

ABSTRAK

Fanni Rizki : Perancangan Motif Batik Menggunakan Ikon Kota Tebing Tinggi. Skripsi. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Medan. 2023.

Kerajinan batik merupakan budaya hasil karya masyarakat yang sudah tersebar hampir diseluruh daerah di Indonesia. Daerah yang sebelumnya tidak memiliki sejarah batik, sekarang mulai mengembangkan motif batik dengan mengangkat ciri/kekhasan yang dimiliki baik berupa potensi alam maupun ikon daerah yang pada akhirnya bisa menjadi potensi industri pariwisata. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang motif batik dan mengetahui kelayakan motif batik menggunakan Ikon Kota Tebing Tinggi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Four D Models*) yang terdiri dari 4 tahap utama yaitu : Define (pendefenisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Subjek penelitian terdiri dari ahli desain, ahli produk/batik, dan konsumen pengguna batik sebanyak 20 orang.

Hasil perancangan motif batik menunjukkan bahwa hasil skor rata-rata dari ahli desain 95% termasuk dalam kriteria “sangat baik” dan skor rata-rata dari ahli produk/batik 96% termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata dari ahli desain dan ahli produk/batik sebesar 95,5% termasuk dalam kriteria “sangat baik” sehingga motif batik menggunakan ikon Kota Tebing Tinggi yang telah dirancang dinyatakan layak digunakan atau diterapkan.

Kata kunci : Batik, Motif Batik, Ikon, Industri Pariwisata.



ABSTRACT

Fanni Rizki: Batik Motif Design Using the Tebing Tinggi City Icon. Thesis. Faculty of Engineering. Medan State University. 2023.

Batik crafts are a culture of the work of the community that has spread to almost all regions in Indonesia. Regions that previously did not have a history of batik are now starting to develop batik motifs by highlighting their characteristics/distinctiveness in the form of natural potential and regional icons which could ultimately become potential for the tourism industry. The purpose of this research is to design batik motifs and determine the feasibility of batik motifs using the Tebing Tinggi City Icon.

The method used in this research is research and development (R&D) with a 4D development model (Four D Models) which consists of 4 main stages : Define, Design, Development and Disseminate. The research subjects consisted of design experts, product/batik experts, and 20 consumers who use batik.

The results of designing batik motifs show that the average score from design experts is 95%, which is included in the "very good" criteria and the average score from product/batik experts is 96%, which is included in the "very good" criteria. It can be concluded that the average score from design experts and product/batik experts of 95.5% is included in the "very good" criteria so that the batik motif using the Tebing Tinggi City icon that has been designed is declared suitable for use or application.

Keywords: Batik, Batik Motifs, Icons, Tourism Industry.

