

MAKANAN KHAS KOTA SEMARANG SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN MOTIF BATIK SEMARANGAN

Annas Marzuki Sulaiman, Mohammad Taufik

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, E-mail
:am.sulaiman@dsn.dinus.ac.id, taufikmohamad79@yahoo.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 27 April 2025

Disetujui : 2 Juli 2025

Kata Kunci :

Batik, motif, Semarangan, kuliner

ABSTRAK

Salahsatu bentuk identitas Semarang saat adalah batik Semarangan. Namun motif batik Semarangan tidak sepopuler batik solo, maupun batik pekalongan dan belum begitu disukai oleh konsumen. Tujuan dari penelitian ini yaitu menciptakan motif batik Semarangan yang identik dengan ciri ikonik kota Semarang yaitu makanan khas semarang, untuk menambah khasanah motif batik semarangan. Penelitian ini menggunakan metode diskriptif-kualitatif dengan pendekatan penciptaan seni Chapman. Sehingga penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan prototipe batik motif kontemprer dengan ciri khas Kota Semarang

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 27 April 2025

Accepted : 2 July 2025

Keywords:

batik, motifs, Semarang, culinary

ABSTRACT

One of the forms of Semarang's identity today is Semarangan batik. However, Semarangan batik motifs are not as popular as Solo batik or Pekalongan batik and are not yet well-liked by consumers. The purpose of this study is to create Semarangan batik motifs that are identical to the iconic characteristics of the city of Semarang, namely Semarang's typical food, to add to the treasury of Semarangan batik motifs. This study uses a descriptive-qualitative method with Chapman's art creation approach. So that this study is expected to be able to produce a prototype of contemporary batik motifs with the characteristics of the city of Semarang..

1. PENDAHULUAN

Batik menjadi karya besar yang telah dibuat oleh para leluhur bangsa Indonesia berupa perpaduan antara seni dan juga teknologi. Batik kemudian menjadi identitas khas yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Kini batik sudah menjadi komoditas andalan bagi industri dan perekonomian masyarakat yang mampu menghidupi para pengusaha baik skala kecil sampai skala besar (Sulaiman, 2023). Dalam tradisi pembuatan batik di Indonesia, dikenal dengan adanya dua jenis batik, yaitu Batik Kraton atau juga dikenal sebagai Batik Pedalaman dan Batik Rakyat yang dikenal sebagai Batik Pesisir. Dinamakan batik pedalaman karena batik ini dihasilkan di daerah pedalaman pulau Jawa yang lokasinya berada jauh dari daerah pesisir (Enrico, Sunarya & Hutama, 2020). Batik pedalaman yang cukup terkenal keberadaanya dijumpai di beberapa daerah di Jawa Tengah, namun lebih berpusat di Yogyakarta dan Surakarta yang berkaitan dengan keberadaan keraton di kota tersebut. Sehingga batik

pedalaman sering juga dinakaman batik Keraton atau batik Mataram karena bersumber dari Keraton Yogyakarta serta keraton Surakarta. Sedangkan jenis batik pesisir banyak dijumpai di daerah-daerah pesisir pulau Jawa misalnya di daerah Inderamayu, Pekalongan, Cirebon, Lasem, Medura, dan Sidoarjo. Bentuk motif dari batik pesisir tercipta karena adanya pencampuran beberapa budaya yang dibawa oleh para pendatang yang berada di wilayah tersebut (Kurniawati, 2022).

Dalam sebuah karya batik, terdapat motif-motif tertentu yang dapat dikenali karena memiliki ciri khas. Motif tersebut menjadi patokan dari susunan pola gambar yang menjadi bagian terpenting dari perancangan batik (Al Hazmi, 2023). Untuk jenis batik Keraton atau batik Pedalaman, Motif batik yang dikembangkan adalah motif batik klasik dimana motif tersebut mempunyai warna khas yang didominasi warna cokelat, hitam, biru tua dan putih. selain itu motif batik Keraton tersebut mempunyai ciri khas yang sangat kuat dan telah baku, yang diciptakan secara simbolis dan penuh dengan filosofi kehidupan (Lukman, Rismantojo, & Valeska., 2022).

