

PERANCANGAN *BACKDROP* SMA NEGERI 1 GIRIMULYO DENGAN MOTIF BATIK GEBLEK RENTENG SEBAGAI REPRESENTASI BUDAYA KULON PROGO DAN EDUKASI SISWA

Noor Fatih Ario Wicaksono¹, Desiana Muryasari²
Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, Indonesia^{1,2}
Jl. Batikan, UH-III Jl. Tuntungan No.1043, Tahunan, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta
E-mail: noor.fatih@ustjogja.ac.id , desiana@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

The Geblek Renteng batik motif is a distinctive cultural heritage from the Kulon Progo region of Yogyakarta. This motif is inspired by the traditional food 'geblek,' which is served in a lined arrangement, and it reflects the philosophy of togetherness, simplicity, and a deep local identity. Furthermore, this motif serves as a symbol of local wisdom and holds significant potential for development within the creative industry. This study aims to explore the additional potential of applying the Geblek Renteng motif as a decorative element in interior design, specifically in backdrop design. The chosen design object is SMAN 1 Girimulyo, located in Kulon Progo, the birthplace of the motif. The use of the Geblek Renteng motif as a decorative element is expected to serve as an educational tool for students regarding the importance of preserving local culture amidst the increasingly strong currents of globalization.

Keywords: Geblek Renteng, Batik, Interior Design

ABSTRAK

Motif batik *Geblek Renteng* merupakan salah satu warisan budaya yang khas dari daerah Kulon Progo, Yogyakarta. Motif ini terinspirasi oleh makanan tradisional 'geblek' yang disajikan dalam susunan berbaris, dan mencerminkan filosofi kebersamaan, kesederhanaan, serta identitas lokal yang mendalam. Selain itu, motif ini berfungsi sebagai simbol kearifan lokal dan memiliki potensi signifikan untuk berkembang dalam industri kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi lain dari penerapan motif *Geblek Renteng* sebagai elemen dekoratif dalam desain interior, khususnya pada desain *backdrop*. Objek perancangan yang dipilih adalah SMAN 1 Girimulyo, yang terletak di Kulon Progo, daerah asal motif tersebut. Penggunaan motif *Geblek Renteng* sebagai elemen dekoratif diharapkan dapat berperan sebagai sarana edukasi bagi siswa mengenai pentingnya pelestarian budaya lokal di tengah arus globalisasi yang semakin menguat.

Kata Kunci: *Geblek Renteng, Batik, Desain Interior*

PENDAHULUAN

Batik adalah salah satu bentuk seni dan budaya tradisional yang telah mengakar kuat dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Sebagai warisan budaya tak benda, batik memiliki kedudukan yang sangat penting dalam identitas bangsa Indonesia, tidak hanya sebagai pakaian, tetapi juga sebagai simbol kekayaan budaya dan tradisi yang melibatkan teknik dan filosofi yang mendalam. Pada tahun 2009, UNESCO mengakui batik Indonesia sebagai *Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*, pengakuan yang menegaskan pentingnya batik dalam warisan budaya dunia (UNESCO, 2009). Sejak pengakuan tersebut, pelestarian batik di Indonesia semakin giat dan menghasilkan karya-karya yang menarik. (Dewi, 2020).

Motif ‘geblek renteng’ merupakan satu dari banyak motif batik yang ada di Indonesia. Batik *geblek renteng* adalah salah satu warisan budaya khas kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Motif ini terinspirasi dari makanan tradisional lokal, yaitu

geblek—sejenis camilan yang terbuat dari singkong dan berbentuk menyerupai angka delapan. Berdasarkan pemaparan (Fatkhurohman et al., 2021 dan Noordyanto, 2017) dalam Putranto et al., (2023) Corak *geblek renteng* pada motif batik Kulon Progo memiliki makna, diantaranya bentuk *geblek* yang menyerupai angka delapan, melambangkan bahwa Kabupaten Kulonprogo memiliki 88 desa. Dalam bahasa Jawa, "renteng" berarti berderet atau berurutan, mencerminkan pola berulang yang menjadi ciri khas dari motif ini.

