

PERANCANGAN *COFFEE TABLE BOOK* SEBAGAI PENINGKAT TREN PENGGUNAAN BATIK PADA GENERASI Z

Aisya Zukhrufa Rahma Marijan¹, Sayid Mataram²

¹*aisyazrm@student.uns.ac.id* , ²*sayidmataram@staff.uns.ac.id*

^{1,2}Universitas Sebelas Maret Surakarta

Abstrak

Perkembangan fesyen di kalangan masyarakat dunia maupun dalam negeri terus berlangsung seiring dengan waktu. Masyarakat Indonesia kini lebih memilih atau lebih tertarik pada gaya berpakaian ala kebudayaan asing. Meskipun demikian, penggabungan fesyen tradisional dengan fesyen modern belakangan juga disebut menjadi tren. Salah satu pakaian tradisional yang umum ditemui di Indonesia adalah batik. Salah satu perpaduan fesyen yang seringkali dilakukan oleh Gen Z adalah tentang bagaimana memadukan unsur tradisional dengan pakaian modern. Namun, tidak semua generasi Z memiliki pengetahuan mengenai batik, seperti jenis-jenis batik, arti, filosofi, dan fungsi batik. Berdasarkan fenomena tersebut muncul keresahan mengenai bagaimana upaya meningkatkan pengetahuan mengenai dasar penggunaan batik, khususnya kepada generasi Z, sebagai bagian dari trend fesyen sehingga mampu meningkatkan minat terhadap kekayaan budaya Indonesia. Guna memfasilitasi upaya tersebut maka perlu dirancang suatu media yang dapat menyampaikan, untuk itu dipilih media berupa *coffee table book*. Metode dalam penelitian ini merupakan jenis *Design and Development Research* yang fokus pada perancangan dan penelitian pengembangan bersifat analisa awal sampai akhir berupa *planning, production, and/or evaluation* (PPE). *Coffee table book* yang memuat materi edukasi sekaligus hiburan tersebut akan menghasilkan sesuatu dalam benak pembaca, yaitu kepedulian terhadap material fesyen nusantara yang dimulai dari penggunaan batik sebagai salah satu elemennya.

Kata Kunci: batik, coffee table book, fesyen tradisional.

Abstract

The development of fashion among the world and domestic society continues to take place over time. Indonesians now prefer or are more interested in the style of dressing ala foreign cultures. However, the merging of traditional fashion with modern fashion has recently become a trend. One of the traditional clothing that is commonly found in Indonesia is batik. One of the fashion mixes that Gen Z often do is about how to combine traditional elements with modern clothing. However, not all Gen Zers have knowledge about batik, such as the types of batik, its meaning, philosophy, and function. Based on this phenomenon, there is a concern about how to increase knowledge about the basis of using batik, especially to generation Z, as part of fashion trends so as to increase

interest in Indonesia's cultural wealth. In order to facilitate these efforts, it is necessary to design a medium that can convey, for which media in the form of a coffee table book is chosen. The method in this research is a type of Design and Development Research that focuses on design and development research in the form of planning, production, and/or evaluation (PPE). Coffee table books that contain educational and entertainment material will produce something in the minds of readers, namely awareness of the archipelago's fashion materials starting from the use of batik.

Keywords: batik, coffe table book, traditional fashion

PENDAHULUAN

Perkembangan fesyen di kalangan masyarakat dunia maupun dalam negeri terus berlangsung seiring dengan waktu. Di Indonesia, fashion terus berkembang. Pada abad ke-15 maupun ke-16, pakaian tradisional kebaya banyak digunakan. Setelah itu, pada abad ke-18 atau awal abad ke-19 batik banyak digunakan masyarakat (Brahmana, Mulyadi, dan Surbakti, 2023). Kemudian, di zaman penjajahan, budaya asing masuk dan mempengaruhi gaya berbusana di masyarakat (Misbahuddin, 2021).