Sementara untuk batik pesisiran, warna-warna yang digunakan lebih beragam, yaitu dengan ciri khas warna yang cerah, terang, serta lebih mencolok. Untuk bentuk motifnya, batik pesisiran memiliki motif yang natural dan lebih bervariatif misalnya motif mahluk hidup berupa binatang, tumbuhan, manusia dan pemandangan seperti awan, pegunungan, air, laut dan awan. Ciri yang lain adalah tidak adanya pembuatan motif yang batik yang kuat dan sudah baku, sehingga motif batik pesisiran bebas untuk mengadopsi motif pendatang seperti Chinaatau Belanda. Misalnya motif burung hong, bunga peony, motif naga, motif burung merak dan bunga krisant (Suliyati & Yuliati, 2019). Sehingga bisa dikatakan bahwa motif batik yang berkembang pada batik Keraton adalah motif batik klasik sedangkan untuk batik pesisiran motif batinya adalah motif kontemporer.

Pada motif batik klasik, penyusunan motif sangat terikat dengan aturan-aturan baku dan juga dengan isen-isen yang sudah ditentukan. Apabila ada yang berbeda dari aturan yang telah ditetapkan menjadi tradisi, maka bisa disebut telah menyimpang dari batik tradisional (Wulandari & Widiastuti, 2021). Sedangkan motif batik kontemporer atau motif batik kreasi baru, merupakan hasil modifikasi dari motif batik klasik. Motif batik klasik yang sudah dimodifikasi dapat dimasukkan dalam kategori batik kontemporer. Motif batik klasik kadang juga digunakan sebagai pengisi atau pendukung dari motif batik kontemporer sehingga hilang maknanya. Motif batik kontemporer ini juga dinamakan batik modern yaitu jenis batik yang memiliki motif yang tidak sama dengan batik klasik, karena bersifat bebas. tidak terikat oleh aturan tertentu seperti isen-isen dan sebaganya (Amanah, 2014)

Salah satu kota pesisir penghasil batik adalah kota Semarang, yang menjadi kota tujuan dari para pendatang baik dari lokal maupun pendatang dari negara lain yang ingin melakukan perdagangan. Hal ini menjadikan kota Semarang cukup unik karena masyarakatnya terdiri dari beberapa etnis pendatang. Masyarakat kota Semarang terdiri dari tiga etnis utama, yaitu etnis Arab (Timur Tengah), etnis Cina, serta etnis Jawa yang telah hidup rukun sejak lama sehingga mendorong adanya akulterasi budaya yang mampu bertahan sampai sekarang (Sumastuti et al., 2021).

Kota Semarang memiliki beberapa pengrajin batik semarangan yang memiliki karakter motif batik pesisiran, dimana ide pembuatan motif dilakukan secara spontan berdasarkan keinginan serta imajinasi dari para pembuat pembatik yang dipengaruhi lingkungan dan budaya sekitar. Nama batik Semarang atau batik Semarangan ini kurang begitu dikenal bila dibandingkan dengan batik pesisiran lainnya seperti batik Cirebon, batik Pekalongan dan batik Lasem, padahal keberadaan batik Semarangan ini suda adah sejak sebelum kemerdekaan. Menurut beberapa kalangan yang memiliki perhatian terhadap batik, motif khas batik Semarangan sampai saat ini belum bisa ditentukan bentuk yang baku (Suliyati & Yuliati, 2019). Beberapa kalangan ada yang menyatakan bahwa motif batik Semarangan identik dengan landmark dan naturalis, seperti makanan khas kota Semarang, gedung-gedung diwilayah kota lama, lawang sewu, dan tugu muda (Amalia et al., 2012).



Gambar 1. Batik Semarangan motif Asem Tugu
[Sumber: <http://batik-tulis.com/blog/batik-semarang/attachment/batik-asem-tugu>]

Sehingga motif batik Semarangan ini masih potensial untuk dikembangkan dengan inspirasi ikonik kota Semarang untuk mengeksplorasi dan meningkatkan jumlah motif batik yang ada serta untuk lebih mengenalkan ikon kota Semarang.

