

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sejenis

Pada penelitian tentang “**Perancangan Desain Motif Batik Untuk Identitas Visual Prodi D3 Desain Komunikasi Visual Universitas Harkat Negeri Kota Tegal**” belum banyak dilakukan. Dari beberapa sumber yang peneliti temukan dengan tema serupa masih sangat sedikit. Berikut ini adalah tinjauan pustaka sebagai bahan perbandingan dan referensi penulis:

Tabel 2. 1 Penelitian Sejenis

NO	JUDUL PENELITIAN	PERBANDINGAN	
		KESAMAAN	PERBEDAAN
1	Desain Motif Batik Ikonik Sebagai Penguatan Identitas Visual Dalam Konteks Branding ISBI Bandung (2025)	A. Sama-sama branding dan identitas institusi dengan motif batik B. Sama-sama melakukan stilisasi atau transformasi elemen-elemen ikonik menjadi motif batik	A. Identitas dan branding beda dalam ruang lingkup karena, penelitian ini berfokus pada ruang lingkup Institusi (ISBI Bandung) secara keseluruhan sedangkan penelitian penulis berfokus pada ruang lingkup Prodi D3 DKV Universitas Harkat Negeri Tegal

NO	JUDUL PENELITIAN	PERBANDINGAN	
		KESAMAAN	PERBEDAAN
		C. Sama-sama menggunakan teknologi digital dalam proses perancangan untuk mencapai, presisi, fleksibilitas dan adaptabilitas D. Output fungsionalnya sama dari hasil akhir kedua perancangan pada mengaplikasikan media identitas yang serupa E. Hasil akhir dari kedua perancangan diaplikasikan pada media identitas yang serupa yaitu seragam civitas akademik (kemeja) serta produk mendukung merchandise	B. Perbedaan dari ikonografi utama. Kalau penelitian ini menggunakan stilasi alat musik tradisional (Rebab) dan figure mitologi (Dewi Saraswati) sedangkan penelitian penulis menggunakan ikon-ikon yang ada unsur DKV seperti kamera, pen-tool dan lainnya

NO	JUDUL PENELITIAN	PERBANDINGAN	
		KESAMAAN	PERBEDAAN
2	Perancangan Motif Batik Berkarakter Kediri (2016)	Sama-sama merancang motif batik dengan pendekatan batik kontemporer karena tidak membuat motif batik yang terikat dengan pakemnya.Baik dari segi bentuk,warna maupun layoutnya.	Perbedaanya dari segi tujuannya .Merancang motif batik yang menggambarkan ciri khas Kabupaten Kediri sedangkan penulis ini merancang motif batik untuk menggambarkan Prodi D3 DKV dan Kota Tegalnya

NO	JUDUL PENELITIAN	PERBANDINGAN	
		KESAMAAN	PERBEDAAN
3	Penciptaan Batik Korporat 2017	A. Kedua penelitian sama-sama mengangkat tema penciptaan/perancangan motif batik sebagai identitas visual sebuah institusi pendidikan tinggi (korporat akademik). B. Sumber inspirasi motif sama-sama digali dari elemen visual resmi institusi seperti logo, landmark atau landscape kampus, dan nilai filosofis atau visi-misi lembaga, lalu diterjemahkan menjadi ornamen utama dan ornamen pendukung pada motif batik.	A. Dari segi objek dan fokus penelitian, Sukirno & Taufik meneliti untuk seluruh civitas akademika ISI Surakarta (institut seni), sedangkan penulis berfokus secara spesifik pada satu program studi, yaitu D3 DKV Universitas Harkat Negeri Kota Tegal.

NO	JUDUL PENELITIAN	PERBANDINGAN	
		KESAMAAN	PERBEDAAN
		C. Kedua penelitian juga hasil penelitiannya berupa kain yang mengaplikasinya menjadi kemeja	B. Dari segi sumber inspirasi .Kalau penelitian , Sukirno & Taufik itu sumbernya diambil dari ikonografi arsitektur kampus (pendapa, gedung teater, gapura, pagoda, lampu hias) dengan gaya batik ceplok pesisiran dan warna sogan/coklat-hitam khas Surakarta sedangkan penelitian penulis ini mengambil dari ikonografi DKV dan Ikonografi Lokal yaitu Kota Tegal serta gabungan dari motif batik klasik (motif batik tradisional) dengan pendekatan batik kontemporer.