Masyarakat Indonesia kini lebih memilih atau lebih tertarik pada gaya berpakaian ala kebudayaan asing karena dianggap lebih menarik atau lebih unik dan praktis dari budaya lokal (Nahak, 2019). Meskipun demikian, penggabungan fesyen tradisional dengan fesyen modern belakangan juga disebut menjadi tren.

Pakaian tradisional merupakan pakaian yang telah digunakan turun-temurun dan menjadi salah satu identitas daerah (Nurdin, Rani, dan Suhandi, 1991 dalam Toyib, Syafrizal, dan Sanjaya, 2020). Salah satu pakaian tradisional yang umum ditemui di Indonesia adalah batik.

Batik merupakan warisan kebudayaan Indonesia berupa kerajinan tekstil dengan desain, proses, serta ragam corak batik mengandung arti dan filosofi dari

berbagai adat dan budaya di Indonesia (Bahtiar, dan Ali, 2023). Batik telah diakui oleh The United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO) sebagai warisan budaya dari Indonesia pada 2 Oktober 2009 (Sitanggang, 2017).

Gaya berpakaian atau fesyen bagi generasi Z menjadi media memperlihatkan atau mengekspresikan jati diri mereka pada orang lain (Hartono, Ustazah, dan Tristiyono, 2022). Salah satu perpaduan fesyen yang seringkali dilakukan oleh Gen Z adalah tentang bagaimana memadukan unsur tradisional dengan pakaian modern (Wening dan Kusumadewi, 2021). Contohnya adalah menggunakan batik dengan style modern. Namun, tidak semua generasi Z memiliki pengetahuan mengenai batik, seperti jenis-jenis batik, arti, filosofi, dan fungsi batik.

Berdasarkan fenomena tersebut muncul keresahan mengenai bagaimana upaya meningkatkan pengetahuan mengenai dasar penggunaan batik kepada publik, khususnya kepada generasi Z, sebagai bagian dari trend fesyen sehingga mampu meningkatkan minat terhadap kekayaan budaya Indonesia. Guna memfasilitasi upaya tersebut maka perlu dirancang suatu media yang dapat menyampaikan, untuk itu dipilih media berupa *coffee table book*. Pemilihan media tersebut karena dianggap mampu menyampaikan dan

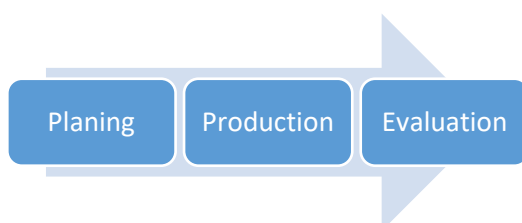
mengenalkan batik sebagai fesyen kepada generasi Z dengan pendekatan komunikasi visual. Sudah banyak penelitian mengenai *coffee table book* dan batik, namun demikian masih sedikit penelitian yang memadukan dua unsur tersebut, khususnya yang ditujukan pada generasi Z.

METODE

Model PPE

Metode dalam penelitian ini merupakan jenis *Design and Development Research*, yang merupakan kajian sistematis tentang cara membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/mereproduksi suatu produk dan mengevaluasi kinerja produksi tersebut agar dapat diperoleh data yang empiris yang dapat dipakai sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat dipakai dalam pembelajaran atau non-pembelajaran (Richey dan Klein, 2010 dalam Sugiyono, 2019). Fokus pada perancangan dan penelitian pengembangan bersifat analisa awal sampai akhir berupa *planning, production, and/or evaluation* (PPE).