Secara keseluruhan, motif ini melambangkan kebersamaan, persatuan, dan semangat gotong royong masyarakat Kulon Progo dalam membangun daerah mereka. Sejarah motif batik *geblek renteng* dimulai pada tahun 2012 melalui Lomba Desain Motif Batik Khas Kulon Progo yang diselenggarakan oleh Pemerintah Kabupaten Kulon Progo. Lomba ini bertujuan untuk melestarikan dan mengembangkan seni budaya batik, serta menggali ide kreatifitas masyarakat dalam merancang motif batik yang

mencerminkan kekhasan daerah tersebut. Motif *geblek renteng* terpilih sebagai salah satu nominasi terbaik dan sejak saat itu diperkenalkan, disosialisasikan, diproduksi, dan dipasarkan sebagai motif khas Kulon Progo. (Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kulon Progo, n.d.).

Meskipun motif *geblek renteng* telah ditetapkan sebagai batik khas Kabupaten Kulon Progo dan mengandung nilai-nilai lokal seperti kebersamaan, kesederhanaan, serta identitas budaya, pemahaman generasi muda terhadap makna dan sejarah motif ini masih rendah. Banyak pelajar dan mahasiswa di daerah asal motif ini bahkan tidak mengetahui asal-usul dan filosofi di balik motif yang mereka kenakan.

Motif Geblek Renteng memiliki potensi besar untuk dikembangkan dalam berbagai aspek industri kreatif, seperti fashion, dekorasi interior, dan produk kerajinan tangan. Dengan semakin populernya desain berbasis budaya lokal, motif ini dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi pasar, baik domestik maupun internasional.

Berdasarkan data dari kegiatan pelatihan batik di Kulon Progo, partisipasi aktif generasi muda cenderung terbatas pada aspek teknis membatik, bukan pada pemahaman nilai-nilai budaya yang terkandung dalam motif tersebut (Dinas Pariwisata Kulon Progo, 2021).

Penerapan motif Geblek Renteng pada backdrop di SMA Negeri 1 Girimulyo tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai bentuk representasi budaya lokal. Melalui desain ini, diharapkan siswa dapat lebih mengenal dan menghargai warisan budaya mereka, sekaligus memperkuat rasa identitas dan kebanggaan terhadap daerah asal mereka.

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan alternatif lain dalam pengaplikasian motif *geblek renteng* dalam desain interior melalui desain *backdrop* yang berada di SMAN 1 Girimulyo, Kulon Progo. *Backdrop* dalam desain interior adalah elemen latar belakang yang digunakan untuk memperkuat tema visual, menciptakan fokus, atau meningkatkan suasana estetika suatu

ruang. Menurut Riswanto (2020) dalam buku *Desain Interior dan Elemen Visual Pendukung, backdrop* merupakan elemen latar belakang dalam desain interior yang berfungsi sebagai penegas *focal point*, biasanya terletak di belakang objek utama seperti panggung, tempat duduk, atau area presentasi. Dalam konteks desain interior, *backdrop* tidak hanya berfungsi sebagai pemisah atau penutup dinding, tetapi juga sebagai media ekspresi visual yang mampu menyampaikan identitas, nilai budaya, atau suasana tertentu.

Alternatif pengaplikasian ini nantinya diharap mampu memberikan edukasi dan pengenalan melalui paparan visual dari motif *geblek renteng* kepada siswa. Berdasarkan penelitian yang diterbitkan dalam *Attention, Perception, & Psychophysics*, otak manusia dapat mengidentifikasi objek visual dalam waktu yang sangat singkat, bahkan hanya sekitar 13 milidetik. Penelitian ini menunjukkan bahwa proses pengenalan objek berlangsung sangat cepat, mendekati kecepatan pemrosesan visual awal di otak manusia. Studi ini mengindikasikan

