

PENGEMBANGAN DESAIN BATIK SERAGAM MOTIF IKAN LEMPUK OLEH KELAS VIII C SMPN 2 GRATI

Annisa Retsu Alifya¹, Fera Ratyaningrum²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: annisa.22036@unesa.ac.id

²Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: feraratyaningrum@unesa.ac.id

Abstrak

SMP Negeri 2 Grati memiliki seragam batik bermotif ikan lempuk yang telah digunakan sejak tahun 2015, namun motif tersebut belum pernah dikembangkan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses, hasil, serta tanggapan siswa dan guru. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan dilaksanakan di SMP Negeri 2 Grati. Subjek penelitian adalah 40 siswa kelas VIII C, dengan 30 siswa yang mengumpulkan karya dijadikan sumber data utama. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru pengampu, angket siswa, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman melalui tiga tahap, yaitu reduksi data untuk menyaring informasi yang relevan, penyajian data dalam bentuk uraian naratif dan tabel, serta penarikan simpulan yang diverifikasi secara bertahap. Penelitian dilakukan dengan 4 kali pertemuan dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 30 siswa, sebanyak 9 siswa (30%) memperoleh kategori Sangat Baik, 19 siswa (63,3%) kategori Baik, 2 siswa (6,7%) kategori Cukup, dan tidak ada siswa berkategori Kurang. Karya siswa menunjukkan variasi bentuk dan ornamen motif ikan lempuk yang beragam. Empat karya terbaik dipilih berdasarkan keempat kriteria penilaian, kemudian didigitalisasi dan dicetak pada kain. Tanggapan siswa banyak menyukai aktivitas seperti mewarnai dan menggambar isen isen. Tanggapan dari guru, para siswa terlihat sangat antusias dengan hasil yang memuaskan.

Kata Kunci: pengembangan desain, motif batik, ikan lempuk, kearifan lokal, SMP Negeri 2 Grati

Abstract

SMP Negeri 2 Grati has used a batik uniform featuring the Lempuk fish motif since 2015, however, the motif has never been further developed. This study aimed to describe the development process, the resulting designs, and the responses of both students and the teacher. This research employed a descriptive qualitative approach and was conducted at SMP Negeri 2 Grati. The research subjects were 40 students of Class VIII C, with 30 students who submitted their artwork serving as the primary data sources. Data were collected through observation, interviews with the art teacher, student questionnaires, and documentation. The data were analyzed using the interactive model of Miles and Huberman, consisting of three stages: data reduction to select relevant information, data display in the form of narrative descriptions and tables, and conclusion drawing with continuous verification. The study was conducted over four meetings. The results showed that, of the 30 students, 9 students (30%) achieved the Very Good category, 19 students (63.3%) were in the Good category, 2 students (6.7%) were in the Fair category, and none were in the Poor category. The students' artworks demonstrated a variety of ikan lempuk motif designs and ornamental elements. The four best artworks were selected based on the four assessment criteria, then digitized and printed on fabric. Most students expressed positive responses, particularly enjoying the coloring and drawing of decorative batik filler patterns. The teacher also responded positively, noting that the students were highly enthusiastic and produced satisfying results.

Keywords: design development, batik motif, lempuk fish, local wisdom, SMP Negeri 2 Grati

PENDAHULUAN

Batik merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang telah diakui oleh UNESCO

sebagai *Intangible Cultural Heritage of Humanity* sejak tahun 2009. Selain

menjadi kebanggaan Nasional, batik juga menjadi simbol yang memiliki berbagai makna filosofis pada setiap coraknya. Setiap corak dan motif batik memiliki cerita tersendiri di setiap daerah di Indonesia yang melambangkan kekayaan alam, budaya, nilai-nilai kehidupan masyarakat setempat.

Salah satu daerah di Indonesia yang memiliki potensi besar untuk pengembangan motif batik berbasis dengan kearifan lokal yakni, kecamatan Grati. Daerah kecamatan Grati terkenal memiliki wisata Danau Ranu Grati. Danau Ranu Grati ini selain menjadi obyek wisata juga menjadi sumber penghasilan bagi masyarakat sekitar terutama pada sektor perikanan. Danau Ranu Grati memiliki luas sekitar 194 hektar dan menjadi habitat bagi berbagai keanekaragaman hayati, salah satunya ikan lempuk yang merupakan spesies endemik di kawasan kaki Pegunungan Bromo Tengger Semeru (Asnawi, 2022).

Berbeda dengan ikan teri biasa, ikan lempuk memiliki keunikan tersendiri yang membedakannya secara fisik dan ekologis. mudah diterapkan di dalam kelas. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dapat mengenal dan mengembangkan potensi lokal daerahnya sendiri sekaligus meningkatkan kreativitas dalam berkarya seni rupa.

