

REVITALISASI DESAIN MOTIF BATIK SRAGEN BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Ardiyansyah Mega Sejati¹, M Rudianto^{2*}, Apika Nurani Sulistyati³

¹Program D3 Desain Produk Tekstil, Universitas Tiga Serangkai, Surakarta, Indonesia.

^{2,3}Program Studi S1 Desain Mode, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia.

mrudiantomsn@staff.uns.ac.id

Informasi Artikel

Article History:

Received : 28 Juli 2026
Revised : 20 Agustus 2026
Accepted : 28 Agustus 2026
Published : 2 Oktober 2026

*Korespondensi:

mrudiantomsn@staff.uns.ac.id

***Keywords::** visual identity; cultural revitalization; design innovation; cultural heritage; creative industry.

Hak Cipta ©2026 pada Penulis. Dipublikasikan oleh Universitas Dinamika



Artikel ini open access di bawah lisensi:

[CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

 [10.37802/candrarupa.v5i2.1505](https://doi.org/10.37802/candrarupa.v5i2.1505)

CandraRupa: Journal of Art, Design, and Media

ISSN: [2714-8076 \(Online\)](https://doi.org/10.37802/candrarupa.v5i2.1505)

<https://e-journals.dinamika.ac.id/Candrarupa>

ABSTRACT

Sragen batik is a cultural product with great potential to support the regional creative industry. However, the development of the batik industry in Sragen Regency has not been accompanied by the formation of a strong visual identity, so most of the motifs developed still adopt batik standards from other regions or follow generic market trends, contributing to a crisis of cultural identity and low product differentiation. This study revitalizes Sragen Batik motif designs based on local wisdom as a strategy to strengthen visual identity while preserving regional culture, using the Research and Development (R&D) method adapted from the Borg and Gall model across twelve stages, from identifying local cultural potential and collecting data through literature studies, observations, and interviews, to developing motif designs, expert validation, design revision, and prototype production. The revitalization transforms elements of Sragen's local culture, particularly the iconography of the Sangiran Archaeological Site, the Bengawan Solo river, and Sukowati history, into contemporary batik motif compositions without eliminating their philosophical values. The process yielded three fully realized motifs, Sangiran Purba, Bengawan Solo, and Balontang Kasmaran, which were validated by ten expert judges comprising academics, government officials, Dekranasda representatives, and batik artisans. Expert validation across five aspects, originality, cultural suitability, visual composition, aesthetics, and production feasibility, produced an overall feasibility score of 4.07 (81.3%), categorized as Highly Feasible, with cultural suitability scoring highest (88%) and visual composition and production feasibility identified as areas for further technical refinement. In addition to producing validated batik prototypes and securing Intellectual Property Rights (IPR), this research strengthens Sragen Batik's visual identity, increases the competitiveness of the regional batik industry, and serves as a replicable model for the development of sustainable cultural products based on local wisdom.

A. PENDAHULUAN

Batik merupakan produk budaya yang berfungsi sebagai media ekspresi estetika, identitas budaya, sekaligus komoditas ekonomi kreatif. Identitas visual yang dibangun melalui kekhasan motif dan filosofi lokal menjadi faktor penting bagi daya saing produk dan keberlanjutan warisan budaya di tengah industri kreatif yang kompetitif (Poon, 2020) (Yanti et al., 2025).

Kabupaten Sragen merupakan sentra produksi batik di Jawa Tengah, namun perkembangan industrinya belum diikuti terbentuknya identitas visual yang kuat. Sebagian besar motif masih mengadopsi pakem Surakarta atau tren pasar sehingga karakter khas Batik Sragen belum jelas, membuat konsumen sulit membedakannya dari batik daerah lain dan menurunkan nilai diferensiasi produk (Sudardi, 2024) (Muhammad Syafi' dan Gunadi, 2025).

Fenomena ini menunjukkan krisis karakteristik budaya akibat berkurangnya representasi kearifan lokal dalam desain motif, padahal motif batik juga berfungsi sebagai media komunikasi budaya yang merepresentasikan sejarah dan identitas masyarakat. Pengembangan motif berbasis kearifan lokal terbukti mampu meningkatkan nilai budaya sekaligus daya tarik ekonomi produk kreatif (Yanti et al., 2025) (Hazmi & Rahmawati, 2024).

Sragen memiliki potensi budaya sebagai sumber inspirasi motif, meliputi Situs Purbakala Sangiran (Warisan Dunia UNESCO), lanskap agraris, tradisi, flora, fauna, dan artefak prasejarah yang belum dimanfaatkan optimal. Penelitian terdahulu telah menjadikan Sangiran sebagai sumber ide motif, namun masih terbatas pada penciptaan individual atau studi kasus perajin tertentu sehingga belum menghasilkan sistem identitas visual yang dapat diterapkan lebih luas (Norkholifah, 2021) (Muhammad Syafi' dan Gunadi, 2025).

Penelitian terdahulu menunjukkan revitalisasi motif berbasis budaya lokal mampu memperkuat identitas produk dan keberlanjutan industri kreatif, seperti pemanfaatan potensi arkeologi Sangiran sebagai media penguatan muatan lokal (Maryono, Sunardi, Veronika Kristanti Putri Laksmi, 2015), kajian karakter visual batik kontemporer di Desa Kliwonan (Cahyaningrum, 2018), peran inovasi desain dalam kapabilitas industri batik (Hidayat et al., 2024), serta penguatan identitas industri kreatif melalui motif berbasis local wisdom (Yanti et al., 2025). Meski demikian, penelitian-penelitian tersebut belum mengintegrasikan potensi arkeologi, budaya agraris, dan identitas visual Sragen dalam satu kerangka revitalisasi desain yang sistematis.