Potensi pengembangan motif batik Semarangan ini yang menginspirasi penulis melakukan penelitian untuk menciptakan motif batik yang mengambil tema dari salahsatu ikon kota Semarang yaitu makanan khas kota Semarang yang belum begitu banyak digunakan sebagai motif batik. Beragam makanan khas kota Semarang cukup banyak jenisnya, makanan khas semarang yang sudah sangat dikenal diantaranya ada tahu gimbal, Lumpia basaha maupun goreng, bandeng presto dan wingko babad (Desika Nur Jannah, 2020). Makanan khas yang dipilih untuk dijadikan motif batik dalam penelitian ini adalah makanan yang sudah sangat populer dikalangan masyarakat sebagai makanan khas Semarang yaitu lumpia goreng dan Tahu Petis.

Penelitian tentang penciptaan batik sebelumnya pernah dilakukan oleh Marzuqi dkk (Marzuqi, 2015), dari hasil penelitian ini diciptakan motif batik Lumajang yang terinspirasi dari melimpahnya sumber daya alam yang ada di daerah Lumajang, dengan corak warna yang berani, motif batik tersebut memberikan kesan yang kuat terhadap filosofi yang berkembang di daerah kabupaten Lumajang. Penelitian yang lain dilakukan oleh Pasaribu dkk (Pasaribu & Atmojo, 2023), dari hasil penelitian ini dihasilkan motif batik berbentuk puzzle sehingga menjadi motif batik yang menarik dengan ciri khas yang menampilkan motif batik yang modern. Penelitian penciptaan batik yang lain dilakukan oleh Ismia dkk (Ismia et al., 2021), penelitian tersebut untuk menciptakan motif batik yang mendapatkan sumber ide dari ornamen-ornamen yang berada di area masjid dan makam Mantingan, yang diwujudkan dalam satu karya batik tulis, dengan motif ornamen masjid dan makam Mantingan (Ismia dkk., 2021)

2. METODE

Dalam penelitian yang dilakukan ini metode yang dipilih adalah metode kualitatif-diskriptif. Proses dan makna akan lebih ditonjolkan dengan landasan teori yang digunakan sebagai panduan agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan (Ramdhhan, 2021). Adapun metode perancangan yang digunakan dalam perancangan batik motif Semarangan ini adalah metode penciptaan seni yang diperkenalkan oleh Chapman. Menurut Chapman dalam proses penciptaan sebuah karya seni menjadi tiga tahapan: Tahap pertama yaitu penemuan gagasan; Tahap ke dua adalah elaborasi; dan tahap ke tiga berupa visualisasi (Giri, 2015). Berdasarkan metode penciptaan seni Chapman tersebut, maka kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yang dijabarkan sebagai berikut:

a. Tahap Penemuan gagasan

Pada tahap ini adalah tahap pencarian ide yang berasal dari berbagai sumber data yang berkaitan, diantaranya mencari beberapa contoh karya batik semarangan sebagai sumber referensi pengembangan motif batik, mencari data mengenai makanan khas sebagai identitas kota semarang, sehingga muncul gagasan baru dalam penciptaan motif batik Semarangan, dengan mempertimbangkan tiga aspek dalam membuat suatu karya seni: aspek artistik, aspek estetis, serta aspek fungsional.

b. Tahap Elaborasi

Merupakan tahapan mengembangkan, menyempurnakan, dan memantapkan gagasan awal. Setelah memperoleh ide desain dari tahapan penemuan gagasan, maka gagasan tersebut perlu di tuangkan berupa beberapa sketsa alternatif sebagai langkah eksplorasi karya, untuk membantu dalam mewujudkan dan mengembangkan ide desain tersebut ke dalam suatu karya.

c. Tahap Visualisasi

Tahap visualisasi merupakan tahap penjabaran ide-ide dalam bentuk karya desain yang terperinci. Pada tahapan ini, sudah mulai mengerjakan karya motif batik kontemporer semarangan dalam bentuk digital menggunakan Adobe Ilustrator

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

2.1 Konsep

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijabarkan pada latar belakang yaitu batik semarangan kurang berkembang dan kurang diminati konsumen, salahsatunya adalah karena kurang kuatnya motif khas batik Semarangan bila dibandingkan dengan motif batik pesisiran lainnya. Sehingga pada penelitian ini dikembangkan motif batik yang terinspirasi oleh salahsatu ikon kota Semarang. Karya yang dibuat dalam penelitian ini adalah motif batik kontemporer atau motif kreasi baru yang berciri khas motif batik Semarangan dengan mengambil sumber inspirasi berupa makanan khas kota Semarang yang. Desain motif dibuat dalam bentuk vektor digital sehingga nantinya bisa diaplikasikan pada berbagai media dengan mudah dan fleksibel. Berikut ini tahapan-tahapan penciptaan :