Pada penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mendeskripsikan proses, hasil, serta tanggapan dari siswa dan guru mengenai pengembangan desain batik seragam ikan lempuk oleh peserta didik kelas VIII-C di SMPN 2 Grati, Kabupaten Pasuruan. Peserta didik bisa meningkatkan pemahaman mengenai proses perancangan dan pengembangan desain motif batik. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi dalam pengembangan model pembelajaran seni rupa yang memanfaatkan potensi budaya lokal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang bertujuan mendeskripsikan proses, hasil, serta tanggapan dari siswa dan guru mengenai pengembangan desain batik seragam ikan lempuk oleh peserta didik kelas VIII-C di SMPN 2 Grati, Kabupaten Pasuruan.

Keterbatasan habitat menjadikan ikan lempuk suatu sumber inspirasi yang autentik untuk motif batik khas, karena mencerminkan identitas dan kearifan lokal yang eksklusif, sehingga pengembangan motif batik dengan tema ikan lempuk memiliki nilai lebih dalam pelestarian budaya dan ekspresi seni yang melekat pada masyarakat SMPN 2 Grati dan sekitarnya.

SMPN 2 Grati merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang terletak paling dekat dengan Danau Ranu Grati. Sekolah ini telah menggunakan seragam batik bermotif ikan lempuk sebagai identitas khas sejak tahun 2015, namun hingga saat ini motif yang digunakan belum mengalami pembaruan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memiliki ketertarikan untuk mengembangkan motif batik ikan lempuk sebagai salah satu potensi lokal yang dapat diangkat melalui kegiatan seni di lingkungan sekolah. Kegiatan pengembangan motif batik ini dilaksanakan pada pembelajaran seni rupa di kelas VIII C, dengan menggunakan media kertas gambar A3 sebagai alternatif yang lebih terjangkau dan

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Grati, yang berlokasi di Desa Ranuklindungan, Kecamatan Grati, Kabupaten Pasuruan, Provinsi Jawa Timur. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-C yang berjumlah 40 siswa. Penelitian ini dimulai pada tanggal 12 Januari 2026 hingga 2 Februari 2026. Bahan dan alat yang digunakan meliputi, buku gambar A3, pensil, pensil warna, dan pulpen gel putih.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diantaranya, observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Observasi dilakukan sejak pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir untuk mengamati proses pengembangan desain motif seragam batik ikan lempuk secara langsung. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi dari guru pengampu mengenai pengalaman, dan kesan selama proses pengembangan desain motif batik ikan lempuk. Angket dilakukan untuk memperoleh data mengenai pemahaman, pengalaman dan respon siswa selama mengikuti kegiatan pengembangan desain motif seragam batik ikan lempuk. Dokumentasi dilakukan untuk mendokumentasikan proses kegiatan dan hasil

karya siswa sebagai bagian dari data pendukung dalam penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pedoman wawancara dan angket. Pedoman wawancara dan angket digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai kesan selama proses pengembangan desain motif seragam ikan lempuk secara langsung.

Tabel 1. Rubrik penilaian hasil karya

No.	Aspek Penilaian	Skor Maks
1	Kesesuaian Tema	25
2	Kerapian	25
3	Komposisi	25
4	Inovasi	25
Jumlah		100

Penilaian hasil karya memiliki total maksimal 100. Nilai akhir didapatkan dari skor dan di kategorikan dengan rentang nilai 86-100 (Sangat Baik), 76-85(Baik), 66-75(Cukup), <66 (Kurang).

Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, untuk menyaring informasi yang relevan, penyajian data dalam bentuk uraian naratif dan tabel, serta penarikan simpulan yang diverifikasi secara bertahap. Validitas atau keabsahan data dilakukan dengan dua cara, yakni melalui trigulasi data dan *member check*.

KERANGKA TEORETIK

Penelitian yang dilakukan oleh Achmad Ferdiansyah (Universitas Negeri Surabaya) yang berjudul "Tamarindus Indica Sebagai Ide Pengembangan Desain Motif Batik Khas SMPN 34 Surabaya" pada tahun 2024. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan desain motif batik yang bersumber dari ide tumbuhan asem (Tamarindus Indica) yang terdapat di lingkungan SMPN 34 Surabaya. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Kesamaan penelitian ini dengan penelitian saya terletak pada konteks pendidikan seni rupa di kelas reguler jenjang SMP, penggunaan media kertas gambar A3, serta proses pengembangan desain motif batik yang dikerjakan secara individu oleh siswa. Namun, fokus utamanya berbeda. Penelitian Ferdiansyah bersumber dari ide tumbuhan yang terdapat di lingkungan sekolah,

sedangkan penelitian saya berfokus pada pengembangan motif batik ikan lempuk sebagai kearifan lokal khas SMPN 2 Grati oleh siswa kelas VIII C pada mata pelajaran Seni Rupa.