2.2 Landasan Teori

Dalam perancangan desain motif batik untuk identitas visual Prodi D3 Desain Komunikasi Visual Universitas Harkat Negeri Kota Tegal banyak hal yang perlu diperhatikan dan dipahami dan adapun beberapa teori sebagai pengertian dan landasan sebagai berikut:

2.2.1 Desain Komunikasi Visual

Menurut Anggraini dan Nathalia (2018), Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif melalui elemen visual untuk menyampaikan pesan secara efektif. Sebelum menciptakan sebuah karya visual, seorang desainer harus menguasai prinsip-prinsip dasarnya. Berikut prinsip-prinsip dasar menurut **Anggraini dan Nathalia (2018)**:

1. Kesatuan (Unity)

Prinsip kesatuan (Unity) merupakan kemampuan sebuah desain untuk menarik semua elemen seperti garis, bentuk, warna, tekstur dan ruang menjadi satu kesatuan yang harmonis sehingga terlihat padu atau serasi dan memiliki satu tujuan pesan. **Menurut Anggraini dan Nathalia (2018)** menekankan bahwa dalam prinsip kesatuan, ketika audiens melihat desain sebagai satu utuh terlebih dahulu sebelum menyadari elemen-elemen individual di dalamnya. Jika sebuah motif batik DKV dilihat dan orang langsung merasa "ada yang aneh atau terpisah", berarti prinsip desain kesatuannya belum berhasil. Berikut cara mencapai atau berhasil Prinsip Kesatuan:

A. Pengulangan (Repetition)

Mengulang elemen visual seperti warna, bentuk atau tekstur secara konsisten dalam sebuah komposisi. Dalam desain batik, pengulangan bukan sekadar memperbanyak motif, melainkan cara untuk menciptakan keteraturan dan irama agar desain terlihat sebagai satu kesatuan yang utuh (unity). Penerapan dalam desain motif batik pada teori repetition dari **Anggraini dan Nathalia (2018)**. Contoh

perulangan bentuk (Ikonografi) seperti mengulang ikon Pen tool, kurso atau elemen nirmana secara konsisten agar perulangan ini memperkuat identitas visual Prodi DKV mudah dikenali karena muncul berkali-kali secara teratur.

B. Kedekatan (Proximity)

Menurut Anggraini dan Nathalia (2018), Kedekatan (Proximity) adalah prinsip desain yang menyatakan elemen-elemen visual yang diletakkan saling berdekatan akan dipandang sebagai satu kesatuan yang saling berhubungan. Sebaliknya elemen yang diletakkan berjauhan akan dianggap sebagai bagian yang terpisahkan. Tujuan Prinsip Kedekatan adalah untuk mengorganisir informasi visual agar audiens dapat memahami hubungan antar elemen dengan lebih mudah dan cepat. Penerapan Proximity pada Desain Motif Batik contohnya membangun hubungan antar motif (Tradisional & Modern) untuk menyatukan dua elemen yang berbeda agar tidak terlihat satu sama lain seperti mendekatkan stilisasi ikon kursor dengan motif batik lokal (seperti Isen-isen atau motif Pesisiran), maka secara visual akan terbentuk hubungan bahwa teknologi (modern) dan batik (tradisional) telah bersatu.

C. Keselarasan (Harmony)

Menurut Anggraini dan Nathalia (2018), Keselarasan (Harmony) adalah sebuah prinsip desain yang menunjukkan adanya kesan kesesuaian di antara unsur-unsur yang dipadukan dalam sebuah komposisi. Keselarasan tercapai ketika elemen-elemen visual yang berbeda (garis, bentuk, warna) memiliki kemiripan atau keterikatan satu sama lain, sehingga tidak ada bagian yang terasa saling bertentangan secara ekstrem. Prinsip ini sangat penting untuk menciptakan kenyamanan visual, di mana seluruh bagian desain

terasa "serasi" atau menyatu. Berikut prinsip harmoni atau keselarasan seperti Keselarasan Bentuk (Stilasi yang Konsisten), Keselarasan Warna (Color Harmony), Keselarasan Proporsi dan Skala, dan Keselarasan Tema (Filosofi). Contoh penerapan pada desain motif batik pada prinsip keselarasan warna (Color Harmony) seperti menggunakan palet warna yang saling berdekatan dalam lingkaran warna (analogous) atau menggunakan tingkatan satu warna (monochromatic). Misalnya, menggunakan perpaduan warna biru tua, biru muda, dan putih untuk menggambarkan kesan profesionalitas Prodi DKV. Warna yang selaras akan menyatukan elemen tradisional dan modern tanpa terlihat "tabrakan".