Penelitian ini memiliki nilai kebaruan pada pengembangan model revitalisasi motif Batik Sragen yang berorientasi pada penciptaan motif baru, serta membangun sistem identitas visual berbasis kearifan lokal melalui integrasi arkeologi Sangiran, budaya agraris, dan karakter ekologis Sragen, menggunakan metode *Research and Development* (R&D) sehingga menghasilkan desain tervalidasi secara budaya, estetis, dan teknis sebelum diterapkan pada prototipe (Musadid et al., 2024). Dengan demikian, penelitian ini menghasilkan model pengembangan desain yang dapat direplikasi oleh perajin maupun pemangku kepentingan industri kreatif daerah (Borg, W. R., & Gall, 2003) (Richey, R. C., & Klein, 2007).

Penelitian ini juga berkontribusi praktis terhadap penguatan identitas visual Batik Sragen sebagai bagian dari strategi *branding* daerah, diharapkan meningkatkan diferensiasi produk, memperkuat citra daerah, memberi nilai tambah ekonomi, sekaligus menjadi bentuk

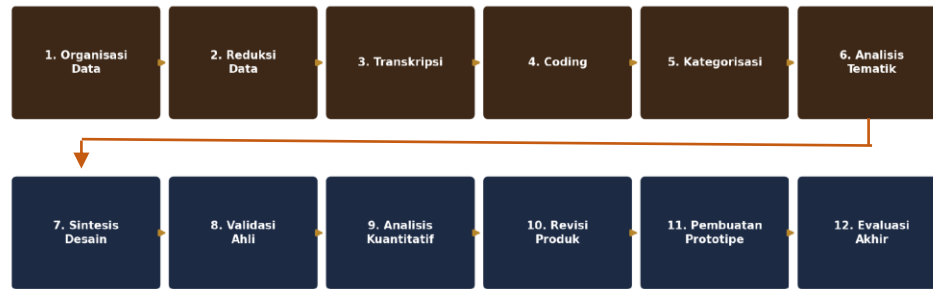
pelestarian budaya yang adaptif terhadap pasar tanpa menghilangkan nilai lokal (Rudianto et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) bagaimana karakter visual Batik Sragen saat ini; (2) bagaimana kearifan lokal Sragen dapat ditransformasikan menjadi motif batik berkarakter khas; dan (3) bagaimana model revitalisasi dapat memperkuat identitas visual sekaligus daya saing industri batik daerah. Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi karakter visual Batik Sragen, mengeksplorasi potensi budaya lokal sebagai sumber motif, serta menghasilkan desain motif Batik Sragen yang tervalidasi sebagai strategi penguatan identitas visual dan pelestarian budaya daerah.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk menghasilkan desain motif Batik Sragen berbasis kearifan lokal yang bernilai budaya, estetika, dan kelayakan produksi. Metode *Research and Development* (R&D) menurut Borg & Gall merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan mengembangkan dan memvalidasi suatu produk (bisa berupa model, prosedur, media, maupun produk fisik) melalui siklus sistematis yang menggabungkan penelitian dengan proses pengembangan bertahap, bukan sekadar menghasilkan temuan teoretis semata. Metode R&D dipilih karena mengintegrasikan proses penelitian dengan pengembangan produk secara sistematis, dari identifikasi masalah hingga produk tervalidasi (Borg, W. R., & Gall, 2003), serta menghasilkan prototipe yang dapat diimplementasikan, bukan sekadar konsep.

Model pengembangan mengacu pada Borg dan Gall yang diadaptasi sesuai karakteristik penelitian desain tekstil dan kriya menjadi dua belas tahap. Secara umum, model tersebut menekankan siklus sistematis mulai dari studi pendahuluan, perancangan produk, uji coba dan evaluasi ahli, revisi, hingga diseminasi produk akhir (Borg, W. R., & Gall, 2003), yang pada penelitian ini dirinci menjadi dua belas tahap tanpa mengubah prinsip dasarnya, yaitu pengembangan berbasis data empiris yang divalidasi bertahap, sebagaimana disajikan pada Gambar 1: organisasi data, reduksi data, dan transkripsi data lapangan; *coding* dan kategorisasi tema; analisis tematik untuk menemukan hubungan antarkategori sebagai dasar desain (Braun, V., & Clarke, 2021); sintesis desain melalui stilisasi bentuk, komposisi, dan eksplorasi warna, dengan eksplorasi garis dan distorsi visual sebagai strategi kreatif membangun karakter desain tanpa menghilangkan nilai estetika (Sujatmiko, 2026); validasi ahli oleh akademisi, pemerintah, dan perajin terhadap orisinalitas, estetika, kesesuaian budaya, dan kelayakan produksi, dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui skor rata-rata dan persentase kelayakan (Sugiyono, 2019); revisi produk berdasarkan rekomendasi validator; hingga pembuatan prototipe dan evaluasi akhir untuk menilai ketercapaian penguatan identitas visual Batik Sragen (Borg, W. R., & Gall, 2003).