Penelitian yang dilakukan oleh Sekar Arum Mahdi Sri Buana Putri (Universitas Negeri Surabaya) yang berjudul "Pengembangan Motif Batik Lamongan untuk Seragam Sekolah pada Kegiatan Ekstrakurikuler Siswa SMA Negeri 1 Sekaran Lamongan" pada tahun 2024. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan motif batik Lamongan yang terdapat pada seragam sekolah SMA Negeri 1 Sekaran dengan memadukan motif-motif khas Lamongan lainnya. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Kesamaan penelitian ini dengan penelitian saya terletak pada fokus pengembangan motif batik yang bersumber dari seragam sekolah yang sudah ada, serta tujuan akhir berupa penerapan motif pada kemeja batik. Namun, fokus utamanya berbeda. Penelitian Sekar Arum dilakukan melalui kegiatan ekstrakurikuler dengan media kain menggunakan teknik batik tulis canting, sedangkan penelitian saya dilakukan di kelas reguler dengan media kertas gambar A3 menggunakan pensil warna dan isen-isen berbasis pulpen gel putih, kemudian karya terbaik didigitalisasi dan dicetak pada kain

Penelitian yang dilakukan oleh Revalina Fania Pradani (Universitas Negeri Surabaya) yang berjudul "Pengembangan Motif Batik Khas Sukodono oleh Siswa Kelas XI SMA Al-Islam Krian" pada tahun 2023. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan motif batik khas Sukodono yang bersumber dari industri batik Moch. Salam, meliputi batik motif udang dan bandeng, batik motif bayam, dan batik motif tebu. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian saya terletak pada penggunaan metode kualitatif deskriptif, media kertas gambar A3 untuk tugas individu, serta proses pengembangan motif batik yang bersumber dari kearifan lokal daerah setempat. Namun, fokus utamanya berbeda. Penelitian Revalina mengembangkan motif batik dari industri batik lokal Sukodono dan diwujudkan pada kain melalui teknik batik tulis canting, sedangkan penelitian saya mengembangkan motif batik ikan lempuk yang bersumber dari seragam khas SMPN 2 Grati oleh

siswa kelas VIII C dengan media kertas gambar A3 menggunakan pensil warna dan isen-isen berbasis pulpen gel putih, yang kemudian karya terbaik didigitalisasi dan dicetak pada kain.

Pengertian Batik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang diterbitkan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (2016), batik adalah kain bergambar yang dibuat secara khusus dengan cara menuliskan atau menerapkan lilin (malam) pada permukaannya, kemudian melalui proses pewarnaan dan pengolahan tertentu untuk menghasilkan motif yang diinginkan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa batik adalah kain yang digambar menggunakan malam dengan desain motif tertentu yang umumnya memiliki makna simbolis. Batik tidak hanya berfungsi sebagai produk seni, tetapi juga sebagai media ekspresi budaya yang mencerminkan identitas, kreativitas, hingga nilai-nilai spiritual masyarakat. Oleh karena itu, batik menjadi warisan budaya yang penting untuk dilestarikan.

Motif Batik

Menurut Carlo (2020:80) Motif merupakan susunan rangkaian ragam hias yang membentuk batik secara keseluruhan serta mengandung makna tertentu. Susanto (2018:142) juga menjelaskan motif Batik juga dapat disebut sebagai corak batik atau pola batik. Sementara itu, menurut Nugroho (2020) Motif batik merupakan pola atau rancangan dasar yang membentuk struktur utama dari sebuah karya batik, yang tersusun atas kombinasi garis, bentuk, dan isen (isian) menjadi satu kesatuan utuh. Motif dalam batik dapat beragam, seperti bentuk-bentuk flora, fauna, figur manusia, pola geometris, maupun ragam hias lainnya. Dari berbagai pendapat yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa motif batik adalah pola - pola yang membentuk tampilan batik secara menyeluruh, motif batik yang bervariasi melambangkan makna simbolis dan juga kekayaan alam maupun budaya di setiap daerahnya di seluruh Indonesia.

Struktur Motif Batik

Motif Batik memiliki beberapa macam struktur dalam batik, mulai dari struktur motif

utama, motif tambahan hingga motif isen. Motif utama biasanya mengandung unsur ciri khas tersendiri dari batik tersebut. Menurut Ratyaningrum (2016:17) Motif utama dapat berupa elemen visual yang sering ditampilkan, memiliki ukuran yang lebih dominan dibandingkan elemen lain, atau berperan sebagai pusat perhatian pada keseluruhan desain kain batik. Berikutnya adalah motif tambahan, motif tambahan (selingan) adalah motif pelengkap dari motif utama untuk mengisi bidang yang bentuknya lebih kecil dari motif utama.