D. Kelanjutan (Continuity)

Menurut Anggraini dan Nathalia (2018), Kelanjutan (Continuity) adalah prinsip desain yang terjadi ketika mata audiens diarahkan untuk mengikuti sebuah jalur, garis, atau kurva dari satu elemen ke elemen lainnya. Prinsip ini menciptakan aliran visual yang menuntun pandangan mata secara halus sehingga audiens merasa seolah-olah ada hubungan yang berkelanjutan antara objek-objek dalam komposisi tersebut. Berikut penerapan Continuity pada desain motif batik seperti Penggunaan garis penghubung (Aliran Motif), Pengulangan alur yang berkesinambungan, Kesenambungan antara elemen modern dan tradisional dan menciptakan kedalaman dan gerakan.

2. Keseimbangan (Balance)

Menurut Anggraini dan Nathalia (2018), Prinsip Keseimbangan (Balance) dalam Desain Komunikasi Visual itu bukan berarti segalanya harus berukuran sama atau diletakkan secara indetik.

Keseimbangan berkaitan dengan pengaturan berat visual dari elemen-elemen desain seperti warna, bentuk, tekstur, dan ruang. Agar karya tersebut terasa stabil dan mapan di mata audiens.

Keseimbangan berkaitan dengan pengaturan berat visual dari elemen-elemen desain (seperti warna, bentuk, tekstur, dan ruang) agar karya tersebut terasa stabil dan "mapan" di mata audiens.

Desain yang tidak seimbang akan menimbulkan perasaan yang tidak nyaman, seolah-olah satu sisi desain lebih “berat” dan akan jatuh.

A. Keseimbangan Simetris (Symmetrical Balance)

Menurut Anggraini dan Nathalia(2018), Keseimbangan Simetris (juga dikenal sebagai keseimbangan formal) terjadi ketika elemen-elemen visual pada satu sisi dari titik pusat atau garis sumbu (garis imajiner tengah) adalah cermin atau identik dengan sisi lainnya.

Prinsip ini menciptakan kesan yang stabil, tenang, resmi (Formal), dan berwibawa. Dalam persepsi manusia, simetri memberikan rasa keteraturan yang sangat kuat karena bagian kiri-kanan atau atas-bawah memiliki bobot visual yang benar-benar setara, seolah-olah dicerminkan.

Apa saja penerapan Keseimbangan Simetris pada desain motif batik.

a. Penggunaan Garis Sumbu Tengah (Axis)

Dalam desain kemeja atau kain batik, Anda meletakkan motif utama tepat di tengah (misalnya di area kancing kemeja atau bagian punggung). Penerapan desain motif batiknya yaitu jika di sisi kiri kemeja terdapat ikon Pen tool, maka di sisi kanan

diletakkan ikon Pen tool dengan posisi dan jarak yang sama persis. Hal ini mencerminkan profesionalisme dan kedisiplinan Prodi DKV.

b. Pola Ceplok dan Geometris

Batik tradisional sering menggunakan prinsip simetri, seperti pada motif Ceplok atau Kawung. Penerapan desain motif batiknya yaitu membuat pola lingkaran yang simetris di mana setiap sudutnya diisi oleh simbol kursor atau piksel. **Menurut teori Anggraini dan Nathalia (2018)**, ini akan menghasilkan desain yang sangat teratur.

c. Fokus pada Pusat Perhatian (Focal Point)

Dengan membuat sisi kiri dan kanan selaras, pandangan mata audiens akan secara otomatis tertuju ke bagian tengah. Penerapan desain motif batik yaitu (misal: Logogram DKV atau simbol utama prodi) di pusat simetri tersebut agar menjadi pusat perhatian utama.

B. Keseimbangan Asimetris (Asymmetrical Balance)

Menurut Anggraini dan Nathalia (2018), Keseimbangan Asimetris (sering disebut keseimbangan informal) terjadi ketika elemen-elemen visual pada kedua sisi garis sumbu (tengah) tidak sama atau tidak identik, namun tetap memberikan kesan bobot visual yang seimbang. Keseimbangan ini tercapai ketika elemen di kedua sisi tidak sama (baik bentuk, ukuran, maupun posisinya), namun tetap memberikan kesan stabil. Desainer menggunakan kontras antara elemen besar dan kecil atau warna terang dan gelap untuk menyeimbangkan berat visual.