Gambar 1. Bagan Tahapan Penelitian dan Pengembangan (Adaptasi Model Borg & Gall)

Sumber data terdiri atas data primer, yaitu observasi lapangan, wawancara mendalam dengan perajin batik, budayawan, dan praktisi batik, serta dokumentasi visual, dan data sekunder berupa studi literatur, dokumen pemerintah, dan arsip budaya terkait Batik Sragen (Creswell, 2018). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara semi-terstruktur, dokumentasi, dan studi pustaka. Analisis data kualitatif mengikuti tahapan reduksi data, penyajian data, *coding*, kategorisasi, analisis tematik, dan penarikan kesimpulan, sedangkan hasil validasi ahli dianalisis menggunakan statistik deskriptif melalui persentase kelayakan untuk menentukan kategori sangat layak hingga tidak layak sebelum produk ditetapkan sebagai desain akhir.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Organisasi Data

Tahap organisasi data menghimpun seluruh data primer, yaitu observasi pada sentra batik Kliwonan, Pilang, Plupuh, dan Museum Sangiran serta wawancara dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, Diskumindag (Dinas Koperasi, Usaha Kecil dan Menengah, Perindustrian, dan Perdagangan), dan Ketua Dekranasda, serta data sekunder berupa studi pustaka, dokumentasi visual, naskah sejarah, dan arsip pemerintah daerah. Organisasi data menghasilkan empat kelompok informasi utama: sejarah perkembangan Batik Sragen, karakteristik visual saat ini, potensi kearifan lokal sebagai sumber inspirasi motif, dan tantangan penguatan identitas visual. Hasil observasi menunjukkan sentra batik Sragen masih didominasi motif Surakarta karena perajin memproduksi berdasarkan permintaan pasar, memperlihatkan kesenjangan antara kapasitas produksi tinggi dengan identitas visual daerah yang belum kuat. Temuan ini sejalan dengan pendapat bahwa tahap awal penelitian pengembangan harus diawali identifikasi kebutuhan lapangan secara komprehensif (Borg, W. R., & Gall, 2003), karena pemetaan data empiris menjadi dasar produk yang relevan secara kontekstual (Richey, R. C., & Klein, 2007).

2. Reduksi Data

Reduksi data menyeleksi informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Hasilnya memperlihatkan tiga persoalan utama: (1) Batik Sragen mengalami krisis identitas visual karena orientasi ekonomi perajin lebih mengutamakan motif yang telah diterima pasar dibandingkan menciptakan identitas daerah; (2) sejarah Batik Sragen erat kaitannya dengan Sungai Bengawan Solo sebagai jalur distribusi, menyebabkan gaya visualnya

banyak dipengaruhi tradisi Surakarta; dan (3) Sragen memiliki sumber inspirasi visual kaya namun belum optimal dimanfaatkan, meliputi Situs Sangiran, budaya agraris, flora endemik, relief Candi Plosorejo, ornamen Makam Ki Ageng Butuh, hingga manuskrip Babad Giyanti dan Tata Cara Mantu Sukowati. Reduksi data merupakan proses penting menemukan pola utama sebagai tema penelitian (Braun, V., & Clarke, 2021), sejalan dengan prinsip bahwa pengembangan motif berbasis local wisdom harus diawali identifikasi unsur budaya yang benar-benar merepresentasikan karakter masyarakat setempat (Yanti et al., 2025).

3. Transkripsi Data

Seluruh wawancara ditranskripsikan secara verbatim, menghasilkan data tekstual yang menunjukkan konsistensi antarinforman mengenai belum terbentuknya identitas visual Batik Sragen. Narasumber menyatakan kekuatan industri terletak pada kapasitas produksi, sedangkan diferensiasi motif masih lemah, bahkan produk sering dipasarkan tanpa identitas merek sehingga lebih dikenal sebagai produk Solo. Transkrip juga menunjukkan kesamaan pandangan bahwa pengembangan motif baru sebaiknya memanfaatkan budaya agraris, sejarah Sukowati, flora lokal, dan relief candi selain Situs Sangiran. Kesesuaian informasi antarnarasumber menunjukkan kredibilitas data yang tinggi melalui triangulasi sumber (Creswell, 2018).

4. Coding

Tahap *coding* memberikan kode terhadap informasi bermakna serupa untuk memudahkan identifikasi hubungan antardata, menghasilkan kode utama sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Coding Data Penelitian

Kode	Tema	Temuan
KV	Karakter Visual	Dominasi motif Surakarta
KI	Krisis Identitas	Belum memiliki motif khas yang kuat
SG	Ikonografi Sangiran	Fosil, fauna purba, manusia purba
BG	Bengawan Solo	Faktor historis perkembangan industri batik
BA	Budaya Agraris	Sawah, sapi, padi, gubuk
MS	Manuskrip Sejarah	Babad Giyanti, Tata Cara Mantu Sukowati
FL	Flora Lokal	Kembang Kates, Adem-adem Ati, Cempaka
OR	Ornamen Tradisional	Relief Candi Plosorejo, Motif Kleper
PV	Potensi Visual	Parang Balung, Balontang Kasmaran
HI	Hilirisasi	<i>Ready to Wear</i> dan diversifikasi produk

Tema yang paling sering muncul adalah krisis identitas visual, potensi budaya lokal, dan transformasi ikonografi menjadi motif batik, menjadi fondasi konsep revitalisasi desain. Temuan ini mendukung pendekatan analisis tematik bahwa proses *coding* memungkinkan peneliti mengidentifikasi pola makna berulang untuk dikembangkan menjadi konsep desain sistematis (Braun, V., & Clarke, 2021).

