan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Kedua, mengumpulkan studi literatur terkait batik Jlamprang yang bersumber dari buku atau jurnal. Ketiga, melakukan wawancara dengan pengrajin batik dan Generasi Z untuk mengetahui lebih rinci tentang batik Jlamprang. Hasil wawancara menunjukkan bahwa Generasi Z lebih tertarik pada media pembelajaran berbasis visual seperti animasi daripada teks buku. Hal itu dikarenakan pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih singkat, ringkas, dan praktis.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Wawancara (Generasi Z)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

No	Daftar Pertanyaan Wawancara
1	Bagaimana persepsi kamu terhadap pembelajaran menggunakan animasi 2D?
2	Jenis konten visual seperti apa yang paling menarik perhatian di media sosial?
3	Apakah media pembelajaran seperti animasi 2D dapat mendorong Generasi Z untuk lebih tertarik pada budaya lokal?

4	Apakah penggunaan media animasi 2D dapat meningkatkan daya ingat dalam memahami sejarah?
5	Seberapa besar tingkat pengetahuan terhadap motif batik Jlamprang?
6	Apakah lebih memilih media animasi untuk mempelajari Sejarah dibandingkan dengan media lain?
7	Berapa durasi ideal untuk sebuah video animasi pembelajaran agar tetap menarik dan tidak membosankan?

3.2 Define

Define adalah proses untuk menganalisis serta memahami seluruh data yang telah diperoleh melalui tahapan *empathize* untuk merumuskan masalah sebagai fokus utama penelitian (Fahrudin & Ilyasa, 2021). Dari ketiga data yang telah diperoleh melalui observasi, studi literatur, dan wawancara terkait perancangan animasi 2D sejarah motif batik Jlamprang, data tersebut dianalisis menggunakan metode analisis SWOT. Analisis SWOT berfungsi untuk memudahkan dalam perumusan strategi sehingga dapat memberikan pandangan secara jelas mengenai penerapan peran faktor internal secara optimal (Sodikin & Gumiandari, 2021). Metode ini berisi tentang *strengths*, *weakness*, *opportunities*, dan *threats*. Metode ini diterapkan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang relevan, terkait dengan penelitian motif batik Jlamprang ini.

3.2.1. Strengths

Animasi 2D memiliki potensi yang besar untuk menarik perhatian Generasi Z melalui perpaduan visual yang dinamis serta penggunaan warna cerah yang menarik. Jika dibandingkan dengan penyajian materi melalui teks panjang, media animasi 2D ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

3.2.2. Weakness

Menerjemahkan sejarah ke dalam bentuk visual harus melewati riset yang mendalam dan menyeluruh untuk menghindari salah penafsiran. Selain itu, Generasi Z mungkin tidak memiliki fondasi pengetahuan tentang keterkaitan antara motif batik Jlamprang dengan mitologi Dewi Lanjar sehingga dapat menyebabkan misinterpretasi.

3.2.3. Opportunities

Perkembangan teknologi membuat Generasi Z tumbuh dengan teknologi digital yang membuat media seperti animasi 2D akan mudah diterima. Selain itu, adanya kesadaran yang meningkat tentang pentingnya melestarikan warisan budaya lokal di kalangan Generasi Z.

3.2.4. Threats

Generasi Z telah terpapar oleh berbagai macam konten digital di dunia maya, sehingga media pembelajaran animasi ini harus mampu bersaing dengan konten lainnya untuk mendapatkan perhatian Generasi Z. Selain itu, Generasi Z mungkin kurang tertarik dengan sejarah budaya lokal dibandingkan dengan hiburan lain.

Dari analisis SWOT yang telah dilakukan, masalah yang didapatkan adalah bagaimana visualisasi sejarah motif batik Jlamprang melalui media animasi 2D dengan menggunakan karakter mitologi Dewi Lanjar dapat dirancang untuk menjadi media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi Generasi Z. Bagaimana perancangan visualisasi ini dapat mempengaruhi pemahaman Generasi Z akan warisan budaya lokal yang patut untuk dilestarikan sehingga dapat bersaing dengan konten hiburan lainnya yang mendapatkan perhatian penuh Generasi Z.

3.3 Ideate

Setelah permasalahan dirumuskan pada tahap *define*, selanjutnya adalah tahap menghasilkan berbagai ide yang berfokus untuk menyelesaikan masalah yang telah didapat, khususnya dalam konteks menarik minat Generasi Z terhadap pembelajaran budaya Indonesia. *Ideate* merupakan proses yang fokus pada penciptaan sebuah solusi berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari tahap *empathize* dan *define* (Saputra & Kania, 2022).