Pengembangan Batik

Pengembangan merupakan suatu proses kreatif yang bertujuan untuk menciptakan bentuk, produk, atau gagasan baru dari sesuatu yang telah ada sebelumnya. Dalam konteks seni rupa, pengembangan seringkali melibatkan upaya untuk memperkaya unsur visual tanpa menghilangkan identitas awal. Menurut Mitayani dan Astuti (2022), pengembangan batik tidak hanya sekadar memperbaharui bentuk motif, tetapi juga merupakan strategi untuk menjaga eksistensi batik di tengah perkembangan zaman dan teknologi.

Ikan Lempuk Danau Ranu Grati

Ikan lempuk (*Gobiopertus* sp.) merupakan salah satu jenis ikan endemik yang hanya ditemukan di perairan Ranu Grati, Kabupaten Pasuruan, Jawa Timur. Menurut Dinas Kelautan dan Perikanan Provinsi Jawa Timur (DKP Jatim, 2025), Ikan ini memiliki tubuh transparan, sehingga sekilas mirip dengan ikan teri laut, oleh karena itu masyarakat sering menyebutnya sebagai ikan teri air tawar. Di Ranu Grati, ikan Lempuk umumnya ditemukan di wilayah tengah danau serta berperan sebagai konsumen tingkat pertama dalam ekosistem perairan tersebut (Adjim, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pengembangan Desain Motif Seragam Batik Ikan Lempuk Oleh Siswa VIII-C di SMPN 2 Grati

Mata pelajaran Seni Rupa di kelas VIII C SMP Negeri 2 Grati dilaksanakan selama dua jam pelajaran (1 jam 40 menit) setiap minggu, yaitu setiap hari Senin pada pukul 10.50-12.30 WIB.

Kegiatan pengembangan desain motif batik dilaksanakan mulai tanggal 12 Januari hingga 2 Februari 2026. Motif yang dikembangkan bersumber dari motif batik ikan lempuk yang terdapat pada seragam batik resmi sekolah, yang telah digunakan oleh seluruh siswa setiap hari Rabu sejak tahun 2015. Kegiatan ini disambut dengan antusias oleh siswa karena merupakan pengalaman pertama mereka dalam membuat desain motif batik secara mandiri.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin 12 Januari 2026 pukul 10.50-12.30 WIB. Peneliti menjelaskan secara singkat mengenai tujuan kegiatan penelitian yang akan dilakukan. Setelah pengenalan dan penjelasan singkat yang dilakukan pada kegiatan awal, dilanjutkan dengan kegiatan inti. Disini peneliti memberikan lembar materi beserta contoh-contoh mengenai pengembangan desain motif batik kepada setiap para siswa yang ada dikelas. Materi meliputi pengertian batik, serta unsur-unsur dalam batik yang berisi: motif utama, motif tambahan, motif pinggiran, dan motif isen-isen. Lalu peneliti juga memberikan contoh motif batik lempuk pada seragam SMPN 2 Grati. Kemudian setelah menjelaskan materi, peneliti memberikan kertas A3 dan memberikan intruksi kepada siswa untuk membuat sketsa.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari senin 19 Januari 2026 pukul 10.50-12.30 WIB. Peneliti menanyakan hasil sketsa yang dibuat pada pertemuan sebelumnya. Dilanjutkan peneliti menyiapkan pensil warna untuk digunakan para siswa yang kemudian siswa yang sudah menyelesaikan sketsanya pada A3 bebas mewarnai karyanya sesuai kreatifitas mereka dengan pensil warna yang telah disediakan maupun para siswa membawa sendiri krayon atau pensil warna sendiri. Peneliti juga berkeliling kelas dan sesekali membantu dengan memberikan referensi pada lembar kertas yang berisi contoh karya batik ikan maupun batik teratai sebagai inspirasi warna maupun motif.

Pertemuan Ketiga dilaksanakan pada hari Senin 26 Januari 2026 pukul 10.50-12.30 WIB. Peneliti menanyakan kembali progres tugas mengenai desain motif batik yang minggu lalu masuk kedalam tahap pewarnaan. Dilanjutkan dengan peneliti memberikan pulpen gel berwarna putih kepada setiap siswa. Pulpen gel putih ini

akan digunakan untuk membuat isen-isen sebagai tahap proses selanjutnya setelah pewarnaan. Selain menggunakan pulpen gel putih, sebagian siswa juga menggunakan tipe-x untuk membuat isen-isen atau garis yang lebih tebal. Peneliti kemudian berkeliling pada setiap siswa guna memantau serta membantu siswa yang kesulitan dalam proses pewarnaan maupun proses mengisi isen-isen.

Pertemuan Keempat dilaksanakan pada hari Senin 2 Februari 2026 pukul 10.50-12.30 WIB. peneliti membagikan lembar angket kepada para siswa. Lembaran angket ini berisi mengenai kesulitan serta pengalaman para siswa dalam mengerjakan tugas mendesain motif batik ikan lempuk. Setelah para siswa mengisi dan mengumpulkan angket, para siswa mulai melanjutkan kembali karya mereka ke tahap finishing. Di tahap ini peneliti berkeliling serta sesekali berdiskusi kepada siswa mengenai kesulitan yang dihadapi selama mengerjakan tugas mendesain batik lempuk milik mereka. Beberapa siswa mulai mengumpulkan tugas ke depan, yang kemudian disusul oleh siswa-siswa yang lain.