Penerapan Keseimbangan Asimetris pada desain motif batik adalah Pengaturan bobot visual yang berbeda, Kontras warna dan bentuk, Kesan dinamis untuk bidang kreatif dan

Penempatan motif secara diagonal atau menyamping contoh penerapan Keseimbangan Asimetris pada desain motif batik adalah Kontras Warna dan Bentuk. Menurut teori Anggraini dan Nathalia, warna yang cerah atau bentuk yang kompleks memiliki bobot visual yang lebih berat. Bisa meletakkan motif utama DKV dengan warna mencolok di satu sisi, dan mengimbangnya dengan motif batik lokal yang lebih lembut/luas di sisi lainnya.

C. Keseimbangan Radial (Radial Balance)

Menurut **Anggraini dan Nathalia (2018)**, Keseimbangan Radial adalah bentuk keseimbangan di mana elemen-elemen visual tersusun memancar dari satu titik pusat menuju ke luar, atau sebaliknya, mengarah ke dalam menuju titik pusat tersebut. Penerapan Keseimbangan Radial pada desain motif batik yaitu pola mandala atau bunga (Stilisasi Ikon), adaptasi motif tradisional "Ceplok" atau "Sido Mulyo", menciptakan pusat perhatian (Focal Point) pada seragam, dan memberikan kesan kedalaman dan fokus.

3. Irama (Rhythm)

Menurut Anggraini dan Nathalia (2018), Irama (Rhythm) adalah prinsip desain yang menciptakan kesan adanya gerakan atau aliran visual dalam sebuah komposisi. Irama dihasilkan dari pengulangan elemen-elemen visual secara teratur, progresif, atau bervariasi. Penerapan Irama (Rhythm) pada desain motif batik yaitu Irama Melalui Pengulangan Reguler (Regular Rhythm), Irama mengalir (Flowing Rhythm), Irama Progresif (Progressive Rhythm), dan Irama Melalui Variasi Objek. Contoh penerapan Irama (Rhythm) pada desain motif batik seperti mengulang ikon Pen tool dengan jarak yang konsisten secara horizontal atau vertikal.

4. Penekanan (Emphasis atau Point of Interest)

Menurut Anggraini dan Nathalia (2018), Penekanan (Emphasis) atau disebut juga sebagai Pusat Perhatian (Point of Interest) adalah prinsip desain yang bertujuan untuk membuat salah satu elemen dalam sebuah komposisi tampil lebih menonjol dibandingkan elemen lainnya. Penerapan Penekanan (Emphasis) pada Desain Motif Batik adalah Penekanan Melalui Ukuran (Scale & Size), penekanan Melalui Warna (Contrast Color), penekanan melalui penempatan (Placement) dan penekanan melalui bentuk yang unik (Isolation).

5. Proporsi (Proportion)

Menurut Anggraini dan Nathalia (2018), Proporsi adalah prinsip desain yang berkaitan dengan hubungan perbandingan antara satu bagian dengan bagian lainnya, atau antara bagian-bagian dengan keseluruhan objek desain. Proporsi mencakup perbandingan ukuran, skala, maupun jumlah (kuantitas) elemen-elemen visual dalam suatu bidang. Tujuan utama dari proporsi adalah untuk menciptakan keseimbangan yang harmonis dan estetis. Penerapan proporsi (Proportion) pada Desain Motif Batik antara lain perbandingan ukuran motif utama dan pendukung, Proporsi terhadap media (Kemeja Seragam), Proporsi Warna (Keseimbangan Palet), dan Hubungan Skala Ikon Digital dan Batik Tradisional.

2.2.2 Identitas Visual dan Branding

1. Identitas Visual

Menurut jurnal dari **Jayanegara dan Setiawan (2020)** identitas visual adalah suatu tandah yang dapat diwakilkan dengan elemen-elemen gambar dan tulisan. Secara spesifik dapat berupa ilustrasi, simbol, logo, huruf, lambang, warna dan bahkan teks. Berikut Identitas visual mencakup berbagai elemen desain yang membentuk citra merek yang khas dan dikenali menurut buku (**Handaru & Setiawan, 2023**)

A. Logo

Logo dalam elemen ini dapat berupa gambar, simbol atau teks yang unik. Dimana hal ini dapat mewakili sebuah merek. Logo merupakan elemen yang dapat menjadikan identitas visual yang paling terkenal dan sering kali menjadi simbol merek yang paling mudah dikenali oleh masyarakat.