1. Sumber Ide (Penemuan Gagasan)

Kuliner khas kota Semarang sangat beragam jenisnya yang terkenal enak rasanya. Makana khas kota Semarang sudah dikenal oleh masyarakat luas dan menjadi salahsatu ikon wisata, hal ini menjadi sumber inspirasi dalam penelitian untuk menciptakan motif batik Semarangan. Lumpia menjadi makanan khas Semarang yang paling populer, sehingga kota Semarang juga dijuluki kota Lumpia (Nandy, 2023) namun ada juga makanan yang tidak begitu populer seperti Wedang Tahu (Nico, 2022).

Dari banyaknya ragam kuliner khas kota Semarang tersebut yang dipilih sebagai inspirasi ide motif batik Semarangan adalah Lumpia Semarang, dan Tahu Petis. Lumpia ini dipilih karena mewakili kuliner khas Semarang yang paling populer. Merupakan makanan khas semarang yang berasal dari perpaduan antara budaya Jawa dan China. Lumpia dibuat dari tepung yang digulung yang diisi dengan rebusan dan daging ayam, yang disajikan dengan sambal. Lumpia ini ada yang digoreng dan juga ada yang tidak digoreng atau dikenal dengan lumpia basah. Lumpia yang digoreng ini memiliki warna kuning kecokelatan sehingga terlihat enak dan menarik.

Tahu petis merupakan makanan khas Kota Semarang berbahan tahu pong yang digoreng sampai matang berwarna kecokelatan, kemudian diisi dengan petis udang yang berwarna kehitaman yang yang

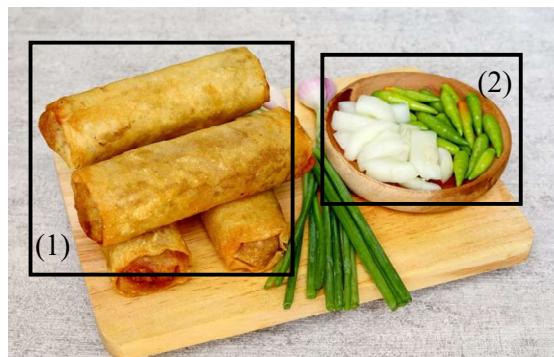
berasa gurih-manis. Tahu Petis dipilih untuk mewakili makanan yang khas di kota Semarang yang juga cukup populer di kalangan masyarakat.

2. Pengembangan Desain (Elaborasi)

Pada tahap ini, makanan khas kota Semarang yang terpilih dideskripsikan bentuk visualnya kemudian dari deskripsi bentuk visual yang diperoleh dikembangkan berupa sketsa motif batik yang dibuat di atas kertas HVS dengan menggunakan pensil.

a. Bentuk Visual Lumpia Semarang

Secara visual Lumpia goreng ini berbentuk gulungan tepung berwarna coklat kekuningan berbentuk tabung persegi panjang, pada ujungnya terlihat jelas gulungannya seperti lipatan yang dibatasi oleh area yg lebih gelap membentuk garis melingkar (1). Disebelah Lumpia goreng terdapat pelengkap hidangan berupa cabai hijau, potongan timun dan daun brambang (2).



Gambar 4. Penjelasan Visual Lumpia Semarang
(Sumber: Annas]

b. Sketsa Motif Batik Lumpia Semarang

Motif batik yang terinspirasi dari lumpia ini dinamakan motif Batik Lumpia, motif ini dibuat berdasarkan deskripsi visual dari bentuk lumpia yang berupa gulungan berbentuk tabung dan terdapat bentuk lingkaran pada ujungnya. nantiya akan dibuat berulang sehingga sisi kiri akan ketemu dengan sisi kanan demikian juga sisi atas akan bertemu dengan sisi sebelah bawah. Ukuran motif batik 20cmx20 cm