3.3.1. Rencana Ide Penyelesaian Masalah Melalui Animasi

Untuk menciptakan animasi batik Jlamprang dengan karakter Dewi Lanjar dalam bentuk visual yang dapat menarik Generasi Z, pendekatan yang perlu dilakukan adalah dengan memadukan elemen budaya dan tampilan modern. Menampilkan gaya animasi 2D yang populer di kalangan Generasi Z dengan menggunakan perpaduan warna cerah yang relevan di kalangan mereka. Menampilkan Elemen visual batik Jlamprang dengan menonjolkan pola motif batik, seperti pola geometris. Penciptaan desain karakter juga mempengaruhi visual animasi. Maka dari itu desain karakter Dewi Lanjar dibuat tetap sesuai dengan citra budaya tradisional, tetapi dengan visual yang kekinian agar diminati oleh Generasi Z. Selain penentuan desain visual, penyajian cerita juga harus ringkas dan tidak bertele-tele sehingga tidak membuat bosan orang yang menonton. Dalam keseluruhan konten ini menggabungkan unsur sejarah dengan visual modern, membuat cerita batik Jlamprang bukan hanya menampilkan informasi, tetapi juga pengalaman visual yang menarik dan dapat dibagikan di berbagai platform seperti Instagram, Tiktok, dan YouTube yaitu tempat Generasi Z banyak menghabiskan waktu.

3.3.2. Konsep Animasi

Animasi 2D ini memiliki judul "Ruby dan Jejak Dewi di Kain Jlamprang" dengan Ruby dan Dewi Lanjar sebagai tokoh utama cerita. Tema yang diangkat adalah pelestarian warisan budaya lokal tentang sejarah motif batik Jlamprang serta kaitannya dengan Dewi Lanjar sang penguasa pantai utara melalui visualisasi animasi 2D. Genre yang ditampilkan berjenis edukasi budaya lokal, fantasi, dan petualangan lorong waktu dengan gaya visual kartun. Pemilihan warna yang digunakan didominasi warna cerah seperti hijau, kuning, biru, dan merah.

3.3.3. Sinopsis Cerita

Petualangan Ruby yang tidak sengaja terseret lorong waktu saat menemukan kain batik milik neneknya. Saat kain itu ia ambil, Ruby dibawa kembali ke masa lalu di dunia fantasi penuh magis. Di sana ia bertemu dengan Dewi Lanjar yang memiliki kerajaan di pantai utara Jawa. Penguasa laut utara tersebut adalah pelindung batik Jlamprang yang membawa Ruby berpetualang bersama untuk mengenali asal usul motif batik Jlamprang. Dari sana ia menyadari akan pentingnya memahami dan melestarikan warisan budaya lokal.

3.3.4. Struktur Cerita

Cerita dalam animasi ini dibuka dengan Ruby yang menemukan kain batik di ruang baca neneknya. Konflik yang terjadi adalah ketika kain batik tersebut membawa Ruby ke masa lalu yang berisi dengan dunia magis. Setelah itu masuk ke dalam bagian klimaks yaitu Ruby yang melakukan petualangan bersama Dewi Lanjar. Ia melihat dan melewati langkah-langkah pembuatan batik Jlamprang yang kaya makna dan filosofi. Pada bagian akhir, penyelesain pada cerita animasi ini adalah Ruby yang kembali ke dunia nyata dan bertekad untuk menyebarkan informasi yang ia dapat untuk meningkatkan ketertarikan Generasi Z terhadap warisan budaya lokal.