B. Warna

Pemilihan warna dapat konsisten dan berulang dapat menjadi ciri khas identitas visual. Warna tertentu dapat memberikan atensi tertentu pada masyarakat.

C. Typografi

Pemilihan jenis huruf yang disesuaikan dapat memberikan merek tampilan yang unik sehingga dapat dijadikan identitas visual. Typografi tersebut dapat diterapkan dalam logo, materi, promosi dan lain-lain.

D. Foto, ilustrasi atau gambar

Ilustrasi atau gambar yang sering digunakan dalam materi pemasaran atau desain produk dapat menjadi bagian penting dari identitas visual.

Penerapan identitas visual menurut **Rustan (2009:86-87)** yang ada di jurnal (**Islam, 2018**) adalah elemen-elemen visual yang digunakan secara konsisten dalam berbagai media. Dan membantu diferensiasi diri dari pesaing (Instansi, organisasi, bisnis dll) **berdasarkan buku (Handaru & Setiawan, 2023)**. Identitas visual dapat berupa media-media yang digunakan tergantung dari besar kecilnya perusahaan atau instansinya serta budget yang dimiliki. Media-media yang dapat dari identitas visual seperti websites, humas dan internal, facilities signs, product packaging, kendaraan, pakaian seragam, dan gifts (**Islam, 2018**)

2. Branding

Secara etimologis istilah *branding* didasarkan dari kata *brand* yang berarti merek atau tanda, jadi *branding* adalah kegiatan memberikan tanda atau merek pada sesuatu (**Susanto, 2018**). Branding adalah proses menciptakan identitas yang unik untuk seseorang, produk atau perusahaan di mata audiens (**Permatasari & Azam, 2024**). Branding adalah kegiatan membangun sebuah brand dan membuat identitas, termasuk logo merupakan salah satu kegiatan branding (**Salsabilla et al., 2024**).

3. Batik sebagai media identitas visual dalam branding

Batik sebagai media identitas visual dalam branding dengan merancang motif yang spesifik (menggabungkan ikon DKV dan motif Tegal), menciptakan pembeda yang unik sesuai dengan prinsip branding yang didukung oleh jurnal ini, yaitu menonjolkan keunikan lokal untuk menciptakan daya tarik. Menurut **Steelyana (2012)**.

2.2.3 Batik

Batik merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang telah diakui dunia internasional. Pada tahun 2009, UNESCO menetapkan batik sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Nonbendawi. Secara etimologi, kata batik berasal dari Bahasa Jawa, "amba" yang berarti lebar, luas dan kain; dan titik yang berarti titik atau matik (Kata kerja membuat titik) yang titik menjadi gambar tertentu pada kain yang luas. Batik bukan sekadar tekstil bermotif, melainkan sistem komunikasi visual yang menyimpan narasi filosofis dan identitas kultural bangsa Indonesia. Sebagai warisan budaya, batik memiliki sifat dinamis yang memungkinkannya untuk terus dikembangkan mengikuti perkembangan zaman tanpa meninggalkan akar tradisinya.

1. Batik Tradisional

Menurut jurnal **Parmono, K. (1995)** Batik Tradisional adalah warisan dari nenek moyang yang turun-menurun dengan menggunakan bahan, proses dan motif yang tradisional. Disamping itu persyaratan yang harus ada pada batik tradisional antara lain harus memiliki:

- a. Seret (plisir atau tepian yang tidak berhias, berwarna putih yang terdapat pada ujung kiri kanan kain batik)
- b. Isen (berujud titik-titik, garis-garis, gabungan titik dan garis, yang berfungsi untuk mengisi atau menghias ornamen atau hiasan yang terdapat pada batik tersebut).
- c. Kemada (tepiian yang ada gambar atau motif hiasan).
- d. Ragam hias lainnya yang lazim terdapat pada batik tradisional misalnya: kawung, parang rusak, semen, grompol, nitik, sidomukti

Batik tradisional mempunyai motif yang beraneka ragam dan motif-motif ini masih dilestarikan sampai sekarang berikut nama-nama motif batik tradisional :

- a. Parang Rusak
- b. Kawung
- c. Grompol
- d. Sidomukti
- e. Semen Rama
- f. Truntum

2. Batik Kontemporer

Menurut jurnal dari **Prahastutiningtyas & Rizkiantono, 2016** batik kontemporer adalah batik yang bermotif cenderung pola yang bebas (tidak terikat dengan aturan atau pakem) dan biasanya mengambil dari bentuk-bentuk seni primitive seperti bentuk-bentuk patung manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, alam, roh dan bentuk abstrak. Selain ada yang mengambil dari bentuk-bentuk instrument musik, tari-tarian tradisi yang ada di daerah di setempat.