5. Kategorisasi

Tahap kategorisasi mengelompokkan kode-kode hasil *coding* ke dalam tema berhubungan konseptual untuk memudahkan identifikasi unsur budaya berpotensi sebagai sumber motif (Braun, V., & Clarke, 2021), menghasilkan tujuh kategori utama sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategorisasi Data Penelitian

Kategori	Hasil Temuan	Sumber Data
Identitas Visual	Dominasi motif Surakarta, belum terbentuk motif khas Sragen	Wawancara Diskumindag
Sejarah Industri	Bengawan Solo sebagai jalur distribusi dan perkembangan sentra batik	Observasi, Diskumindag
Warisan Budaya	Babad Giyanti, Tata Cara Mantu Sukowati, sejarah Sukowati	Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
Potensi Arkeologi	Situs Sangiran, fosil, fauna purba, Parang Balung	Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, Dekranasda
Potensi Agraris	Sawah, padi, sapi, gubuk, aktivitas petani	Observasi lapangan
Flora dan Ornamen Lokal	Kembang Kates, Adem-adem Ati, Relief Candi Plosorejo, Motif Kleper	Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
Pengembangan Produk	Diversifikasi produk <i>ready-to-wear</i> , <i>branding</i> daerah	Dekranasda

Hasil kategorisasi menunjukkan potensi budaya lokal Sragen sangat beragam, tidak hanya bertumpu pada Situs Sangiran. Naskah Babad Giyanti dan Tata Cara Mantu Sukowati mengungkap identitas visual masyarakat Sukowati sebelum pengaruh Batik Surakarta, termasuk penggunaan lurik merah, Kembang Kates, dan motif Balontang Kasmaran. Potensi arkeologi Sangiran turut dominan, dengan unsur fosil manusia purba dan struktur tulang yang telah distilisasi menjadi motif Parang Balung meski masih bersifat individual. Identitas visual suatu budaya dibangun melalui hubungan lingkungan fisik, sejarah, dan aktivitas masyarakat, sehingga pengembangan motif perlu mengintegrasikan aspek ekologis, historis, dan sosial budaya agar bermakna autentik dan mampu menghubungkan simbol lokal dengan kebutuhan pasar kontemporer tanpa menghilangkan nilai filosofisnya (Yanti et al., 2025).

Analisis tematik membandingkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi visual, dan studi literatur untuk menemukan pola hubungan antarkategori, menghasilkan tiga tema utama dasar pengembangan identitas visual Batik Sragen.

6. Analisis Tematik

Warisan Arkeologi Sangiran. Situs Sangiran sebagai Warisan Dunia UNESCO memiliki kekayaan ikonografi prasejarah yang belum optimal dimanfaatkan. Stilisasi fosil rahang manusia purba, gigi hiu, moluska, dan struktur tulang telah melahirkan motif Parang Balung yang berkarakter visual berbeda dari batik daerah lain, meningkatkan nilai edukatif sekaligus memperkuat identitas budaya lokal (Maryono, Sunardi, Veronika Kristanti Putri Laksmi, 2015).

Budaya Agraris. Bentang sawah, irigasi, petani, sapi, dan gubuk merupakan bagian tak terpisahkan kehidupan masyarakat Sragen, sebagaimana tercermin pada Lomba Desain Batik “Sragen Asri” (2008). Karakter Batik Sragen sesungguhnya lebih dekat budaya rakyat dibanding budaya aristokrat keraton, sehingga budaya agraris layak menjadi tema utama revitalisasi motif.

Rekonstruksi Sejarah Sukowati. Manuskrip Babad Giyanti dan Tata Cara Mantu Sukowati memuat deskripsi visual pakaian masyarakat masa lalu, termasuk motif Balontang Kasmaran, lurik merah, dan Kembang Kates, memberikan landasan ilmiah

bahwa Sragen memiliki identitas budaya berbeda dari Surakarta maupun Yogyakarta. Revitalisasi motif dengan demikian dilakukan melalui rekonstruksi visual berbasis bukti sejarah, sejalan dengan konsep revitalisasi budaya yang berorientasi pada pengaktualisasian kembali makna budaya sesuai konteks masa kini (Smith, 2006). Secara keseluruhan, analisis tematik menghasilkan model konseptual bahwa identitas Batik Sragen dibangun melalui integrasi warisan arkeologi Sangiran, budaya agraris, dan sejarah Sukowati, yang menjadi fondasi sintesis desain.

7. Sintesis Desain

Tahap sintesis desain merupakan proses menerjemahkan hasil analisis tematik ke dalam konsep visual yang dapat diaplikasikan menjadi motif Batik Sragen baru. Pada tahap ini dilakukan eksplorasi bentuk, stilisasi objek budaya, penyusunan komposisi motif, eksplorasi warna, serta penyusunan alternatif desain. Unsur-unsur visual budaya ditafsirkan menjadi identitas desain yang memiliki makna simbolik sekaligus memperkuat karakter produk dalam konteks budaya kontemporer (Tristiawan & Dewi, 2026).

Berbeda dari pengembangan sebelumnya yang hanya memodifikasi warna motif Parang Sukowati, penelitian ini menerapkan transformasi visual berbasis narasi budaya, dengan tiap elemen dipilih dari hasil wawancara sehingga berdasar historis dan filosofis jelas. Proses perancangan desain motif batik secara digital menggunakan software grafis Photoshop.