3.4 Prototype

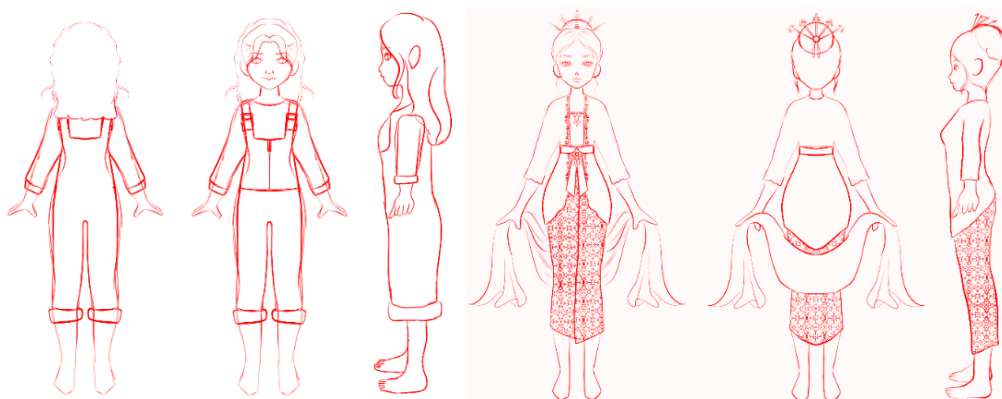
Tahap ini berisi tentang pengimplementasian ide yang diperoleh dari langkah sebelumnya menjadi suatu produk yang dapat diuji coba (Niko P., et al., 2022). Proses ini dilakukan setelah mengumpulkan ide-ide kreatif untuk mewujudkan ide tersebut ke dalam bentuk animasi. Dalam perancangan animasi ini, kanvas yang digunakan berukuran 3840px × 2160px dan resolusi 4K dengan menggunakan *software* Procreate untuk menggambar elemen visual dan Procreate Dreams untuk menggerakkan elemen visual sehingga menjadi animasi. Tahap perancangan animasi ini melalui tahap pembuatan naskah cerita, desain karakter dan *storyboard*. Naskah cerita tersebut dibuat dengan 4 adegan kejadian yang bahasanya disesuaikan dengan Generasi Z. Naskah yang dibuat akan menjadi acuan dalam proses mendesain animasi.

Adegan 1: Rumah Nenek	(Musik mengalir lembut, memperlihatkan rumah tua bergaya Jawa. Ruby memasuki ruang baca neneknya yang penuh dengan barang antik.) NARATOR Hari itu, Ruby hanya berniat membersihkan ruangan peninggalan neneknya. Tapi siapa sangka, satu lembar kain akan membawanya melintasi waktu. RUBY (Wajah penasaran) Hm? Apa ini? Kain batik? (Ruby membuka lemari tua. Ia menarik selembar kain batik dengan motif unik berwarna cerah. Begitu menyentuhnya...)
Adegan 2: Lorong Waktu	(Angin berhembus. Cahaya berputar mengelilingi Ruby. Suara gemuruh, lalu... hening.) RUBY (Terkejut) Aaah! Apa yang terjadi?!! (Ruby melayang dalam lorong waktu, berputar hingga akhirnya jatuh ke sebuah pantai berpasir putih dengan air laut yang jernih.)
Adegan 3: Dunia Fantasi - Pantai Utara Jawa	(Ruby terbangun di tepi pantai. Ombak berkilauan seperti permata. Seorang perempuan anggun dengan rambut panjang muncul dari ombak.) DEWI LANJAR (Lembut dan berwibawa) Selamat datang, Ruby. Aku adalah Dewi Lanjar, penjaga laut utara dan pelindung Batik Jlamprang. Inilah Batik Jlamprang. Motif ini lahir dari akulturasi budaya Jawa dan Islam. Setiap lingkaran dan warna memiliki makna. RUBY (Bertanya) Apa maknanya? DEWI LANJAR (Serius) Kesatuan, Kebijaksanaan, dan perjalanan spiritual. Motif ini dibuat dengan cinta dan harus dijaga dengan rasa hormat. (Ruby dan Dewi Lanjar menelusuri hutan motif, sungai tinta malam, lalu Dewi Lanjar menjelaskan tentang sejarah batik Jlamprang.) RUBY (Semangat) Aku ingin belajar! Aku ingin tahu semua tentang ini! DEWI LANJAR (Tersenyum) Jika kau benar-benar mau belajar, warisan ini akan hidup bersamamu.
Adegan 4: Kembali ke Masa Kini	(Ruby kembali ke rumah. Ia terbangun dengan kain batik di tangannya. Matahari menyinari ruangan.) RUBY (Tersenyum) Aku tahu sekarang, kain ini bukan sekadar kain. Ini adalah sebuah jiwa. (Ruby mulai membuat video edukasi tentang batik Jlamprang dan menyebarkannya di media sosial agar generasi muda seperti saya mengetahui dan mau melestarikan warisan budaya bangsa.)