bahwa semakin sering seseorang melihat objek tertentu, semakin cepat otak mengenali dan memproses informasi tersebut. Paparan berulang terhadap objek dapat mempercepat proses pengenalan dan meningkatkan kecepatan serta akurasi dalam mengenali objek tersebut. Penelitian ini memberikan wawasan penting dalam memahami bagaimana otak manusia memproses informasi visual secara cepat dan efisien, serta bagaimana pengalaman dan paparan berulang dapat mempengaruhi kemampuan pengenalan objek.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada perancangan ini menggunakan proses desain dari Rosemary Kilmer yang terdiri dari dua bagian, yaitu analisis dan sintesis. Dalam bukunya *Designing Interiors*, Kilmer bersama W. Otie Kilmer menguraikan langkah-langkah desain yang meliputi:

a. Analisis

Tahap pertama dalam bagian analisis adalah melakukan *state* atau mendefinisikan masalah. Perancang membuat *checklist* apa

yang perlu diselesaikan untuk memecahkan masalah. Isi *checklist* terdiri dari semua aspek (fisik, sosial, ekonomi, psikologis) sehingga dapat memahami masalah secara keseluruhan di SMAN 1 Girimulyo. Tahap selanjutnya yaitu *collect* atau mengumpulkan fakta. Perancang mengumpulkan fakta dengan cara melakukan *survey* lapangan, *research*, dan wawancara.

b. Sintesis

Pada bagian sintesis, perancang melakukan *ideate* atau mengeluarkan ide. Dalam hal ini perancang mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Guna mendapatkan ide, perancang melakukan *brainstorming*. Tahap yang berikutnya adalah *choose* atau memilih alternatif. Perancang membuat beberapa alternatif desain untuk digunakan pada objek perancangan yang kemudian dipilih yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada. Dalam memilih alternatif, perancang

menggunakan cara *personal judgement*, dimana perancang membandingkan setiap pilihan terhadap orang lain dan memutuskan pilihan yang memenuhi kriteria/tujuan masalah desain ditentukan oleh pihak perancang. Selanjutnya, perancang melakukan *implement* atau melaksanakan penggambaran desain. Perancang melaksanakan penggambaran desain dengan cara membuat gambar desain akhir yang telah memenuhi kriteria dalam bentuk 2D dan 3D, memikirkan anggaran biaya, setelah itu membuat gambar kerja dan presentasi desain.

Metode desain interior yang diuraikan oleh Rosemary Kilmer dalam *Designing Interiors* menawarkan pendekatan sistematis untuk menciptakan ruang yang estetik dan fungsional. Melalui langkah-langkah mulai dari analisis kebutuhan klien hingga evaluasi pasca-implementasi, metode ini memastikan bahwa setiap aspek desain dipertimbangkan dengan cermat.

Pentingnya pengembangan konsep, perencanaan ruang, dan pemilihan material serta warna menjadi kunci dalam menciptakan suasana yang sesuai dengan identitas pengguna. Dengan fokus pada kolaborasi antara desainer dan klien, metode ini tidak hanya menghasilkan ruang yang menarik secara visual, tetapi juga memenuhi kebutuhan praktis dan emosional penghuni. Secara keseluruhan, pendekatan yang komprehensif ini memberikan panduan yang jelas bagi desainer interior untuk menghasilkan karya yang berkualitas dan berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Sman 1 Girimulyo

Objek/ fokus perancangan yang dipilih untuk visualisasi pengaplikasian motif *geblek renteng* adalah SMAN 1 Girimulyo. Pemilihan tersebut didasarkan pada Lokasi objek yang berada di Kulon Progo, daerah asal lahirnya motif *geblek renteng*, serta SMAN 1 Girimulyo sebagai institusi penyelenggara pendidikan yang dapat dijadikan sarana edukasi terhadap

motif *geblek renteng* kepada siswa.



Gambar 1. Gerbang SMAN 1 Girimulyo.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

SMA Negeri 1 Girimulyo adalah sekolah menengah atas negeri yang terletak di Dusun Grigak, Desa Giripurwo, Kecamatan Girimulyo, Kabupaten Kulon Progo, Yogyakarta. Sekolah ini didirikan pada tahun 1993 dengan tujuan untuk memperluas akses pendidikan bagi lulusan SMP dan mendukung pelaksanaan wajib belajar yang diprogramkan oleh pemerintah. Pada awalnya, kegiatan belajar mengajar (KBM) dan administrasi dilaksanakan di SMP Negeri 1 Girimulyo pada sore hari. Setelah pembangunan gedung baru selesai, sekolah resmi dipindahkan ke lokasi saat ini pada tanggal 23 April 1994, yang diresmikan oleh Kepala Kanwil Depdikbud Provinsi DIY, Bapak Drs. Soetopo Sahib.