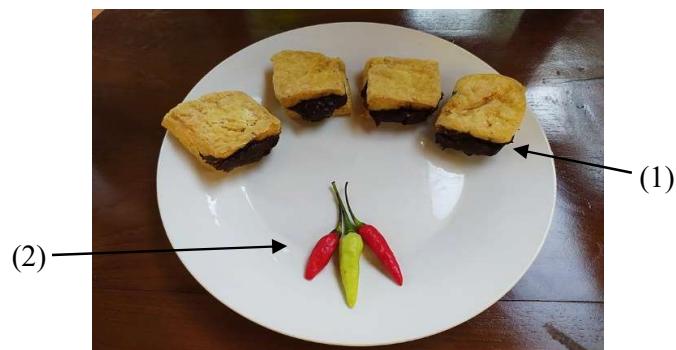


Gambar 5. Sketsa Batik Lumpia Semarang

[Sumber: Annas]

c. Bentuk Visual Tahu Petis Semarang

Secara visual Tahu Petis terdiri dari dua komponen yaitu tahu pong yang berwarna coklat kekuningan karena digoreng agang kering (1) dan isian petis hitam yang selipkan ditengah tahu pong (2). Tahu pong terlihat berbentuk kotak sedangkan isian petis terlihat seperti lengkungan ke samping.



Gambar 5. Penjelasan Visual Tahu Petis

[Sumber: Annas]

d. Sketsa Motif Tahu Petis Semarang

Secara visual sketsa motif Tahu Petis. terdiri dari dua komponen pong yang berbentuk kotak dan petis yang berbentuk lengkungan. Dibuat di atas kertas A4 ukuran motif 20cmx20cm.



Gambar 6. Sketsa motif batik Tahu Petis

[Sumber: Annas]

3.2. Visualisasi Desain Batik Digital

Pada tahap visualisasi ini, merupakan tahap penjabaran ide menjadi karya desain yang lebih terperinci. Melalui tahap ini, sudah mulai mengerjakan karya motif batik kontemporer semarangan dalam bentuk digital menggunakan Adobe Illustrator.

1. Visualisasi Motif Batik Lumpia

Motif batik Lumpia dibuat secara digital menggunakan software Adobe Illustrator sehingga menghasilkan motif batik digital berformat vektor yang sangat fleksibel untuk digunakan. Format vektor sangat mudah untuk diedit dan diwarnai. Warna yang digunakan merupakan kombinasi warna kuning tua dan coklat muda yang menggambarkan warna lumpia goreng yang berwarna kuning

kecoklatan sehingga terlihat menarik. Motif dirancang untuk bisa direpetisi tanpa batas ke atas-samping.



Gambar 7. Visualisasi motif batik Lumpia
[Sumber: Annas]

Unsur-unsur yang menjadi pembentuk motif batik Lumpia dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Unsur motif batik Lumpia

Unsur Visual	Keterangan
	Bentuk persegi ini menggambarkan bentuk dari gulungan kulit lumpia, pada bagian tengah terdapat motif yang berasal dari bentuk lipatan kulit lumpia yang terbuka menunjukkan isian dari lumpia berupa rebuk dan bumbu lainnya
	Motif ini menggambarkan rebug yang menjadi bahan utama isian lumpia
	Motif ini merupakan gambaran cabe rawit yang biasanya melengkapi hidangan lumpia goreng

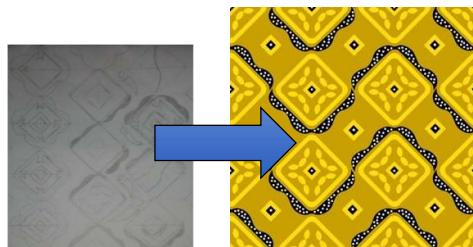
Supaya mendapatkan gambaran bagaimana pengaplikasian motif batik pada suatu produk, maka perlu dibuat sample berupa mockup, berikut ini contoh mockup final desain dari motif batik Lumpia untuk baju:



Gambar 8. Unsur motif batik Lumpia
[Sumber: Annas]

2. Visualisasi Motif Batik Tahu Petis

Pada motif batik ini terdapat visualisasi Tahu petis yang berbentuk segi empat berwarna coklat kekuningan dan di sampingnya terlihat visualisasi dari petis yang distilasi sehingga berbentuk lengkungan berwarna hitam sesuai dengan warna petis. Warna di dominasi oleh coklat kekuningan yang menggambarkan warna gorengan.