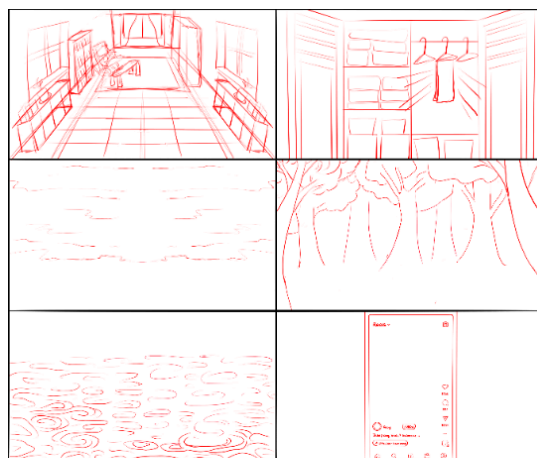
Gambar 3. Naskah Cerita Ruby dan Jejak Dewi di Kain Jlamprang
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Setelah naskah cerita selesai dibuat, langkah berikutnya adalah merancang sketsa desain karakter. Merancang sebuah desain karakter dipengaruhi oleh desainer itu sendiri. Secara umum, jenis-jenis gaya visual dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, antara lain yaitu gaya kartun, gaya surealis, gaya realis, gaya seni murni, gaya Jepang, gaya Amerika, gaya kamasan, dan gaya Ubud. Dalam perancangan animasi ini, gaya visual yang akan diterapkan adalah gaya kartun, gaya kartun sendiri merupakan sebuah gambar yang memiliki sifat representatif dan simbolis yang mengandung unsur sindiran, humor atau lelucon, yang sering disebut dengan istilah kartun pada film animasi dua dimensi yang memiliki nuansa lucu (Janottama & Putra, 2017). Gaya visual ini dipilih untuk lebih menarik minat Generasi Z. Dalam perancangan animasi 2D ini, karakter utama yang dibuat adalah Ruby sebagai tokoh perempuan yang berusia remaja dan Dewi Lanjar sebagai tokoh mistis penguasa pantai utara Jawa. Selain merancang sketsa desain karakter, pembuatan *background* cerita juga diperlukan agar latar tempat pada animasi tetap konsisten. Pembuatan *background* bergantung kepada naskah cerita yang telah dibuat. Untuk menghasilkan *background* yang berkualitas harus memperhatikan prinsip-prinsip visual seperti perspektif, temperatur, komposisi warna, dan pencahayaan (Pramata & Kurniawan, 2023). Tampilnya desain pada batik juga perlu mempertimbangkan aspek-aspek estetika yang berkaitan dengan warna, garis, bidang, atau

pola yang membentuk tema tertentu, sehingga estetika tersebut tidak hanya berkaitan dengan unsur visualnya saja tetapi juga aspek makna. (Ponimin, 2020)

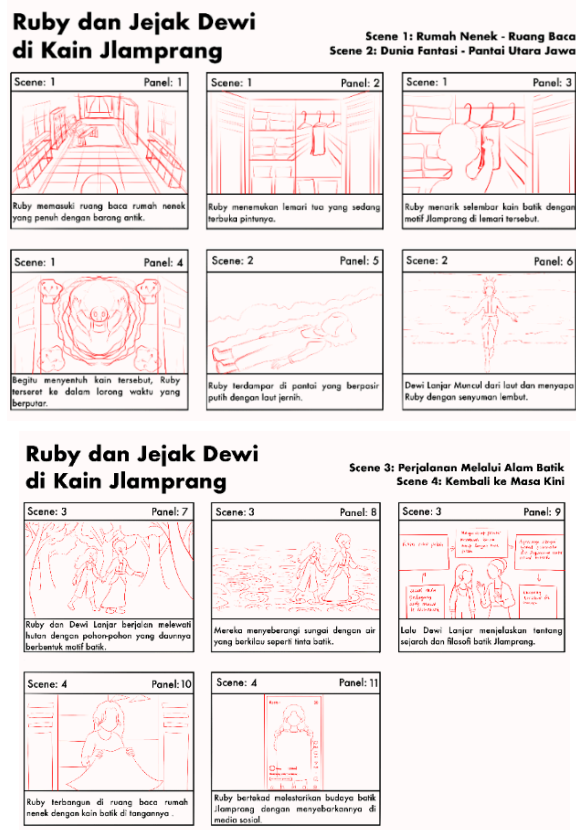


Gambar 4. Sketsa Karakter Ruby dan Dewi Lanjar
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)



Gambar 5. Sketsa Background
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Tahap selanjutnya adalah membuat *storyboard*. Definisi *storyboard* menurut Oxford Cambridge and RSA adalah sekumpulan gambar yang menampilkan urutan tampilan. *Storyboard* adalah sebuah visualisasi konsep dari objek yang akan dirancang, sehingga dapat memberikan gambaran tentang hasil yang akan dicapai. *Storyboard* juga dapat disebut sebagai naskah visual yang akan menjadi garis besar dari suatu proyek yang ditampilkan *shot by shot* atau bisa disebut dengan *scene* (Imbar, Ariani, Widyaningrum, & Syahyani, 2021). Melalui *storyboard*, setiap elemen visual, baik transisi visual, pergerakan karakter, hingga suasana pada adegan dapat dibuat dengan lebih konkret. Dengan adanya *storyboard*, desainer dapat lebih mudah dalam memproduksi sebuah proyek.