2. Hasil Pengemangan Desain Motif Seragam Batik Ikan Lempuk Oleh Siswa Kelas VIII-C DI SMPN 2 Grati

Hasil pengembangan motif batik seragam batik ikan lempuk menghasilkan 30 karya dari 40 siswa. Hasil karya di tugaskan melalui pengerjaan secara individu. Setelah berdiskusi antara peneliti dan guru, dari 30 karya dipilih 4 karya terbaik yang akan didigilasisasi kemudian dicetak kain. 4 karya terpilih, yakni:

a. Hasil Karya Pengembangan Motif Batik Ikan Lempuk

1. Syakirah Nailah Aribah



Gambar 1. Karya Syakirah Nailah Aribah
(Sumber: Dokumentasi Annisa Retsu Alifya,2026)

Karya milik Syakirah memperoleh nilai 96 berdasarkan hasil diskusi antara guru dan peneliti. Nilai tersebut diberikan karena karya ini menampilkan pewarnaan penuh (full coloring) dengan dominasi warna kuning keemasan yang hangat, disertai gradasi warna yang cukup baik pada setiap elemen motifnya. Motif utama yang paling menonjol adalah logo SMPN 2 Grati yang diletakkan secara simetris di bagian tengah bidang gambar, menjadikan karya ini memiliki identitas visual yang kuat sekaligus relevan dengan tema ikan lempuk, sebab ikan lempuk memang menjadi bagian dari lambang sekolah tersebut. Sebagai motif tambahan, Syakirah menghadirkan bunga teratai di sisi kiri dan kanan yang memperkuat unsur habitat asli ikan lempuk di Danau Ranu, sementara motif pinggiran berupa susunan daun di bagian bawah menambah kesan estetis dan keseimbangan komposisi secara keseluruhan. Isen-isen berupa gelembung air yang tersebar di seluruh latar turut memperkaya detail karya dan menciptakan kesan lingkungan perairan yang hidup. Meskipun demikian, karya ini masih memiliki kekurangan dalam aspek inovasi, karena elemen motif yang ditampilkan belum berkembang jauh melampaui teratai dan ikan lempuk sebagai referensi utama. Selain itu, motif pinggiran yang digunakan cenderung menyerupai contoh yang telah dibagikan, sehingga orisinalitas pada bagian tersebut masih perlu ditingkatkan.

Selanjutnya desain manual di atas diubah dalam bentuk digital oleh peneliti dengan hasil sebagai berikut.



Gambar 2. Hasil Karya Syakirah Nailah Aribah Dalam Bentuk Digital

(Sumber: Dokumentasi Annisa Retsu Alifya,2026)

Desain tersebut kemudian disusun dan dicetak pada lembaran kain berukuran 200 x 150 cm dengan bahan kain BSY, sebagai berikut.



Gambar 3. Hasil Karya Syakirah Nailah Aribah Dalam Bentuk Kain

(Sumber: Dokumentasi Annisa Retsu Alifya,2026)

2. Frysa Oktafinna



Gambar 4. Karya Frysa Oktafinna

(Sumber: Dokumentasi Annisa Retsu Alifya,2026)

Karya milik Frysa memperoleh nilai 98 berdasarkan hasil diskusi antara guru pengampu dan peneliti. Nilai tersebut diberikan karena karya ini menampilkan pewarnaan penuh (full coloring) dengan dominasi warna kuning muda yang cerah, sekaligus menunjukkan pengembangan motif ikan lempuk yang lebih variatif dibanding karya lainnya. Motif utama yang paling menonjol adalah logo SMPN 2 Grati yang diletakkan di tengah bidang gambar, dikelilingi oleh motif ikan lempuk yang disusun secara radial membentuk pola bintang sehingga menciptakan komposisi yang dinamis dan seimbang. Sebagai motif tambahan, Frysa menghadirkan beragam elemen flora, mulai dari bunga teratai, dedaunan musim gugur, hingga ranting berbunga kecil yang dikomposisikan dengan baik di seluruh bidang gambar dan semakin memperkuat nuansa alam perairan habitat ikan lempuk. Motif pinggiran berupa daun teratai yang tersusun rapi di bagian bawah turut menambah kesan estetis dan memperjelas keterkaitan karya dengan ekosistem Danau Ranu sebagai asal ikan lempuk. Meskipun isen-isen yang digunakan tidak spesifik, hanya

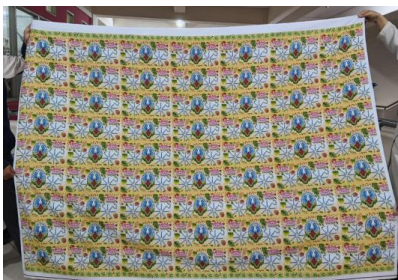
berupa garis putih untuk mengisi kekosongan bidang karya ini tetap terkesan penuh dan hidup berkat kepadatan elemen flora yang tersebar merata. Kekurangan yang masih terlihat adalah motif pinggiran yang kecenderungannya masih menyerupai contoh yang telah dibagikan, sehingga aspek orisinalitas pada bagian tersebut masih dapat dikembangkan lebih lanjut.