***Backdrop* dalam Desain Interior**

Backdrop merupakan salah satu elemen yang digunakan untuk menghias dinding, pembatas ruangan, atau permukaan sejenisnya pada interior ruang yang berfungsi sebagai aksesoris hiasan atau ornamen menarik (Utami et.al, 2023).

Dalam konteks desain interior, *backdrop* tidak hanya berfungsi sebagai pemisah atau penutup dinding, tetapi juga sebagai media ekspresi visual yang mampu menyampaikan identitas, nilai budaya, atau suasana tertentu. *Backdrop* adalah bagian dari aksesoris interior yang mampu menghadirkan karakter ruang. Selain sebagai latar, ia juga berperan memperkuat tema dan identitas ruangan. Fungsi utama *backdrop* dalam desain interior:

- a. Menjadi titik fokus visual (*focal point*) dalam sebuah ruangan.
- b. Menegaskan tema desain (*misalnya etnik, modern, minimalis, tradisional*).
- c. Menampilkan elemen identitas, seperti logo, motif budaya, atau ornamen khas.
- d. Meningkatkan estetika dan kedalaman ruang secara visual.
- e. Mengedukasi atau menyampaikan pesan, khususnya jika menggunakan motif atau gambar yang bermakna budaya.

Backdrop memainkan peran penting dalam desain interior dengan memberikan estetika, mendefinisikan identitas ruang, dan membantu dalam zonasi. Dengan pemilihan material dan desain yang tepat, *backdrop* dapat menjadi elemen yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional dan bermakna. Inovasi dalam teknologi dan kreativitas dalam desain terus membuka peluang baru untuk penggunaan *backdrop* dalam berbagai konteks.

Efek Paparan Berulang Dalam Pembelajaran

Efek paparan berulang, atau yang sering disebut sebagai "*mere exposure effect*," adalah fenomena psikologis di mana individu cenderung lebih menyukai sesuatu setelah sering terpapar padanya.

Dalam konteks pembelajaran, efek ini memiliki implikasi yang signifikan terhadap cara informasi disampaikan dan diterima oleh siswa

Ketika seseorang terpapar pada informasi atau stimulus yang sama secara berulang, mereka cenderung mengalami peningkatan preferensi terhadap stimulus tersebut. Hal ini terjadi karena familiaritas dapat menimbulkan rasa nyaman. Lee et. Al dalam Syahida (2021) menjelaskan bahwa paparan berulang adalah salah satu fenomena kunci dalam periklanan karena sebagian besar audiens memiliki kesempatan untuk terpapar lebih dari sekali.

Pengaplikasian motif *geblek renteng* ke dalam desain *backdrop* bertujuan untuk menambah paparan visual dari motif *geblek renteng* kepada siswa, selain dari pengaplikasian motif *geblek renteng* dalam *fashion* yang sudah sering dilakukan. Paparan berulang tersebut nantinya berpotensi untuk mempercepat otak siswa untuk mengenali lebih dalam motif *geblek renteng*.

Penelitian yang dilakukan oleh Mary C. Potter dan Catherine E.

Hagmann (2014) menunjukkan bahwa otak manusia memiliki kemampuan luar biasa dalam memproses informasi visual secara sangat cepat, yakni hanya dalam 13 milidetik per gambar. Penelitian ini menggunakan metode *Rapid Serial Visual Presentation (RSVP)*, di mana gambar-gambar ditampilkan secara berurutan dengan kecepatan sangat tinggi, dan partisipan diminta untuk mengidentifikasi gambar target.