Sintesis desain menghasilkan lima kelompok motif utama:

- a. Motif Sangiran Purba, yang mengadaptasi stilisasi fosil manusia purba, rahang, gigi hiu, moluska, dan struktur tulang.
- b. Motif Bengawan Solo, berupa stilisasi aliran sungai sebagai representasi sejarah perkembangan industri batik Sragen.
- c. Motif Agraris Sukowati, yang mengangkat unsur padi, sapi, gubuk, orang-orangan sawah, dan lanskap pedesaan.
- d. Motif Balontang Kasmaran, sebagai interpretasi akademik terhadap manuskrip Babad Giyanti melalui stilisasi burung endemik yang melambangkan kesetiaan.
- e. Motif Kembang Kates, yang diadaptasi dari tradisi pengantin Sukowati sebagai simbol kesederhanaan masyarakat agraris.

Komposisi mengikuti prinsip keseimbangan, repetisi, irama, proporsi, dan kesatuan, mengintegrasikan fungsi, estetika, budaya, dan teknologi produksi (Löbach, 2001), dengan tetap mempertimbangkan kemampuan teknis perajin. Setiap motif disusun dari tiga komponen, yaitu motif utama, motif pendukung atau pelengkap, dan isen-isen, ditelusuri dari sumber ikonografi Sangiran, budaya agraris, dan sejarah Sukowati sebagaimana didokumentasikan pada Gambar 2. Tiga di antara kelima konsep, yaitu Sangiran Purba, Bengawan Solo, dan Balontang Kasmaran, selanjutnya dikembangkan menjadi desain utuh, divalidasi ahli, dan diwujudkan sebagai prototipe sebagaimana diuraikan pada bagian Pembuatan Prototipe.



Gambar 2. Dokumentasi Sumber Inspirasi Visual Komponen Motif Utama, Pendukung, dan *Isen-Isen*

Sumber: Hasil Desain Penulis, 2026

8. Validasi Ahli

Tahap validasi ahli bertujuan menilai kelayakan desain motif Batik Sragen hasil revitalisasi sebelum diwujudkan menjadi prototipe melalui *expert judgment* yang melibatkan sepuluh validator dari empat unsur pemangku kepentingan, yaitu akademisi bidang desain tekstil dan kriya (Desy Nurcahyani, Prihanto, Amin Sulistiyowati), pemerintah daerah (Haryanti, Johny Adhi Aryawan, Andjarwati Sri Sayekti), Dekranasda (Ny. Linda, Tugiyono), serta praktisi atau perajin batik (Welas Asih, Sri Mulyani) (Borg, W. R., & Gall, 2003). Penilaian dilakukan terhadap tiga motif hasil revitalisasi, yaitu Motif Jejak Purba Sangiran, Bengawan Lestari, dan Balontang Kasmaran, pada lima aspek: (1) orisinalitas desain, (2) kesesuaian dengan nilai budaya lokal, (3) komposisi visual, (4) estetika motif, dan (5) kelayakan produksi.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli per Motif Batik Sragen

Aspek Penilaian	Sangiran Purba	Bengawan Solo	Balontang Kasmaran	Rata-rata	Kategori
Orisinalitas desain	4,20	3,90	4,10	4,07	Sangat Layak
Kesesuaian budaya	4,60	4,20	4,40	4,40	Sangat Layak
Komposisi visual	4,10	3,60	3,90	3,87	Layak
Estetika motif	4,00	4,00	4,20	4,07	Sangat Layak
Kelayakan produksi	3,80	4,00	4,00	3,93	Layak
Rata-rata	4,14	3,94	4,12	4,07	Sangat Layak

Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2026

Motif Sangiran Purba memperoleh hasil tertinggi (rata-rata 4,14 atau 82,8%, kategori Sangat Layak), didukung skor kesesuaian budaya tertinggi (4,60 atau 92%); skor terendah berada pada kelayakan produksi (3,80 atau 76%, Layak) karena kerumitan detail fosil. Motif Balontang Kasmaran memperoleh rata-rata 4,12 (82,4%, Sangat Layak), dengan kesesuaian budaya tertinggi (4,40 atau 88%) dan komposisi visual terendah (3,90 atau 78%, Layak). Motif Bengawan Solo menjadi satu-satunya motif berkategori Layak (rata-rata 3,94 atau 78,8%), dengan komposisi visual sebagai skor terendah di antara

seluruh data (3,60 atau 72%). Secara agregat, kesesuaian budaya konsisten menjadi aspek tertinggi (rata-rata gabungan 4,40 atau 88%, Sangat Layak), sedangkan komposisi visual dan kelayakan produksi menjadi dua aspek terendah (3,87 atau 77,3%; dan 3,93 atau 78,7%, keduanya Layak). Rata-rata kelayakan keseluruhan tercatat 4,07 (81,3%), kategori Sangat Layak.

Ketua Dekranasda menegaskan motif baru perlu lebih fleksibel dibanding Motif Parang Sukowati yang telah melekat sebagai seragam ASN, agar dapat digunakan seluruh lapisan masyarakat dan membuka peluang produk fesyen siap pakai (*ready to wear*). Masukan utama validator meliputi penyederhanaan bentuk fosil, penguatan stilisasi flora lokal, penyesuaian skala ornamen dan isen-isen, harmonisasi warna khas Sragen, serta penguatan narasi budaya tiap motif, dengan turut mempertimbangkan keberterimaan budaya (*cultural appropriateness*) dan kemampuan implementasi oleh perajin, karena desain yang baik merupakan integrasi antara fungsi, estetika, teknologi, dan budaya (Löbach, 2001).