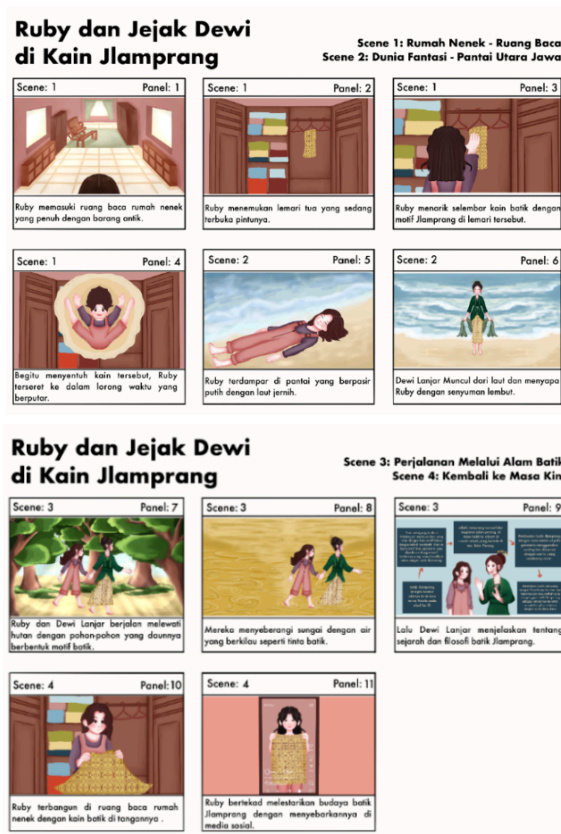
Gambar 6. Storyboard
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Setelah menyelesaikan proses pembuatan sketsa, baik dari sketsa desain karakter, latar belakang, maupun *storyboard* secara menyeluruh, langkah selanjutnya adalah memasuki tahap pewarnaan elemen-elemen visual yang telah dibuat. Dalam proses ini, pewarnaan dilakukan menggunakan aplikasi Procreate. Procreate sendiri adalah perangkat lunak berbasis ilustrasi digital yang sangat populer di kalangan desainer karena fitur-fiturnya yang lengkap. Dalam proses pewarnaan ini, *color palette* yang digunakan cenderung berwarna cerah seperti biru, hijau, coklat, kuning, pink, dan ungu. Teknik pewarnaan dilakukan dengan melewati tahap pewarnaan dasar *shading*, *highlighting*, dan *texturing* untuk memberikan dimensi pada gambar sehingga hasil akhir yang diperoleh dapat lebih hidup.





Gambar 7. Coloring Desain Karakter Ruby dan Dewi Lanjar
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

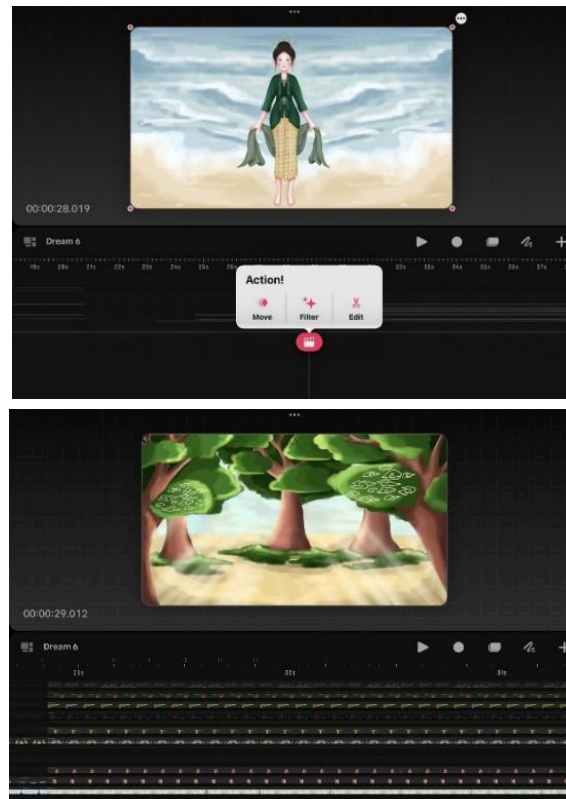


Gambar 8. Coloring Storyboard
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Tahap akhir dalam pembuatan animasi ini adalah melakukan *editing* terhadap seluruh elemen visual yang telah dirancang sebelumnya hingga menghasilkan bentuk animasi 2D yang dapat bergerak dengan stabil dan sesuai alur cerita yang telah ditetapkan pada *storyboard*. Tahap editing ini meliputi penyusunan urutan adegan, transisi antar scene, penentuan tempo gerakan, dan sinkronisasi antara elemen visual dengan *background* dan elemen pendukung. Untuk memudahkan dalam tahap *editing* ini, setiap elemen visual baik dari karakter, *background*, dan teks ditempatkan dalam layer yang berbeda sejak tahap awal. Pemisahan

layer ini berfungsi untuk memudahkan dalam mengatur pergerakan serta posisi setiap elemen visual.