Rincian model perancangan PPE (Richey dan Klein, 2009 dalam Rustandi, Haryaka, dan Drasia, 2022) yaitu sebagai berikut:



Gambar 1: Skema model PPE

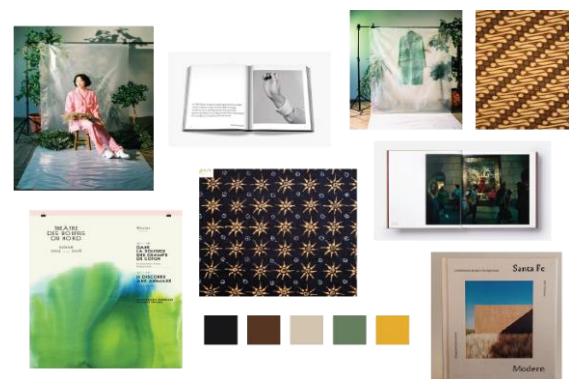
Planning

Tahap *planning* merupakan kegiatan membuat perancangan

produk yang akan dibuat. Dalam tahap ini akan dibuat serangkaian tahap perancangan *coffee table book* yaitu pengumpulan data, perancangan konsep, dan pembuatan sketsa.

Objek penelitian ini adalah upaya peningkatan pengetahuan kepada subjek penelitian, yaitu generasi Z atau disebut sebagai Gen Z, mengenai penggunaan batik sebagai bagian dari fesyen sehingga meningkatkan rasa kepedulian terhadap material tekstil Nusantara, terutama batik Surakarta. Lokasi penelitian dilaksanakan di Surakarta sebagai salah satu kota pusat budaya Jawa, dimana batik menjadi bagian dari tradisi dan sejarah fesyennya.

Coffe table book ini nantinya mengandung konten informasi verbal tekstual dan visual, sehingga menggunakan pendekatan estetika dan komunikasi dalam perancangan produksinya. Langkah awal dalam perancangan visual adalah membuat *moodboard* sebagai upaya perbendaharaan acuan visual (Gambar 1).



Gambar 2: Moodboard yang digunakan untuk merangkai referensi visual.

Langkah penyusunan visual selanjutnya adalah menciptakan sketsa layout dan melakukan pengumpulan foto sebagai konten dominan *coffee table book*. Pengumpulan materi foto dilakukan dengan mengumpulkan materi dokumen-dokumen foto kuno, pengambilan foto di destinasi batik

Laweyan (Gambar 2), dan pengambilan foto fesyen dengan melibatkan model yang mengenakan kain batik sebagai bagian dari keseluruhan pakaiannya (Gambar 3).



Gambar 3: Pengambilan foto di destinasi.



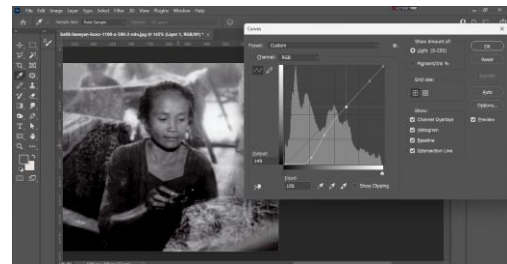
Gambar 4: Sesi foto model fesyen menggunakan elemen kain batik.

Production

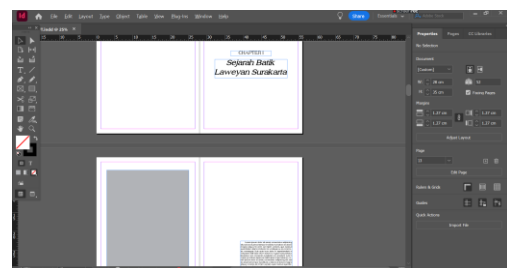
Tahap production atau produksi berupa tahap eksekusi atau mengaplikasikan perancangan menjadi produk. Dalam tahap ini dibuat naskah berdasarkan data yang dikumpulkan, kemudian mengambil foto dengan proses photoshoot dan mengumpulkan arsip. Berikutnya perancangan aset desain, Setelah itu penyatuan atau montase gambar, teks, dan aset menjadi layout *coffee table book*.

Strategi kreatif pada perancangan media ini diantaranya merancang judul *coffee table book*, yaitu “Batik Laweyan Surakarta”. Penggunaan *coffee table book* dipilih karena dapat memaparkan visualisasi batik dengan fotografi sehingga pembaca dapat melihat dan mempelajari Batik Laweyan Surakarta. Selain itu, media tersebut juga memiliki teks yang dapat dicerna dengan pembaca secara mudah, sehingga pembaca mendapatkan informasi mengenai batik tanpa merasa lelah dari kepadatan serta kerumitan bahasa pada buku teks umumnya.