Batik kontemporer biasa modifikasi dari motif batik yang sudah ada seperti gabungan motif parang, motif sekar jagad, motif kawung dan lainnya.

2.2.4 Stilasi Motif Batik

Menurut Jurnal dari **Alifa dan Bernando (2021)** Stilasi merupakan pengayaan bentuk atau penggambaran dari bentuk alami yang diinovasi menjadi bentuk yang berbeda namun tidak meninggalkan karakter bentuk aslinya. Adapun tahapan dalam pembuatan stilasi yaitu:

1. Menentukan obyek stilasi.
2. Penggambaran luar dengan membuat garis luar mengikuti bentuk bidang hiasnya seperti membuat siluet .
3. Menyempurnakan dan melengkapi bagian-bagian bangun luar dengan cara membagi-bagi atau memisahkan area-area bangun luar sesuai dengan bentuk bagian motifnya.
4. Pemberian Isen bisa berupa variasi titik, garis, blok, warna dengan memperhatikan ciri serta sifat asli sumbernya.

2.2.5 Deformasi

Deformasi adalah mengubah bentuk visual dengan cara menghias, merubah ukuran, serta menata ulang menjadi bentuk yang berbeda tanpa menghilangkan ciri khas utama (**Sasongko dkk., 2025**). Contoh untuk pengayaan elemen ikon kamera pada ikonografi DKV menambahkan ornament hias pada ikon kamera tetapi audiens tetap mengenal itu ikon kamera yang artinya bahwa tidak menghilangkan ciri khas utama objeknya.

2.2.6 Ikonografi

Menurut **Iman dan Syafii (2023)** ikonografi adalah cabang dari sejarah seni yang berhubungan dengan pokok bahasan atau makna dari karya seni. Menurut teori Erwin Panofsky yang ada pada jurnal **Iman dan Syafii (2023)** bahwa untuk memahami dan mengkaji makna suatu karya seni, tidak terlepas dari tiga tahapan atau tingkatan yang harus dikaji, sifatnya prerequisite atau berurutan dan saling terkait satu sama lain yaitu tahapan Pra-Ikonografi, tahapan Analisis Ikonografi, dan Tahapan Ikonologi. Berikut

tahapan ikonografi menurut Erwin Panofsky yang ada di jurnal (Yusup, 2020):

1. Pra-ikonografi

Tahapan ini interpretasi berfokus mendeskripsikan apa yang terlihat secara kasat mata . Tahap ini merupakan tahap awal atau tahap tekstual dimana pengidentifikasian objek dan peristiwa direpresentasikan melalui garis, warna, dan volume yang menyusun dunia motif (Panofsky, 1955: 33)

Contoh pada kain motif batik mega mendung :

"Saya melihat gambar awan berwarna biru tua dan biru muda dengan garis-garis melengkung."

Tahapan ini tidak perlu tahu maknanya dulu,cukup gambarkan garis,warna,bentuk dan tekstur yang tampak.

2. Analisis Ikonografi

Tahapan ini mencari tahu cerita dan asal-usul dibalik gambar tersebut dengan bantuan literatur dan Sejarah.

Contoh pada Kain Batik Motif Mega Mendung:

"Ternyata motif awan ini terinspirasi dari keramik Tiongkok yang dibawa Putri Ong Tien, dan mirip dengan simbol awan (Yun) dalam faham Taoisme Cina."

3. Ikonologi

Tahapan paling dalam karena tahapan ini mengungkapkan nilai filosofis dan budaya yang tersembunyi dibalik karya tersebut

Contoh pada Kain Batik Motif Mega Mendung:

"Garis melengkung yang tidak terputus melambangkan rejeki tanpa henti. Warna biru tua melambangkan awan hujan pembawa kehidupan, sedangkan biru muda melambangkan harapan cerah"