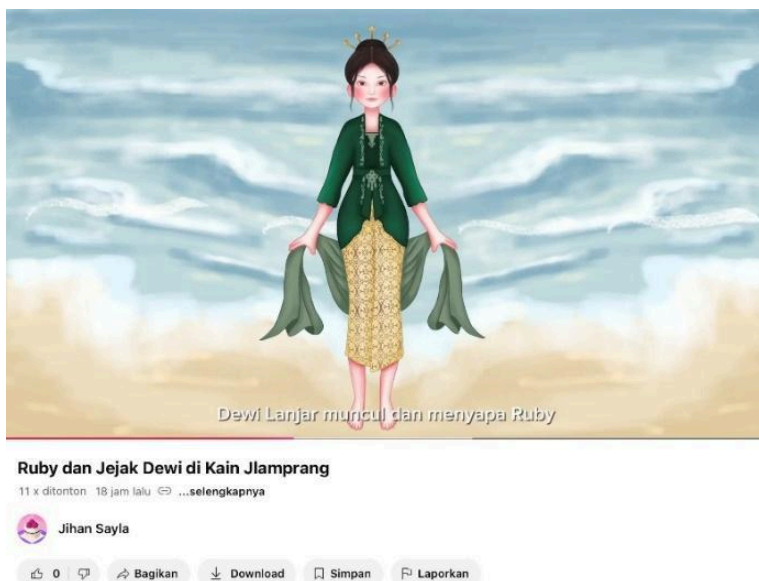
Dalam tahap ini, aplikasi yang digunakan adalah Procreate Dreams. Procreate Dreams merupakan aplikasi *editing* yang menyediakan fitur animasi *frame-by-frame*, pengaturan layer, serta pergerakan visual yang presisi. Seluruh proses ini menggunakan resolusi yang tinggi yaitu 4K agar animasi yang dihasilkan memiliki standar visual yang tinggi.



Gambar 9. Editing
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Setelah menggabungkan seluruh elemen visual menjadi satu video animasi, tahap selanjutnya adalah menambahkan teks pada bawah video. Tujuan penambahan teks ini adalah untuk memberikan keterangan tambahan terhadap narasi cerita yang ada sehingga penonton akan lebih terbantu dalam memahami isi cerita yang disampaikan. Penambahan teks disesuaikan dengan tempo elemen visual. Pengaturan ukuran teks disesuaikan agar tidak terlalu kecil dan mengganggu visual utama.

Penggabungan seluruh elemen visual dengan menjadikannya satu video animasi menandakan tahap final dalam proses produksi animasi. Setelah tahap produksi animasi selesai, langkah berikutnya adalah mengunggah animasi ke platform digital yaitu YouTube. Pemilihan platform YouTube didasarkan pada alasan bahwa YouTube memiliki jangkauan yang luas, mudah diakses untuk berbagai usia, dan mampu memuat konten dengan kualitas yang tinggi. Platform ini juga dapat menciptakan interaksi dengan audiens melalui kolom komentar, sehingga komentar tersebut dapat menjadi umpan balik yang berguna dalam tahapan testing. Berikut merupakan tautan YouTube yang berisi animasi 2D berjudul Ruby dan Jejak Dewi di Kain Jlamprang https://youtu.be/q0bapCYH45w?si=8_ABhdoyCV_uPEwB.



Gambar 10. Publikasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

3.5 Test

Tahap ini dilakukan untuk memastikan bahwa animasi 2D yang telah dibuat berfungsi dengan baik. *Test* dilakukan dengan melibatkan uji coba penayangan terhadap audiens dengan kelompok kecil. Tahap ini menargetkan audiens Generasi Z untuk memperoleh umpan balik agar animasi ini dapat dievaluasi. Tahap *test* ini bertujuan untuk mengetahui apakah solusi pembelajaran sejarah menggunakan media animasi dapat berjalan efektif dan menarik sesuai dengan kebutuhan audiens. Uji coba ini dilakukan dengan skala kelompok kecil berisi 7 orang dengan rentang usia 20-27 tahun. Pada penelitian kreatif seni uji coba produk atau validasi produk menjadi penting. Hal ini untuk memperoleh tanggapan dari publik tentang hasil kreatif tersebut agar dapat diperoleh kritik atau masukan dari calon pengguna produk sekaligus sebagai dasar untuk revisi hasil kreatif tersebut. Ponimin, et al. (2023) *Test* ini dilakukan dengan memberikan kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan menggunakan skala penilaian 1 sampai 5. Berikut hasil penilaian yang diperoleh.