Selanjutnya desain manual di atas diubah dalam bentuk digital oleh peneliti dengan hasil sebagai berikut.



Gambar 5. Hasil Karya Frysa Oktafinna Dalam Bentuk Digital
(Sumber: Dokumentasi Annisa Retsu Alifya,2026)

Desain tersebut kemudian disusun dan dicetak pada lembaran kain berukuran 200 x 150 cm dengan bahan kain BSY, sebagai berikut.



Gambar 6. Hasil Karya Frysa Oktafinna Dalam Bentuk Kain
(Sumber: Dokumentasi Annisa Retsu Alifya,2026)

3. Syifa' Lailatul Karomah



Gambar 7. Karya Syifa' Lailatul Karomah
(Sumber: Dokumentasi Annisa Retsu Alifya,2026)

Karya milik Syifa' memperoleh nilai 95 berdasarkan hasil diskusi antara guru pengampu

dan peneliti. Nilai tersebut diberikan karena karya ini menampilkan pewarnaan penuh (full coloring) dengan dominasi warna biru yang kuat dan konsisten di seluruh bidang gambar, menciptakan kesan suasana perairan yang hidup dan selaras dengan habitat asli ikan lempuk di Danau Ranu. Motif utama yang paling menonjol adalah bunga teratai berwarna pink yang besar dan diletakkan di tengah bidang, didampingi oleh sulur daun hijau yang melingkar dengan anggun di sisi kiri dan kanan, sehingga menghasilkan komposisi yang terpusat dan seimbang. Motif ikan lempuk hadir dalam dua bentuk, yakni susunan radial di pojok kiri dan kanan atas yang membentuk pola bintang, serta sepasang ikan kecil berwarna biru di bagian bawah tengah, menunjukkan adanya pengembangan motif yang variatif. Motif tambahan berupa motif ornamental dekoratif di sisi kiri dan kanan tengah serta daun teratai hijau muda turut memperkaya komposisi dan memperkuat identitas tema perairan. Isen-isen berupa titik-titik bintang putih yang tersebar merata di seluruh latar memberikan tekstur yang rapi dan mengisi kekosongan bidang dengan baik. Motif pinggiran berupa sulur ombak dengan daun hijau di bagian bawah tampak orisinal dan berbeda dari contoh yang dibagikan, menjadi salah satu keunggulan karya ini. Kekurangan yang masih terlihat adalah tulisan "SMPN 2 Grati Kabupaten Pasuruan" yang diletakkan di bagian atas bidang karena kehadiran teks tersebut mengurangi kesan estetis dan keutuhan karya sebagai desain motif batik, serta penggunaan penggaris bermotif pada beberapa bagian ornamen yang mengurangi nilai orisinalitas karya secara keseluruhan.

Selanjutnya desain manual di atas diubah dalam bentuk digital oleh peneliti dengan hasil sebagai berikut.



Gambar 8. Hasil Karya Syifa' Lailatul Karomah Dalam Bentuk Digital
(Sumber: Dokumentasi Annisa Retsu Alifya,2026)

Desain tersebut kemudian disusun dan dicetak pada lembaran kain berukuran 200 x 150 cm dengan bahan kain BSY, sebagai berikut.



Gambar 9. Hasil Karya Syifa' Lailatul Karomah Dalam Bentuk Kain
(Sumber: Dokumentasi Annisa Retsu Alifya, 2026)

4. Widiya Veni Wijayanti



Gambar 10. Karya Widiya Veni Wijayanti
(Sumber: Dokumentasi Annisa Retsu Alifya, 2026)