Implikasi Terhadap Proses Pengenalan

Proses pengenalan objek yang berlangsung dalam rentang milidetik mengindikasikan bahwa:

- a. Otak tidak membutuhkan waktu lama untuk mengakses makna dasar dari suatu objek visual.
- b. Pengolahan visual awal yang terjadi di korteks visual primer langsung mengaktifkan area-area asosiasi yang lebih tinggi untuk mengenali objek secara keseluruhan.
- c. Pengalaman dan eksposur sebelumnya mempengaruhi

kecepatan dan akurasi pengenalan. Objek yang sering dilihat akan lebih mudah dikenali.

Relevansi dalam Konteks Pendidikan dan Desain Visual

Penemuan ini sangat relevan untuk dunia pendidikan, pemasaran, dan desain visual (termasuk desain interior) yang berarti:

- a. Desain visual atau dekorasi seperti motif batik di ruang kelas atau *backdrop* dapat langsung diproses oleh otak siswa secara cepat, sehingga berpeluang besar untuk dikenali dan diingat jika sering terpapar.
- b. Media pembelajaran visual yang menarik secara estetika dan sering ditampilkan akan lebih mudah dikenali dan diingat oleh pelajar.
- c. Penempatan elemen visual yang bermakna (misalnya motif batik *geblek renteng*) dalam desain interior ruang edukatif bisa menjadi sarana internalisasi budaya yang efektif.

Software 3D SketchUp dalam Proses Desain

Kemajuan teknologi informasi dan perangkat lunak telah membawa perubahan signifikan dalam proses desain interior. Penggunaan perangkat lunak desain 3D memungkinkan desainer untuk menciptakan representasi visual yang lebih akurat dan realistis dari ruang yang direncanakan. Hal ini mempermudah komunikasi antara desainer dan klien, serta meningkatkan efisiensi dalam proses perancangan.

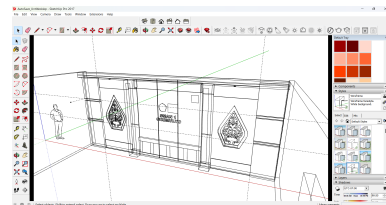
SketchUp adalah perangkat lunak pemodelan 3D yang dikenal karena antarmuka pengguna yang intuitif dan kemudahan penggunaannya. Dalam konteks desain interior, *SketchUp* memungkinkan desainer untuk membuat model 3D dari ruang interior, menambahkan elemen seperti furnitur, pencahayaan, dan material, serta menghasilkan render fotorealistik untuk presentasi kepada klien. Fitur-fitur seperti *3D Warehouse* menyediakan akses ke pustaka model 3D yang luas, mempercepat proses desain.

Dalam beberapa tahun terakhir, SketchUp telah mengintegrasikan fitur-fitur inovatif untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Misalnya, pada versi 2024, *SketchUp* menambahkan fitur *Ambient Occlusion* yang memungkinkan pengguna untuk menghasilkan visualisasi yang lebih realistis dengan efek pencahayaan yang lebih halus. Selain itu, integrasi dengan teknologi AI melalui *Diffusion LABS* memungkinkan pembuatan render fotorealistik secara cepat menggunakan *prompt* teks, mempercepat proses desain dan presentasi.

SketchUp juga digunakan dalam konteks pendidikan desain interior. Sebuah studi oleh S. de Yong et al. (2020) mengungkapkan bahwa mahasiswa desain interior memiliki persepsi positif terhadap kegunaan *SketchUp* dalam pembelajaran desain 2D-3D. Hasil survei menunjukkan bahwa mahasiswa merasa *SketchUp* mudah digunakan dan efektif dalam membantu mereka memahami konsep desain ruang.

Hasil Desain

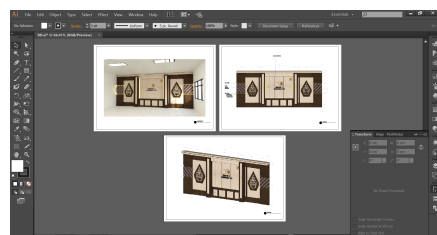
Proses akhir dari metode desain Rosemary Kilmer adalah *implement* atau menuangkan ide dan gagasan yang diperoleh dari seluruh proses analisis dan sintesis ke dalam sebuah *prototype* desain. Perancang menggunakan *software* 3d *SketchUp* dalam pembuatan model 3d dan V-ray sebagai *render engine*.