Tabel 2. Hasil Penilaian Animasi Ruby dan Jejak Dewi di Kain Jlamprang
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

No	Butir Penilaian	Total Skor
1	Penyajian visual dalam animasi menarik	33
2	Pemilihan karakter Dewi Lanjar dalam animasi dapat diterima dan disukai	32
3	Kombinasi warna yang digunakan dalam animasi menarik	34
4	Media animasi mampu meningkatkan ketertarikan untuk mengenal budaya lokal	32
5	Media animasi mampu memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari buku teks	34

6	Animasi Ruby dan Jejak Dewi di Kain Jlamprang cocok untuk media pembelajaran Generasi Z	33
7	Sejarah batik Jlamprang disampaikan dengan menarik	33
8	Pengetahuan tentang batik Jlamprang meningkat setelah menonton animasi	34
9	Informasi tentang batik Jlamprang mudah dipahami dan tidak membingungkan	33
10	Menjadi lebih tertarik mempelajari batik Jlamprang setelah menonton animasi	30
Indeks Skor (%) = (Total skor / Skor Maksimum) x 100 = (327 / 350) x 100 = 93,42%		93,42%

Dari data tabel yang telah didapatkan, dapat disimpulkan bahwa animasi 2D ini memiliki kombinasi warna yang menarik, yang sesuai dengan Generasi Z. Perpaduan warna yang cerah membuat animasi ini dapat memberikan kesan menyenangkan ketika ditonton. Selain itu, pemilihan media visual berbentuk animasi terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan jika dibandingkan dengan buku teks. Audiens menyukai penyajian informasi yang didukung dengan visual yang relevan. Dengan demikian, animasi 2D dapat menjadi sarana hiburan sekaligus edukasi bagi Generasi Z.

4. Simpulan

Perancangan animasi 2D ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital efektif dalam memperkenalkan dan memvisualisasikan sejarah motif batik Jlamprang kepada Generasi Z. Perancangan ini menggunakan pendekatan *design thinking* dengan mempertimbangkan gaya belajar dan preferensi visual Generasi Z yang cenderung menyukai tampilan dinamis, narasi ringkas, serta penggunaan warna cerah. Pemilihan karakter Ruby sebagai representasi Generasi Z dan Dewi Lanjar sebagai simbol budaya Indonesia menciptakan penghubung antara nilai tradisional dan modern, sehingga meningkatkan ketertarikan Generasi Z akan pemahaman terhadap budaya Indonesia. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan, pembelajaran berbasis media animasi ini memperoleh indeks skor sebesar 93,42% yang termasuk dalam kategori efektif dan layak digunakan sebagai sarana pembelajaran. Dalam konteks pendidikan desain, penelitian ini menunjukkan bahwa pentingnya penerapan *user-centered design* dalam merancang karya berbasis kebudayaan agar relevan dengan target audiens. Sementara dalam konteks pelestarian digital, animasi 2D ini menjadi bentuk pembelajaran modern yang mudah diakses serta membantu menjaga eksistensi dan regenerasi dalam pengetahuan tentang batik Jlamprang di era globalisasi.

Daftar Rujukan

- Asri, N. M., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Pengenalan Sejarah Nama Mojokerto Melalui Animasi 2.5D. *BARIK*, 2(3), 243–257. doi: 10.26740/jdkv.v2i3.42327
- Audina, M., Abdullah, W., & Sawardi, F. X. (2021). Representasi Leksikon Bahasa Jawa Dalam Ranah Batik Pekalongan Terkait Mitos Dewi Lanjar Di Desa Bojong Kabupaten