Skor validasi dianalisis menggunakan statistik deskriptif melalui perhitungan persentase kelayakan (Sugiyono, 2019). Seluruh aspek pada ketiga motif memperoleh kategori Layak hingga Sangat Layak, menunjukkan pendekatan revitalisasi berbasis kearifan lokal diterima oleh berbagai pemangku kepentingan karena tetap mengangkat nilai sejarah dan filosofi budaya daerah, sejalan dengan (Hidayat et al., 2024) bahwa inovasi desain lebih mudah diterima apabila memperhatikan kebutuhan industri dan nilai budaya lokal. Tingginya skor validasi juga menunjukkan pemenuhan prinsip desain partisipatif (*participatory design*) yang melibatkan pemangku kepentingan sejak tahap awal pengembangan (Sanders et al., 2008).

9. Revisi Produk

Revisi dilakukan berdasarkan rekomendasi validator, meliputi penyederhanaan stilisasi fosil Sangiran agar mudah dicanting, penyempurnaan keseimbangan motif utama dan pengisi untuk irama visual lebih harmonis, penyesuaian palet warna agar tetap mencerminkan karakter Batik Sragen yang lebih bebas dan ekspresif dibanding batik keraton, serta penguatan narasi filosofis tiap motif agar pengguna memahami keterkaitan bentuk visual dengan sejarah dan budaya lokal. Revisi menghasilkan desain yang lebih komunikatif, mudah diproduksi, dan beridentitas visual lebih kuat, sebagai bagian penting penyempurnaan produk berdasarkan evaluasi multidisipliner (Cross, 2021).

10. Pembuatan Prototipe

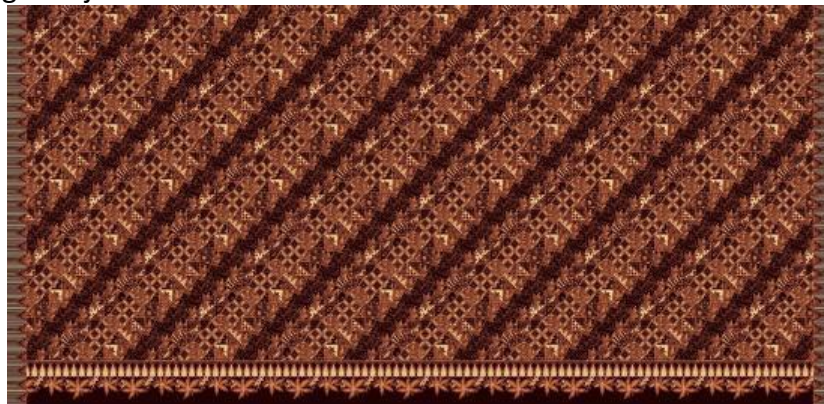
Tahap selanjutnya adalah implementasi desain ke dalam media tekstil melalui proses pembuatan prototipe bersama mitra perajin batik di Kabupaten Sragen. Proses produksi meliputi pemindahan desain ke kain, pencantingan, pewarnaan, pelorodan, hingga proses penyelesaian (*finishing*). Seluruh tahapan produksi tetap menggunakan teknik membatik yang berkembang di sentra batik Sragen sehingga karakter lokal tetap dipertahankan.



Gambar 3. Desain Motif Batik Jejak Purba Sangiran

Sumber: Hasil Desain Penulis, 2026

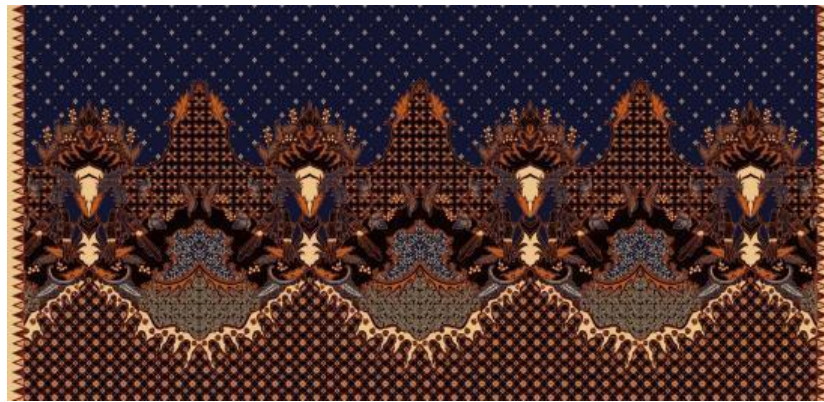
Motif Batik Jejak Purba Sangiran merupakan reinterpretasi visual warisan arkeologi Situs Sangiran. Motif utama berupa stilisasi perilaku berburu manusia purba, gading gajah purba, dan kerangka tulang hewan purba, dipadukan motif pendukung kapak batu dan kerangka badak purba, dengan isen-isen geometris yang melambangkan kecerdasan dan kemampuan beradaptasi. Komposisi disusun simetris bernuansa batik pedalaman Surakarta, didominasi warna sogan, cokelat tua, hitam, dan krem yang merepresentasikan lapisan tanah Sangiran sebagai penyimpan jejak peradaban. Secara filosofis, motif ini memaknai warisan purbakala sebagai simbol kekuatan, pengetahuan, dan kesinambungan sejarah manusia Jawa.