Karya milik Widiya memperoleh nilai 98 berdasarkan hasil diskusi antara guru pengampu dan peneliti. Nilai tersebut diberikan karena karya ini menampilkan pewarnaan penuh (full coloring) dengan latar yang menggunakan gradasi warna biru, menciptakan kesan suasana perairan yang tenang dan selaras dengan habitat asli ikan lempuk di Danau Ranu. Motif utama yang paling menonjol adalah bunga teratai berwarna pink keunguan berukuran besar yang diletakkan di tengah bidang gambar, digambarkan dengan detail kelopak yang luwes dan ekspresif sehingga menjadi titik fokus yang kuat. Elemen motif yang dihadirkan sangat beragam, mulai dari logo SMPN 2 Grati di pojok kiri atas, ornamen dekoratif bermotif sulur keemasan, motif ikan lempuk yang disusun radial membentuk pola bintang, bunga teratai dalam berbagai ukuran dan

sudut pandang, hingga ranting berbunga kecil, yang keseluruhannya menunjukkan tingkat inovasi dan eksplorasi motif yang tinggi. Motif pinggiran atas berupa sulur hati putih dan pinggiran bawah berupa daun teratai hijau di atas latar kuning tampak orisinal dan memberikan bingkai yang kuat pada keseluruhan komposisi. Isen-isen berupa sulur putih yang tersebar di beberapa bagian turut mengisi kekosongan bidang dengan rapi. Kekurangan yang masih terlihat adalah komposisi yang terkesan kurang merata, karena sebagian besar elemen motif menumpuk di sisi kanan bidang sementara sisi kiri terasa lebih kosong, sehingga keseimbangan visual secara keseluruhan masih dapat ditingkatkan.

Selanjutnya desain manual di atas diubah dalam bentuk digital oleh peneliti dengan hasil sebagai berikut.



Gambar 11. Hasil Karya Widiya Veni Wijayanti Dalam Bentuk Digital
(Sumber: Dokumentasi Annisa Retsu Alifya, 2026)

Desain tersebut kemudian disusun dan dicetak pada lembaran kain berukuran 200 x 150 cm dengan bahan kain BSY, sebagai berikut.



Gambar 12. Hasil Karya Widiya Veni Wijayanti Dalam Bentuk Kain
(Sumber: Dokumentasi Annisa Retsu Alifya, 2026)

Tabel 2. Hasil Penilaian Karya

No.	Kategori	Jumlah Kategori	%
1.	Sangat Baik	9	30%
2.	Baik	19	63,3%
3.	Cukup	2	6,7%
4.	Kurang	0	0%

Berdasarkan tabel 2 diatas, Hasil penilaian karya desain motif batik ikan lempuk siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Grati menunjukkan bahwa siswa yang masuk dalam kategori Sangat Baik dengan rentang nilai 86-100 yakni sebesar 30%, dan kategori Baik dengan rentang nilai 76-85 sebesar 63,3%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Grati mampu mengembangkan desain motif batik ikan lempuk pada media kertas gambar A3 dengan baik.

Tanggapan Hasil Pembelajaran

a. Hasil Tanggapan Siswa

Berdasarkan data angket yang dikumpulkan dari 36 peserta didik kelas VIII C, kegiatan pembelajaran pengembangan motif batik ikan lempuk mendapat sambutan yang baik. Pada pernyataan pertama mengenai pemahaman ciri-ciri ikan lempuk sebagai motif batik, semua peserta didik atau 100% memberikan respons positif. Begitu pula pada pernyataan kedua, sebanyak 88,9% peserta didik menyatakan Sangat Setuju dan 11,1% menyatakan Setuju bahwa mereka memperoleh pengetahuan baru tentang motif batik ikan lempuk.

Pada pernyataan ketiga mengenai kemampuan mengembangkan gambar ikan lempuk menjadi motif batik dengan ide sendiri, sebanyak 50% peserta didik menyatakan Sangat Setuju, 44,4% menyatakan Setuju, dan 5,6% menyatakan Kurang Setuju. Adapun pada pernyataan keempat, sebanyak 61,1% peserta didik menyatakan Sangat Setuju dan 38,9% menyatakan Setuju bahwa kegiatan ini mendorong mereka untuk lebih berani berkreasi. Pada pernyataan kelima terkait kepuasan terhadap hasil karya, sebanyak 30,6% peserta didik menyatakan Sangat Setuju, 41,7% menyatakan Setuju, dan 27,8% menyatakan Kurang Setuju.

Pada soal isian, kesulitan yang paling banyak disebutkan adalah menentukan kombinasi

warna dan menggambar logo sekolah. Sementara itu, aktivitas yang paling disukai adalah mewarnai, memberikan isen-isen, dan kebebasan dalam mengembangkan ide motif secara mandiri.