Proses produksi konten *coffee table book* tentunya dilakukan pasca pengumpulan data. Sehingga proses tersebut diawali dengan pengolahan data, khususnya data visual, seperti foto dan grafis (Gambar 5 dan 6).



Gambar 5: Proses editing foto menggunakan software Adobe Photoshop dan Adobe Lightroom.



Gambar 6: Proses montase menggunakan software Adobe InDesign.

Evaluation

Tahap evaluation atau evaluasi berupa kegiatan dimana ahli menguji dan menilai produk yang

dikembangkan sebagai langkah control mutu produk. Hal yang menjadi bahan evaluasi diantaranya adalah konten teks, konten visual, konten pesan yang disampaikan kepada pembaca, dan kualitas produk.

Hasil uji produk sebagai evaluasi terhadap *dummy* bersama pakar grafis untuk kurasi visual dan pakar fesyen untuk kurasi konten, menyatakan bahwa produk tersebut layak untuk diperbanyak dan dapat menjadi salah satu acuan fesyen.

Kerangka Pikir

Coffee table book ini merupakan produk edukasi kepada generasi Z yang saat ini berusia antara 18 hingga 24 tahun pada bidang fesyen yang diharapkan kembali menggunakan material tradisi, terutama batik, sebagai bagian dari busana yang dikenakan. Permasalahan menjadi muncul ketika trend yang ada dalam masyarakat mengarah pada perilaku fesyen Barat yang menggunakan material yang bersifat kekinian.

Coffe table book menjadi media yang memberikan edukasi, hiburan, serta pengalaman visual dalam penggunaan batik, khususnya yang berasal dari kampung batik di Surakarta. Laweyan yang merupakan salah satu destinasi wisata kampung batik telah lama memberikan kontribusi dalam dunia fesyen dan batik nusantara. Namun tidak sedikit generasi Z tersebut yang belum mengetahui atau minim informasi. Tentunya harapan dengan adanya media ini akan memberikan solusi serta kontribusi terhadap permasalahan tersebut.

KAJIAN TEORI

Coffee table book

Coffee-table book menjadi sebuah fitur populer yang diletakkan

pada meja kopi dan seringkali dibeli sebagai hadiah. Istilah "*Coffee-table book*" diciptakan dalam ulasan buku untuk menggambarkan *photobook* yang lebih berorientasi komersial. Dalam buku *The Coffee-Table Book in the Post-War Anglophone World* oleh Elliott (2013), disebutkan bahwa *coffee-table books* muncul pada tahun 1960-an. Kehadiran buku ini tidak muncul begitu saja. *Coffee-table book* muncul dari akumulasi pembuatan gambar dan perkembangan pencetakan buku yang telah berlangsung selama beberapa dekade, atau lebih lama dari itu.

Coffee table book merupakan buku yang kontennya memiliki banyak gambar serta foto yang diletakkan di meja untuk bersantai dan minum kopi, atau diletakkan di tempat-tempat tamu duduk sehingga bisa menjadi inspirasi percakapan maupun hiburan. Orientasi pembaca yang umum menyebabkan analisa yang disajikan sangat mendasar dan hanya berorientasi pada visual dan sedikit kata-kata (Wibowo, 2007 dalam Vincentius, Karnadi, dan Renaningtyas, 2016).

Coffee table book merupakan buku dengan ukuran besar yang memiliki sampul tebal dengan isi konten yang mudah dibaca, sebagian besar adalah nonfiksi, bergambar, dan berfoto (Sekarani. et. al, 2022). *Coffee-table book* dapat lebih menarik jika mencantumkan keterangan mengenai objeknya (Handjojo, Karnadi, dan Renaningtyas, 2016). Dengan isi, bahan berkualitas, dan proses produksinya, seringkali *coffee table book* dijual dengan harga yang cukup tinggi (Sekarani et al, 2022).