Gambar 9. Visualisasi motif batik Tahu Petis
[Sumber: Annas]

Adapun unsur-unsur pembentuk motif batik Tahu Petis dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. unsur-unsur pembentuk motif Tahu Petis

Unsur Visual	Keterangan
	Bentuk kotak ini menggambarkan bentuk tahu goreng
	Motif ini menggambarkan kacang kedelai sebagai bahan baku tahu
	Merupakan motif yang menggambarkan petis yang menyembul keluar dari tahu

Berikut ini contoh mockup final desain dari motif Tahu Petis untuk baju batik:



Gambar 12. Penerapan motif Tahu Petis untuk baju batik
[Sumber: Annas]

Penciptaan motif batik Lumpia dan Tahu Petis ini didesain untuk bisa di ulang-ulang motifnya ke atas-bawah maupun ke samping kanan-kiri tanpa batas sehingga bisa digunakan secara fleksibel untuk berbagai produk, seperti kemeja, sprei, jarik, sovenir dan sebagainya. Apa bila motif akan diproduksi massal maka teknik batik yang digunakan bisa berupa teknik cap, teknik printing sablon, teknik cetak tinggi, dan teknik cetak digital pada kain katun, jersey dan sebagainya. Selain itu juga bisa di cetak pada media selain kain seperti kertas kado dengan teknik cetak offset.

3. PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Sebagai motif pesisiran, motif batik Semarangan kurang populer bila dibandingkan dengan motif batik lainnya baik yang berjenis motif batik pesisiran maupun pedalaman. Sebenarnya batik Semarangan sudah lama muncul di Semarang, yaitu sejak sebelum era kemerdekaan bangsa Indonesia, namun pihak-pihak yang mempunyai perhatian terhadap batik serta para pelaku industri, belum bisa menentukan motif khas batik Semarangan. Padahal adanya akulturasi budaya yang berkembang di kota Semarang mengakibatkan berkembangnya berbagai jenis artefak budaya yang sangat unik yang begitu khas berbeda dengan kota-kota lain di Indonesia yang bisa digunakan sebagai sumber inspirasi untuk mengembangkan motif batik khas semarangan dan juga untuk mempopulerkan motif batik Semarangan tersebut.

Salah satu ikon kota Semarang yang bisa dijadikan inspirasi untuk pembuatan motif batik Semarangan adalah pada bidang kuliner yang telah menghasilkan banyak sekali jenis makanan khas kota Semarang yang sudah sangat dikenal oleh masyarakat. Hal ini dapat memperkaya sumber inspirasi dalam pengembangan motif batik Semarangan yang masih belum semaju motif batik di Solo, Yogyakarta, Pekalongan, maupun Cirebon. Penelitian yang menghasilkan ciptaan berupa motif batik Semarangan bergaya kontemporer yang bernama Motif batik Lumpia dan motif batik Tahu petis ini diharapkan bisa menambah perbendaharaan motif batik Semarangan dan bisa lebih mempopulerkan motif batik Semarangan, selain itu juga diharapkan bisa menjadi inspirasi untuk menciptakan motif-motif batik lainnya yang terinspirasi oleh makanan khas kota semarang, karena masih banyak jenis makana lainnya dan juga berbagai kon kota semarang yang bisa dijadikan inspirasi pengembangan motif batik lainnya.

3.2 Saran

Pada penelitian ini penulis berusaha mengembangkan motif batik Semarangan sebagai batik pesisiran dengan gaya kontemporer, yang menjadikan salahsatu ikon kota Semarang yaitu kuliner sebagai sumber ide. Ikon kuliner Semarang yang penulis pilih adalah Lumpia dan Tahu Petis yang cukup dikenal luas sebagai makanan khas Kota Semarang. Batik motif Semarangan masih berpeluang besar untuk dikembangkan untuk memperbanyak jumlah motif dan memperkuat keberadaan motif batik Semarangan. Penelitian selanjutnya bisa diarahkan untuk mennggunakan ikon kota Semarang lainnya sebagai sumber ide, misalnya makanan khas yang lain, tempat bersejarah, lancape kota dan lain sebagainya. Penelitian juga bisa diarahkan untuk mengembangkan motif yang bekaitan dengan sejarah dan kebudayaan kota Semarang sehingga bisa menghasilkan motif khas Semarangan yang lebih kuat.