Gambar 4. Desain Motif Batik Bengawan Lestari

Sumber: Hasil Desain Penulis, 2026

Motif Batik Bengawan Lestari terinspirasi keberadaan Sungai Bengawan Solo yang mengalir tanah Sukowati dan menopang kehidupan masyarakat Sragen secara turun-temurun. Motif utama berupa stilisasi aliran air bergaya pola lereng yang memberi kesan gerak diagonal, dipadukan motif pendukung godong dan kembang kates (daun dan bunga pepaya) yang bermakna adem-adem ati atau kesejukan hati, serta ornamen penyangga dan pengait kelambu Makam Joko Tingkir sebagai isen-isen yang merepresentasikan jejak sejarah Sukowati. Perpaduan pola lereng dengan karakter batik tambal menghasilkan komposisi yang dinamis sekaligus harmonis, memaknai Bengawan Solo sebagai sumber kehidupan yang terus mengalir menghubungkan alam, manusia, sejarah, dan budaya.



Gambar 5. Desain Motif Batik Balontang Kasmaran

Sumber: Hasil Desain Penulis, 2026

Motif Batik Balontang Kasmaran terinspirasi kisah dalam Babad Giyanti, menghadirkan sepasang burung balontang (merpati) sebagai motif utama dan pusat komposisi, melambangkan kasih dan kesetiaan dalam perjalanan kehidupan. Motif pendukung berupa kembang kates dan tumbuhan adem-adem ati mengelilingi motif utama, membawa makna kesejukan, ketenteraman, dan harapan kehidupan yang harmonis, sedangkan isen-isen disusun mengikuti gaya penataan khas pembatik Sragen. Keseluruhan komposisi menjadikan motif ini tidak hanya berorientasi pada keindahan visual, tetapi juga tetap memiliki karakter dan identitas Batik Sragen.

Hasil prototipe menunjukkan bahwa unsur ikonografi Sangiran, budaya agraris, flora lokal, dan sejarah Sukowati dapat diterapkan secara harmonis dalam struktur motif batik. Prototipe juga memperlihatkan bahwa stilisasi objek budaya mampu menghasilkan karakter visual baru tanpa menghilangkan kaidah estetika batik tradisional.

Implementasi tersebut memperkuat keberhasilan penelitian pengembangan tidak hanya diukur dari kualitas konsep, tetapi juga dari kemampuan produk untuk diimplementasikan pada kondisi nyata (Richey, R. C., & Klein, 2007). Selain sebagai luaran penelitian, prototipe yang dihasilkan memiliki potensi untuk didaftarkan sebagai Hak Kekayaan Intelektual (HKI), dijadikan produk unggulan UMKM, serta dikembangkan menjadi koleksi busana siap pakai sebagai bagian dari strategi penguatan identitas Batik Sragen.

11. Evaluasi Akhir

Evaluasi akhir menunjukkan seluruh tujuan penelitian tercapai: teridentifikasinya penyebab krisis identitas visual Batik Sragen, tereksplorasinya kekayaan kearifan lokal Sragen sebagai sumber inspirasi desain, serta dihasilkannya model revitalisasi sistematis melalui dua belas tahap *Research and Development* yang dapat direplikasi oleh pemerintah daerah, perajin, maupun peneliti lain. Temuan ini sejalan dengan pandangan UNESCO (2003) bahwa pelestarian warisan budaya tidak hanya dilakukan melalui konservasi, tetapi juga adaptasi kreatif yang melibatkan masyarakat sebagai pelaku utama.

D. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa Batik Sragen masih menghadapi permasalahan belum terbentuknya identitas visual yang kuat karena sebagian besar motif dipengaruhi pakem Batik Surakarta dan orientasi pasar, sehingga diferensiasi produk belum optimal. Melalui pendekatan *Research and Development*, penelitian berhasil mengidentifikasi potensi kearifan lokal Sragen sebagai sumber pengembangan desain, meliputi warisan arkeologi Situs Sangiran, Bengawan Solo, budaya agraris, dan sejarah Sukowati, yang ditransformasikan menjadi tiga motif berkarakter visual khas: Motif Batik Jejak Purba Sangiran, Bengawan Lestari, dan Balontang Kasmaran. Hasil validasi ahli memperoleh nilai kelayakan rata-rata 4,07 (81,3%) dengan kategori Sangat Layak, menunjukkan desain yang dikembangkan telah memenuhi aspek budaya, estetika, dan teknis untuk diterapkan sebagai alternatif identitas visual Batik Sragen.

Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada kajian desain tekstil melalui model revitalisasi motif batik yang mengintegrasikan analisis budaya, sejarah, arkeologi, dan pendekatan desain partisipatif secara sistematis serta dapat direplikasi. Secara praktis, hasil penelitian dapat dimanfaatkan Pemerintah Kabupaten Sragen, Dekranasda, dan perajin sebagai acuan penyusunan identitas visual Batik Sragen, pengembangan produk unggulan daerah, serta penguatan perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Motif hasil revitalisasi berpotensi dikembangkan pada produk fesyen, kriya, dan suvenir budaya untuk mendukung *branding* daerah, industri kreatif, serta pariwisata berbasis warisan budaya. Penelitian selanjutnya disarankan memperluas eksplorasi kearifan lokal Sragen lainnya, mengembangkan diversifikasi motif dan produk turunan, serta menguji penerimaan pasar dan dampak ekonomi penerapannya. Penelitian lanjutan juga disarankan mendorong kebijakan daerah seperti Surat Keputusan Bupati tentang penetapan motif Batik Sragen hasil revitalisasi sebagai identitas visual resmi, serta terus mendalami kekhasan palet warna dan karakter garis sebagai unsur pembeda visual yang melengkapi sumber ide motif.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Skema Penelitian Dosen Pemula Tahun 2026, didanai oleh oleh Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi dengan berdasarkan Nomor Kontrak dari LLDIKTI Wilayah VI: 071/LL6/AL.04.03/PL-BARU/2026, tertanggal 2 Februari 2026 dan Nomor Surat Perjanjian Penugasan Penelitian LPPM Universitas Tiga Serangkai: 006/SP-LPPM/PL-DT/V/2026. Tim peneliti merupakan kolaborasi dengan Universitas Sebelas Maret, yang tercatat sebagai Penelitian Mandiri dengan Nomor Penugasan 1027/UN27.22/PT.01.03/2026.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Dewan Kerajinan Nasional Daerah (Dekranasda), Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, serta Diskumindag (Dinas Koperasi, Usaha Kecil Menengah, Perindustrian dan Perdagangan) Kabupaten Sragen atas dukungan data, narasumber, dan fasilitasi kegiatan penelitian. Penghargaan turut disampaikan kepada seluruh validator ahli yang berpartisipasi dalam *Focus Group Discussion* (FGD) validasi desain, serta kepada para perajin batik mitra penelitian, atas kontribusi dan kesediaannya berbagi pengetahuan selama proses penelitian berlangsung.

REFERENSI

- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational Research: An Introduction (7th ed.)*. MA: Allyn & Bacon.
- Braun, V., & Clarke, V. (2021). *Thematic Analysis: A Practical Guide*. Sage.
- Cahyaningrum, L. P. (2018). Batik Tulis Kontemporer di Desa Kliwonan, Kecamatan Masaran, Kabupaten Sragen. *Ornamen Jurnal Kriya*, 15(01), 44–56.
- Creswell, J. W. (2018). *Qualitative inquiry & research design: Choosing among five approaches (4th ed.)*. SAGE Publications.
- Hazmi, F. Al, & Rahmawati, S. (2024). Representasi kearifan lokal Kota Tangerang Selatan pada motif batik Durang di Rumah Batik Setu. *Jurnal Desain*, 12(1), 103–112.
- Hidayat, S. R., Sarwono, S., & Rudianto, M. (2024). Studi Kasus Kapabilitas UMKM Industri Batik dalam Inovasi Desain Produk. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 4(4), 2495–2508. <https://doi.org/10.54082/jupin.1005>
- Löblich, B. (2001). *Industrial Design: Grundlagen der Industrieproduktgestaltung*. Karl Thieme Verlag.
- Maryono, Sunardi, Veronika Kristanti Putri Laksmi, B. H. P. (2015). Situs Purbakala Sangiran Sebagai Sumber Ide Pengembangan Motif Batik dalam Upaya Peningkatan Perekonomian dan Media Penguatan Kearifan Muatan Lokal di Kabupaten Sragen. *Ornamen Jurnal Kriya*, 12(01).
- Muhammad Syafi' dan Gunadi. (2025). Sangiran Ancient Site as a Batik Motif Idea at "Lianasari" Craftsman. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni Volume*, 14(2), 1–16.
- Musadid, A. K., Wibowo, D. S. D., & Zainudin, A. (2024). Perancangan Set Meja Makan Menggunakan Konsep Space Saving dengan Jerami Sebagai Unsur Hias. *CandraRupa: Journal of Art, Design, and Media*, 3(1), 1–9.
- Norkholifah, Y. (2021). Perancangan Batik Sukowati dengan Sumber Ide Fosil Gading Gajah Sangiran. *Kemadha*, 10(1), 29–37.
- Poon, S. (2020). Symbolic Resistance : Tradition in Batik Transitions Sustain Beauty , Cultural Heritage and Status in the Era of Modernity. *World Journal of Social Science*, 7(2), 1–10. <https://doi.org/10.5430/wjss.v7n2p1>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Rudianto, M., Hendrasuryawan, B., & Widiastuti, T. (2025). Inovasi Produk dan Digitalisasi Pemasaran Batik Lasem melalui Sistem Informasi E-Sekar Jagad. *Manhaj: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 14(2), 111–127.
- Sanders, E. B., Stappers, P. J., Sanders, E. B., & Co-creation, P. J. S. (2008). Co-creation and the

New Landscapes of Design. *CoDesign*, 4(1), 5–18.
<https://doi.org/10.1080/15710880701875068>

Smith, L. (2006). *Uses of Heritage*. Routledge.

Sudardi, B. (2024). The Identity of Socio-Cultural Dynamics in Sangiran Batik. *International Journal of Research and Innovation in Social Science (IJRISS)*, VIII(2454), 2142–2147.
<https://doi.org/10.47772/IJRISS>

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.

Sujatmiko, A. et al. (2026). Eksplorasi estetika garis, warna, dan distorsi visual dalam ping pong the animation dengan pendekatan gaya visual great pretender. *CandraRupa : Journal of Art, Design, and Media*, 5(1), 86–95.

Tristiawan, G., & Dewi, A. K. (2026). Analisis Semiotika Roland Barthes pada Visual Tenun. *CandraRupa: Journal of Art, Design, and Media*, 5(1), 64–71.

Yanti, A., Melati, S., Nurcahyanti, D., & Widayat, R. (2025). Enhancing the Identity of Creative Industries Through the Development of Batik Motifs Inspired by Local Wisdom. *International Journal of Advances in Social Sciences and Humanities*, 4(February), 11–18.
<https://doi.org/10.56225/ijassh.v4i1.385>