- Pekalongan. *Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra (SEMANTIKS)*, 3(0), 69–77. Diambil dari <https://jurnal.uns.ac.id/prosidingsemantiks/article/view/52939>
- Devina, A., & Atrinawati, A. (2022). Jlamprang Batik: Pekalongan Cultural Identity from Natural Resources in the Environment. *E3S Web of Conferences*, 359, 04001. doi: 10.1051/e3sconf/202235904001
- Dewinta Sari Rahmaputri. (2023). Analisis Semiotika Terhadap Keanekaragaman Motif Batik Pekalongan Hasil Akulturasi Budaya: Semiotic Analysis Of The Diversity Of Pekalongan Batik Motifs Resulting From Cultural Acculturation. *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain*, 20(1), 91–106. doi: 10.25105/dim.v20i1.16943
- Effendi, M. Y., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan Video Animasi 2D Meru untuk Mengenalkan Cerita Rakyat Lumajang Beserta Kekhasan Daerahnya. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(10), 1377–1394. doi: 10.17977/um064v1i102021p1377-1394
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *HUMANIKA*, 21(1), 33–54. doi: 10.21831/hum.v21i1.38075
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi “Nugas” Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8(1), 35–44. doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714
- Hakim, L. M. (2018). Batik Sebagai Warisan Budaya Bangsa dan Nation Brand Indonesia. *Nation State Journal of International Studies*, 1(1), 61–90. doi: 10.24076/NSJIS.2018v1i1.90
- Helaluddin, H., Tulak, H., & Rante, S. V. N. (2019). Strategi Pembelajaran Bahasa bagi Generasi Z: sebuah Tinjauan Sistematis. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(2), 31. doi: 10.30734/jpe.v6i2.499
- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya Dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh Pada Cerita Rakyat Bali. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 5. doi: 10.31091/sw.v5i0.189
- Lucius, C. R. (2018). Kajian Komposisi Warna Batik Pekalongan Studi Kasus Batik Produksi "Batik Ozzy". *Inosains*, 36-41.
- Niko P., H. N., Stanly, J., David K, D., Lie, J., Wijaya, R., & Irsyad, H. (2022). Pengembangan UI/UX pada Aplikasi Idompot dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *MDP Student Conference (MSC)*, 505-511.
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. doi: 10.21009/JPI.041.14
- Paramarta, C. B., & Kurniawan, R. A. (2023). Seni Pertunjukan Ketoprak Sebagai Sumber Ide Perancangan Background Film Animasi Lakontara Pada Kompetisi GEMASTIK XV Tahun 2022. *CITRAWIRA: Journal of Advertising and Visual Communication*, 4(1), 43–62. doi: 10.33153/citrawira.v4i1.5096
- Ponimin, et al. (2023). Natural Coloring Batik and Artistic Eco-Friendly-Based Eco-Print Development to Support Temas Kampong of Batu as Batik Tourism Center. *Proceeding of the International in Language, Education, and Culture, (ISoLEC 2022)*. Atlantis Press SARL.
- Ponimin, Triyono. W. (2020). Batik Lereng Gunung Welirang: Alam Sebagai Sumber Kreasi Ragam Kreasi Motif Batik. UM Penerbit dan Percetakan, Malang.
- Putra, D. G. S. D., Wibisono, A. P., & Yasa, G. P. P. A. (2024). Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi di Bali. *Anima Rupa*, 1(2), 57–65. doi: 10.59997/animarupa.v1i2.3587
- Riandova, I. A., Basyir, M., Matin, H. M., & Ashadama, A. (2022). Hubungan Penggunaan Batik pada Busana Pesta Terhadap Kecintaan Kepada Produk Lokal. *JURNAL ILMU BUDAYA*, 10(2), 147–153. doi: 10.34050/jib.v10i2.18825

- Sabrina, A., Ridwan, I. R., & Susilawati, S. (2021) Analisis Penggunaan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika*, 1(2), 274–282. doi: 10.17509/didaktika.v1i2.34473
- Saputra, D., & Kania, R. (2022). Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital. *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 13(01), 1174–1178. doi: 10.35313/irwns.v13i01.4210
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131
- Siti Romdona, Silvia Senja Junista, & Ahmad Gunawan. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara, dan Kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, 3(1), 39–47. doi: 10.61787/taceee75
- Sodikin, S., & Gumiandari, S. (2022). Analisis SWOT Mutu Evaluasi Pembelajaran. *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)*, 6(1). doi: 10.26740/jdmp.v6n1.p59-69
- Sudi Anggara, I. G. A., Santosa, H., & Udayana, A. A. G. B. (2020). Proses Pembuatan Film Animasi 2D Pedanda Baka. *Segara Widya : Jurnal Penelitian Seni*, 8(1), 10–19. doi: 10.31091/sw.v8i1.923
- Taufiqoh, B. R., Nurdevi, I., & Khotimah, H. (2018). Batik Sebagai Warisan Budaya. *SENASBASA: Seminar Nasional Bahasa dan Sastra*, 58-65.
- Trixie, A. A. (2020). Filosofi Motif Batik Sebagai Identitas Bangsa Indonesia. *Folio*, 1(1), 1–9. doi: 10.37715/folio.v1i1.1380
- Yuniawan, T., Rokhman, F., & Zulaeha, I. (2020). Eco-linguistic Analysis on Flora and Fauna Lexicons on the Motifs of Batik. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 6549-6566.