Batik

Batik adalah bagian dari warisan budaya Indonesia yang diwariskan secara elegan dari generasi ke generasi. Selain itu, batik juga merupakan kain tradisional yang

digunakan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Batik secara etimologi berasal dari bahasa Jawa “*amba*” yang berarti menulis dan “*titik*”. Kata batik merujuk pada kain dengan corak atau motif yang dihasilkan dari bahan “*malam*” (*wax*) yang diaplikasikan ke atas kain yang menyebabkan bahan pewarna (*dye*) tidak dapat masuk atau tembus ke kain atau dalam bahasa inggrisnya “*wax-resist dyeing*” (Dedi, 2009).

Batik seringkali dikaitkan dengan teknik proses yang dimulai dari penggambaran motif hingga *pelorodan*. Suatu hal yang menjadi ciri khas dari batik adalah cara menggambarkan motif pada kain yaitu melalui proses pemalaman yaitu mengoleskan cairan lilin yang ditempatkan pada wadah yang disebut canting dan cap (Toufiqoh, Nurdevi, dan Khotimah, 2018).

Perkembangan seni dan keterampilan membatik di Indonesia berhubungan erat dengan perkembangan Kerajaan Mataram Kuno antara abad ke-9 hingga ke-10, serta Kerajaan Kediri pada abad ke-13, Kerajaan Majapahit abad ke-13, dan seterusnya. Kemudian, seni dan sejarah mengalami pengembangan pada masa Kerajaan Mataram Islam dan penyebaran agama Islam di Jawa. Tetapi, dari segi desain dan corak, kemajuan sangat pesat terhadap seni dan keterampilan membatik terjadi pada masa Kasunanan Surakarta dan Kasultanan Yogyakarta (Supriono, 2016).

Meskipun tidak ada kepastian terkait kepastian asal usul batik, para peneliti menemukan contoh dari pola tahan pewarna pada pakaian dari sekitar 1.500 tahun yang lalu di Mesir dan Timur Tengah. Contoh dari pola tahan pewarna ditemukan juga di Turki, India, China, Jepang, dan Afrika Barat dari abad-abad terakhir (Steelyana, 2012).

Sejarah Batik di Solo terkait dengan keberadaan Keraton Kasunanan Surakarta dan Kampung Laweyan. Pada tahun 1755, terjadi perpecahan Keraton Surakarta dan Ngayogyakarta. Busana kebesaran Keraton Mataram dibawa seluruhnya ke Keraton Yogyakarta. Sehingga, PB III memberi perintah abdi dalem untuk membuat motif batik Gagrak Surakarta dan muncul banyak motif batik yang berkembang di masyarakat. PB III membuat peraturan mengenai kain batik yang boleh dipakai di dalam Keraton. Terdapat lebih dari 20 corak batik khas Surakarta dan industri batik pertama di Surakarta berlokasi di Laweyan (Anisah dan Tohjiwa, 2017).

Batik Solo memiliki ciri khas, baik batik tulis maupun batik cap. Pewarna yang digunakan dalam membatik memakai bahan alami yaitu *soga*. Motif batik Solo *sidomukti* dan motif batik Solo *sidoluruh* menjadi contoh pola batik tulis Solo yang terkenal. Terdapat berbagai motif batik Solo dengan makna tersendiri. Motif batik Solo yang terkenal diantaranya adalah motif batik Solo jenis *parang*, *kawung*, *barong*, dan *sawat* (Goto, Tjandra, dan Setiawan, 2019).

Salah satu wilayah yang menjadi sentra industri batik di Surakarta adalah Kampung Batik Laweyan. Wilayah industri batik merupakan sentra batik dan destinasi wisata di Kota Surakarta yang ada sejak sebelum periode 1500 M. Kawasan yang merupakan sentra industri batik dan pemukiman tradisional ini memiliki ciri-ciri jalan sempit, rumah berbenteng tinggi dan berhimpitan, serta menjadi destinasi wisata kota (Anisah dan Tohjiwa, 2017).