b. Hasil Wawancara Guru

Pada hari Selasa, 3 Februari 2026, peneliti melaksanakan wawancara secara online melalui WhatsApp dengan Ibu Putri Merdekawati selaku guru seni rupa kelas VIII C dengan mengajukan lima pertanyaan sekaligus, dan jawaban diterima pada tanggal 12 Februari 2026. Pertanyaan yang diajukan terkait pemahaman awal peserta didik terhadap motif batik ikan lempuk, proses pelaksanaan kegiatan pengembangannya, respons serta antusiasme peserta didik selama kegiatan berlangsung, penilaian terhadap hasil karya yang dihasilkan, serta saran untuk perbaikan kegiatan di masa mendatang.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pemahaman awal peserta didik masih terbatas pada bentuk realis ikan lempuk dan belum terpikir untuk mentransformasikannya menjadi motif batik yang berpola. Proses kegiatan pengembangan dilaksanakan melalui tahap eksplorasi, stilisasi, komposisi, hingga pewarnaan dengan gradasi warna. Respons peserta didik sangat positif dan antusias, disertai rasa bangga karena ikon daerah mereka dapat dijadikan karya seni yang bernilai estetis. Hasil karya dinilai memuaskan dan melampaui ekspektasi, dengan komposisi yang seimbang serta kemampuan literasi budaya yang baik. Adapun saran Ibu Putri untuk ke depannya meliputi penerapan pada media kain dengan teknik canting atau colet, eksplorasi elemen lingkungan Danau Ranu lainnya, serta digitalisasi karya agar dapat dicetak sebagai seragam khas sekolah atau merchandise.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses, hasil, dan tanggapan siswa serta guru terhadap pengembangan desain motif batik ikan lempuk pada pembelajaran seni rupa kelas VIII C SMP Negeri 2 Grati. Proses pengembangan dilaksanakan melalui empat tahap dalam empat kali pertemuan, yaitu sketsa, pewarnaan, pemberian isen-isen, dan finishing, dengan siswa menunjukkan keaktifan dan antusiasme selama proses berkarya. Hasil karya secara keseluruhan

tergolong baik: dari 30 siswa yang mengumpulkan karya, 9 siswa (30%) memperoleh kategori Sangat Baik, 19 siswa (63,3%) kategori Baik, 2 siswa (6,7%) kategori Cukup, dan tidak ada yang berkategori Kurang, menunjukkan kemampuan siswa memadukan identitas lokal Grati dan identitas sekolah secara kreatif. Tanggapan siswa dan guru terhadap kegiatan ini juga positif; berdasarkan angket 36 siswa, sebagian besar merasa memperoleh pengetahuan baru, lebih percaya diri berkreasi, dan menikmati proses pengembangan motif secara mandiri, sementara guru menilai hasil karya siswa memuaskan dan melampaui ekspektasi dari segi komposisi, kreativitas, serta literasi budaya.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar siswa terus meningkatkan kemampuan teknis dalam pemilihan warna dan penggambaran detail motif, serta mengembangkan inovasi untuk menciptakan motif yang lebih orisinal dan kreatif. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam merancang pembelajaran seni rupa berbasis kearifan lokal serta mempertimbangkan penerapan pengembangan motif batik pada media yang lebih beragam di masa mendatang. Pihak sekolah disarankan menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi pengembangan identitas lokal, khususnya motif batik ikan lempuk sebagai ciri khas sekolah, serta terus meningkatkan dukungan terhadap pembelajaran seni rupa berbasis potensi lokal daerah. Adapun bagi peneliti selanjutnya, perlu diperhatikan skala ukuran desain digital sebelum dicetak pada kain, penerapan motif langsung pada media kain dengan teknik canting atau colet, serta eksplorasi elemen lingkungan Danau Ranu lainnya sebagai

sumber inspirasi agar hasil penelitian semakin beragam dan mendalam.

REFERENSI

- Adjim, M. N. 2023. "Lempuk, Si Kecil dari Grati Kaki Pegunungan Bromo". FPK Universitas Airlangga. Diunduh pada Tanggal 15 Juni 2025, dari <https://fpk.unair.ac.id/lempuk-si-kecil-dari-grati-kaki-pegunungan-bromo/>
- Asnawi, A. 2022. "Mengenal Lempuk, Ikan Endemik Danau Ranu Grati" diunduh pada Tanggal 9 Juni 2025, dari <https://www.mongabay.co.id/2022/09/25/mengenal-lempuk-ikan-endemik-danau-ranu-grati/>
- Carlo, I.D. 2020. *Batikpedia*. Yogyakarta: Andi.
- Dinas Kelautan dan Perikanan Provinsi Jawa Timur. 2025. "Tahukah Kamu Ikan Lempuk (*Gobiopterus* sp)" diunduh pada Tanggal 9 Juni 2025, dari <https://www.dkp.jatimprov.go.id/unit/lab-kil/news/view/3650>
- Mitayani, N. M., & Astuti, I. D. A. S. W. 2022. "Pengembangan Batik Khas Kebudayaan Indonesia dengan Pengaruh Teknologi". Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mahasaraswati Denpasar.
- Nugroho, H. 2020. "Pengertian Motif Batik dan Filosofinya" diunduh pada Tanggal 4 Juli 2025, dari https://bbkb.kemenperin.go.id/index.php/post/read/pengertian_motif_batik_dan_filosofinya_0
- Ratyaningrum, Fera. 2016. *Buku Ajar Batik*. Sidoarjo: SatuKata Book@rt Publisher.
- Susanto, S.K. 2018. *Seni Batik Indonesia*. Yogyakarta: Andi.