4. DAFTAR PUSTAKA

- Al Hazmi, F. (2023). Penerapan Motif Ular Dalam Karya Batik Sebagai Representasi Pandemi Covid-19. *Dinamika Kerajinan Dan Batik*, 40(2), 239–248.
<https://doi.org/10.22322/dkb.v40i2.7262.g6316>
- Amalia, A., Hidayat, W. & Budiatmo, A. (2012). Analisis Strategi Pengembangan Usaha Pada UKM Batik Semarang di Kota Semarang. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 1(2).

- Amanah, A. (2014). Sejarah Batik Dan Motif Batik Di Indonesia. *Seminar Nasional Riset Inovatif II*, 2.
- AM. Sulaiman. (2023). *Pembuatan Batik Semarangan Motif Tahu Petis Dengan Teknik Cetak Tinggi* (1st ed.). Mitra Cendikia Media.
- Desika Nur Jannah, S. A. S. R. P. (2020). Pengembangan Potensi Wisata Kuliner Situasi Covid-19 Simpang Lima Kota Semarang. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 22(2), 344–352.
- Endri Kurniawati. (2022). *Mengenal Perbedaan Batik Pedalaman dan Pesisir*. <Https://Gaya.Tempo.Co/Read/1645663/Mengenal-Perbedaan-Batik-Pedalaman-Dan-Pesisir>.
- Enrico, E., Sunarya, Y. Y. & Hutama, K. (2020). Perancangan Motif Batik Kontemporer Berbasis Estetika Budaya Motif Batik Lasem. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 2(2). <https://doi.org/10.25105/jsrr.v2i2.8226>
- Giri, E. S. P. (2015). Mengurai Benang Kusut Topik Penelitian Seni Dan Pembelajarannya. *Imaji*, 2(2). <https://doi.org/10.21831/imaji.v2i2.6947>
- Ismia, U. N., Na'am, F. & Nazwan, A. P. (2021). Fashion And Fashion Education Journal Penciptaan Motif Batik Sumber Ide Dari Ornamen Masjid Dan Makam Mantingan. In *FFEJ* (Vol. 10, Issue 1). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/fbe>
- Lukman, C. C., Rismantojo, S. & Valeska, J. (2022). Komparasi Gaya Visual Dan Makna Pada Desain Batik Tiga Negeri Dari Solo, Lasem, Pekalongan, Batang, Dan Cirebon. *Dinamika Kerajinan Dan Batik: Majalah Ilmiah*, 39(1). <https://doi.org/10.22322/dkb.v39i1.6447>
- Marzuqi, A. (2015). Penciptaan Motif Batik Sebagai Ikon Kabupaten Lumajang. *Jurnal Art Nouveau*, 4(1).
- Muhammad Ramdhan. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara .
- Nandy. (2023). *10+ Rekomendasi Makanan Khas Semarang: Jajanan Ringan Hingga Makanan Berat*. <Https://Www.Gramedia.Com/Literasi/Rekomendasi-Makanan-Khas-Semarang/>.
- Nico. (2022). *Wedang Tahu Khas Semarang Yang Mulai Langka*. <Https://Visitjawatengah.Jatengprov.Go.Id/Id/Artikel/Wedang-Tahu-Khas-Semarang-Yang-Mulai-Langka>.
- Pasaribu, M. E. & Atmojo, W. T. (2023). Puzzle Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Motif Batik. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 12(1). <https://doi.org/10.24114/gr.v12i1.39438>
- Sulyati, T. & Yuliati, D. (2019). Pengembangan Motif Batik Semarang Untuk Penguatan Identitas Budaya Semarang. In *Jurnal Sejarah Citra Lekha* (Vol. 4, Issue 1).
- Sumastuti, E., Prabowo, H. & Violinda, Q. (2021). Pengembangan Wisata Kota Semarang. *Khasanah Ilmu - Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 12(1), 30–38. <https://doi.org/10.31294/khi.v12i1.8889>
- Wulandari, Y. & Widiastuti, T. (2021). Perancangan motif batik cap dengan inspirasi minuman tradisional wedang uwuh untuk pakaian. *SULUH: Jurnal Seni Desain Budaya*, 4(2).