Produksi batik di Kampung Batik Laweyan meliputi berbagai jenis, seperti batik tulis, batik cap, batik kombinasi, dan batik printing. Pada masa lalu, kampung-kampung ini

hanya fokus pada batik tulis dan batik cap. Pada tahun 1970-an, munculnya batik printing menyebabkan penurunan produksi, karena harganya lebih terjangkau. Banyak masyarakat beralih ke batik printing, menyebabkan beberapa pengusaha batik berhenti memproduksi. Pada tahun 2000, para pengusaha batik di kawasan tersebut mencoba untuk membangkitkan kembali industri batik mereka. Usaha pengusaha batik di Kampung Batik Laweyan menjadikan kawasan tersebut sebagai tujuan wisata yang populer, di mana wisatawan dapat membeli batik langsung dari pabriknya serta mempelajari proses pembuatan secara langsung. Selain busana, produk-produk dari kawasan batik ini juga mencakup aksesoris, peralatan rumah tangga, dan lain-lain (Alghofari, Nandiroh, dan Wardani, 2016).

Generasi Z

Generasi Z merupakan individual-individual yang lahir dalam rentang tahun 1997 hingga 2010. Generasi Z seringkali dikaitkan dengan penggunaan teknologi internet yang signifikan. Anggota Generasi Z diperkenalkan pada internet di usia muda. Individu-individu Gen Z diidentifikasi dengan teknologi dan berinteraksi menggunakan sosial media yang menjadi bagian penting dalam kehidupan sosial mereka (Syzmkowiak & Melovic, 2021).

Dalam buku "Generation Z: A Century in Making" oleh Seemiler dan Grace (tahun), dijelaskan bahwa Generasi Z memiliki karakteristik berpikiran terbuka, peduli, dan generasi beragam ini mengutamakan integritas dan kegigihan. Generasi ini menghargai kestabilan atau keamanan finansial, keluarga dan hubungan relasi, pekerjaan berarti, dan kebahagiaan. Hal-hal yang menjadi motivasi generasi ini adalah hubungan relasi, terlibat dengan minat mereka,

dan pencapaian. Generasi ini merupakan suatu kekuatan hebat yang siap memaksimalkan kapasitas mereka dan terjun dalam hal yang mereka pedulikan agar mereka dapat meninggalkan legasi mereka.

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa generasi Z merupakan individual-individual yang lahir dalam rentang tahun 1997 hingga 2010 yang diidentifikasi dengan teknologi dan memiliki karakteristik berpikiran terbuka, peduli, berintegritas, dan gigih. Generasi ini siap memaksimalkan kapasitas mereka.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Produk Coffee table book

Coffee table book merupakan buku dengan ukuran besar yang memiliki sampul tebal dengan isi konten yang mudah dibaca, sebagian besar adalah nonfiksi, bergambar, dan berfoto (Sekarani. et. al, 2022).

Coffee table book "Batik Laweyan Surakarta" ini merupakan buku dengan ukuran besar yang menggunakan sampul tebal dengan isi konten yang mudah dibaca, sebagian besar adalah fakta sejarah, pengetahuan tentang batik, dan visual foto (Gambar 7). *Coffee table book* memuat tiga bab, dimana bab pertama membahas sejarah batik Laweyan. Bab kedua terdapat paparan mengenai motif-motif, arti, filosofi, dan fungsi Batik Laweyan. Terakhir, pada bab ketiga, terdapat referensi *styling* Batik Laweyan. Urutan penulisan tersebut dipilih agar pembaca mendapat pengalaman membaca dengan *flow* yang tepat serta dapat menerima informasi dengan lebih mudah.

Coffee table book ini memuat contoh ornamen seperti ornamen motif Batik Laweyan Surakarta dan ornamen

corak *watercolor*. Ornamen-ornamen tersebut memiliki fungsi dekoratif sehingga buku ini terlihat lebih menarik. Desain sampul *coffee table book* “Batik Laweyan Surakarta” yang berkesan simpel dan elegan, sehingga cocok untuk dipajang pada ruangan special, seperti ruang tamu, ruang baca, atau ruang-ruang khusus lainnya dimana pembaca akan memiliki waktu berlama-lama.