Gambar 2. Proses *prototyping* dengan 3d SketchUp.

Sumber: Arsip Penulis

Selain menggunakan 3d SketchUp sebagai *software* utama, perancang juga menggunakan *software* Adobe Illustrator sebagai *software* pendukung. Adobe Illustrator digunakan untuk memberikan notasi dan keterangan material pada gambar kerja dari desain *backdrop*.



Gambar 3. Penggunaan *software* Adobe Illustrator dalam proses desain.

Sumber: Arsip Penulis

Proses pembuatan *prototype* desain dimulai dengan membuat ruangan eksisting dengan ukuran yang didapat dari *survey* dan observasi yang dilakukan saat proses analisis. Pengukuran ruang dilakukan dengan menggunakan distometer atau meteran digital serta dibantu dengan meteran manual untuk pengukuran yang lebih detail.

Setelah pembuatan ruangan eksisting selesai, perancang mulai mendesain *backdrop* sesuai dengan hipotesa penyelesaian masalah yang didapat dari pendekatan desain yang telah dilakukan, serta menentukan motif *geblek renteng* yang akan diaplikasikan ke dalam desain.



Gambar 4. Motif Geblek Renteng yang diaplikasikan ke dalam desain.
Sumber: Arsip Penulis

Agar tercapai tujuan dari perancangan ini yaitu, merancang *backdrop* dengan motif *Geblek Renteng* sebagai elemen dekoratif,

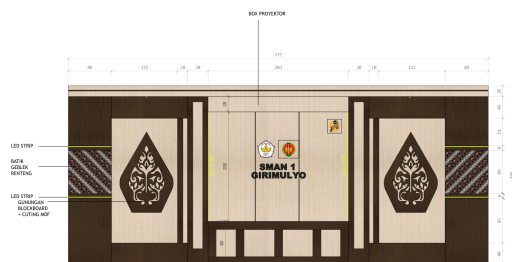
perancang mendesain *backdrop* dengan gaya minimalis dan dipadukan dengan sentuhan etnik. Perancangan juga memperhatikan fungsi-fungsi utama *backdrop* yang bukan hanya sekedar bagian dari desain interior namun juga sebagai identitas/ *branding*.

Desain *backdrop* dirancang dengan nuansa hangat yang dimunculkan melalui warna *earth tone* dari kayu dengan dua warna berbeda, muda dan gelap. Batik *geblek renteng* ditempatkan pada sisi kanan dan kiri *backdrop* sebagai *border*. Elemen lain berupa pola *gunungan* juga disertakan sebagai penguat nuansa etnik. *Gunungan* biasanya dihiasi dengan berbagai motif dan warna yang mencolok, mencerminkan keindahan dan kekayaan budaya seni tradisional Indonesia. Warna dan pola dapat memiliki makna tertentu, yang berkaitan dengan cerita yang dipentaskan. *Gunungan* dikonstruksi dari bentuk geometri segitiga. Namun, dalam konstruksi visual pada *gunungan*, terdapat ornamen yang bersifat simbolisme tradisi mau pun simbolisme religi (Dewi, 2023).



Gambar 5. Tampak perspektif *backdrop*.
Sumber: Arsip Penulis

Desain *backdrop* meliputi beberapa elemen di dalamnya seperti, logo sekolah sebagai identitas, *text* nama sekolah, dan juga *box* proyektor agar *backdrop* dapat difungsikan sebagai sarana presentasi. *Led strip* juga digunakan untuk memberi *highlight* terutama pada motif geblek renteng sebagai elemen dekoratif.



Gambar 6. Gambar kerja *backdrop* tampak depan.
Sumber: Arsip Penulis

Ukuran *backdrop*
menyesuaikan ukuran dinding ruang.
Material yang digunakan antara lain,
blockboard 8mm dengan *finishing*
hpl, akrilik untuk logo dan *text* nama

sekolah, serta *lighting* berupa *led strip*.