Coffee table book yang terbagi atas tiga bab menampilkan sejarah mengenai wilayah laweyan (Gambar 8), mengenai produk batik di wilayah Laweyan (Gambar 9), dan penerapan kain batik sebagai elemen fesyen (Gambar 10)



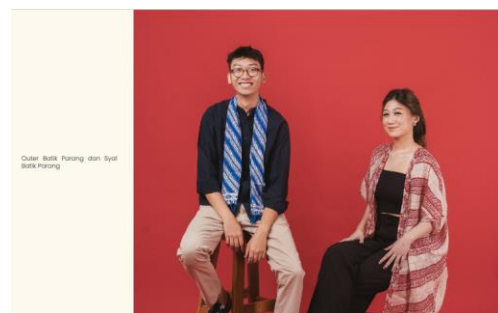
Gambar 7: Sampul coffee table book dengan material kertas tebal.



Gambar 8: Sampel halaman pada Bab Sejarah Laweyan.



Gambar 9: Sampel halaman pada Bab Produk Batik Laweyan.



Gambar 10: Sampel halaman pada Bab Fesyen.

Edukasi fesyen tradisi pada Gen Z

Coffee table book dengan judul “Batik Laweyan Surakarta” dirancang sebagai *problem solving* atas keresahan mengenai hadirnya trend fesyen dari luar negeri seperti adanya pengaruh Korean Wave atau Japan Cool yang menghadirkan trend baru bagi generasi penyalutnya, yaitu generasi Z atau populer disebut sebagai Gen Z.

Dunia fesyen luar negeri sedikit banyak mencoba mempengaruhi untuk perlahan meninggalkan produk tradisi dan beralih menggunakan produk mereka. Kecanduan terhadap produk asing inilah yang tentunya diinginkan suatu Langkah solutif, yaitu dengan menciptakan suatu media yang dekat dengan cara GenZ Indoneisa menangkap informasi serta menggunakan perspektif GenZ.

Dunia fesyen berkembang secara siklis, artinya perubahan yang terjadi baik disadari atau tidak, merupakan suatu pengulangan dari apa yang sudah ada di masa lampau. Hal tersebut tentunya searah dengan kosep produk ini, dimana batik yang merupakan salah satu ikon fesyen dan 'ageman' atau pakaian dari masa lampau, kini kembali digunakan sebagai elemen fesyen, walaupun hanya sebatas sebagai elemen pelengkap berbusana.

PENUTUP

Kesimpulan

Gen Z merupakan salah satu dari generasi muda yang saat ini eksis di Indonesia. Namun tidak semua memahami atau mendalami hal yang terkait dengan batik. Kondisi tersebut yang kemudian menghasilkan upaya solutif berupa penrancangan media edukasi yang dikemas secara santai namun memberikan kesan.

Coffee table book yang memuat materi edukasi sekaligus hiburan tersebut tentunya akan menghasilkan sesuatu dalam benak pembaca, yaitu kepedulian terhadap material fesyen nusantara yang dimulai dari penggunaan batik sebagai salah satu elemennya.

Saran

Coffee table book ini bukan satu-satunya media yang menyampaikan semangat penggunaa batik. Namun masih ada peluang untuk menciptakan berbagai media yang menyampaikan pesan terkait penggunaan elemen fesyen dari material yang dikenal dalam budaya era klasik Indonesia.