Gambar 7. Gambar kerja *backdrop* tampak isometri
Sumber: Arsip Penulis

KESIMPULAN

Perancangan *backdrop* interior dengan elemen dekoratif motif *Geblek Renteng* di SMA Negeri 1 Girimulyo merupakan pendekatan strategis dalam memperkenalkan dan melestarikan warisan budaya lokal kepada generasi muda. Hasil perancangan menunjukkan bahwa integrasi motif *Geblek Renteng* dalam elemen visual ruang memiliki potensi edukatif yang kuat. Hal ini sejalan dengan prinsip dalam metode *Rapid Serial Visual Presentation (RSVP)*, yang menegaskan bahwa paparan visual yang berulang dapat mempercepat proses pengenalan dan pemahaman suatu objek oleh otak.

Motif yang ditampilkan secara konsisten dalam elemen interior seperti *backdrop* dapat tertanam lebih cepat dalam memori visual siswa, sehingga memfasilitasi proses internalisasi nilai-nilai budaya secara alamiah. Dengan demikian, penggunaan motif batik lokal sebagai bagian dari desain interior sekolah bukan hanya memperindah ruang, tetapi juga menjadi media edukasi visual yang efektif dalam membentuk kesadaran budaya di kalangan pelajar. Namun, perancangan ini masih terbatas pada tahap konseptual dan visual tanpa dilanjutkan ke tahap produksi dan implementasi nyata di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, efektivitas dan dampak dari perancangan ini terhadap siswa secara langsung belum dapat diukur secara empiris.

Pihak sekolah atau instansi terkait disarankan untuk merealisasikan desain yang telah dirancang ke dalam bentuk fisik agar fungsi edukatif dan kultural dari motif *geblek renteng* dapat diuji secara nyata di lingkungan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- UNESCO. (2009). Batik: *Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.*
- Dewi, A. K. (2023). Telaah Estetika Paradoks Pada Gunung Wayang Jawa. *Viswa Design: Journal of Design*. 3(1) 1-9.
- Dewi, Oktavian Kasih Kumala. (2020). *Mengenal batik sebagai warisan budaya indonesia*. Surabaya: PT JEPE PRESS MEDIA UTAMA.
- Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kulon Progo. (n.d.). *Sejarah lahirnya motif batik khas Kulon Progo Geblek Renteng*. Retrieved May 2, 2025, from <https://perpustakaan.kulonprogo.kab.go.id/detil/1247/batik-kulon-progo>
- Dinas Pariwisata Kulon Progo. (2021). *Laporan kegiatan pelatihan batik di Kulon Progo tahun 2021*. Kulon Progo: Dinas Pariwisata Kulon Progo.

- De Yong, S., Kusumarini, Y., & Tedjokoesoemo, P. E. D. (2020). Interior design students' perception for AutoCAD, SketchUp and Rhinoceros software usability. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 490(1), 012015. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/490/1/012015>
- Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2024). *Designing Interiors* (3rd ed.). John Wiley & Sons.
- Potter, M. C., & Hagmann, C. E. (2014). *Detecting meaning in RSVP at 13 ms per picture. Attention, Perception, & Psychophysics*, 76(1), 270–279. <https://doi.org/10.3758/s13414-013-0582-1>
- Putranto, S., Ratnasari, G.I., & Purnama, P.W. (2023). Eksplorasi Motif Geblek Renteng: Aplikasi Grup Kristalografi dengan Graphical User Interface (GUI). *Journal Of Innovation And Technology In Mathematics And Mathematics Education*. 3(2), 73-85. <https://doi.org/10.14421/quadratic.2023.032-02>
- Riswanto. (2020). *Desain Interior dan Elemen Visual Pendukung*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Syahida, Lutfiana. (2021). Pengaruh Terpaan Iklan Promo Gratis Ongkos Kirim Shopee Terhadap Perilaku Konsumtif Remaja. *Jurnal Kehumasan Gunahumas*. 4 (1).7-18.
- Utami, D.A.D., Nurkamilah, A.J., Fauzia, I. F. & Sudaisman, I. (2023). Perancangan Backdrop Café Mengadaptasi Songket Lombok. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 6 (11). 9155-9159.