Suatu harapan dilontarkan atas hadirnya semangat dari Gen Z atau

generasi setelahnya untuk melihat, menggunakan dan mempopulerkan batik sebagai elemen fesyen dan menjadi trend terbaru di masanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alghofari, A. K., Nandiroh, S., & Wardani, I. K. 2016. Profil Industri Kreatif Batik Bidang Fashion Dan Identifikasi Value Chain Di Kampung Batik Laweyan Surakarta. *Proceedings of IENACO (Industrial Engineering National Conference)*, Surakarta: 2016.
- Anisah, S. S., & Tohjiwa, A. D. 2017. Pusat Batik Surakarta Hadiningrat Di Laweyan, Surakarta. *Jurnal Ilmiah Desain & Konstruksi*, 15(1).
- Bahtiar, A., & Ali, I. 2023. Transformasi Strategi Penjualan Batik Cirebon Dengan Pendekatan Analisis Pengelompokan K-Means. *Kopertip: Scientific Journal Of Informatics Management And Computer*, 7(1), 1-7.
- Brahmana, R. A., Mulyadi, M., & Surbakti, A. 2023. Semiotika Busana Tradisional Perkawinan Adat Karo. *Lingua: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 20(1), 107-126.
- Deden Dedi, S. 2009. Sejarah Batik Indonesia. Sarana Panca Karya Nusa (Spkn).
- Elliott, C. 2023. *Coffee-Table Books: Seriously?. In The Coffee-Table Book In The Post-War Anglophone World* (Pp. 13-38). Cham: Springer Nature Switzerland.
- Goto, C. N., Tjandra, A. F., & Frandani, P. G. 2019. Kajian Etnomatematika Batik Solo Pada

- Aspek Klasifikasi Motif Dan Implementasinya Pada Pembelajaran Topik Himpunan. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pembelajarannya 2019*.
- Handojo, C. V., Karnadi, H., & Renaningtyas, L. 2016. Perancangan Coffee Table Book Mainan Tempo Dulu Era 70-An. *Jurnal Dkv Adiwarna*, 1(8), 9.
- Hartono, S. C., & Ustazah, E. N. 2022. Studi Kebutuhan Desain Tas Wanita Kustomisasi Untuk Generasi Z Sebagai Sarana Ekspresi Diri. *Jurnal Desain Idea: Jurnal Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya*, 21(2), 83-89.
- Misbahuddin, M. 2021. Priyayi Dan Fashion; Perubahan Cara Berpakaian Priyayi Kecil Surakarta 1900-1920. *Al-Mikraj: Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 2(1), 1-16.
- Nahak, H. M. 2019. Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76.
- Rustandi, A., Haryaka, U., & Grasia, E. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Menggunakan Model Ppe pada Mata Pelajaran Pengenalan Nama Hewan di Tk Negeri 10 Kota Samarinda. *J. Ilm. Jendela Pendidik*, 11(2), 148-157.
- Sekarani, A., Arryadianta, A., Rinjani, R. S., & Purnama, I. Y. 2022. Konsep Coffee Table Book Bertema Landmark di Kota Jakarta. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 10(1), 78-101.
- Sitanggang, P. Y. 2017. Pengolahan Limbah Tekstil Dan Batik di Indonesia. *Jurnal Teknik Lingkungan*, 1(12), 1-10.
- Sugiyono. 2019. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Szymkowiak, A., Melović, B., Dabić, M., Jeganathan, K., & Kundi, G. S. 2021. Information Technology and Gen Z: The Role of Teachers, The Internet, and Technology in The Education of Young People. *Technology in Society*, 65, 101565
- Taufiqoh, B. R., Nurdevi, I., & Khotimah, H. 2018. Batik Sebagai Warisan Budaya Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia (Senasbasa)* Vol. 2, No. 2.
- Toyib, R., Syafrizal, A., & Sanjaya, P. 2020, April. Penerapan Augmented Reality Pengenalan Pakaian Tradisional Adat Rejang dengan Objek Virtual 3d. *Prosiding Seminar Nasional Dinamika Informatika*, Vol. 4, No. 1.
- Vincentius, D. A., Karnadi, H., & Renaningtyas, L. 2016. Perancangan Coffee Table Book Semangat Hidup Pedagang Tradisional. *Jurnal Dkv Adiwarna*, 1(8), 9.
- Wening, S., & Kusumadewi, P. D. A. 2023. Tren Berkain Generasi Z: Peluang Pengembangan Industri Kreatif Bidang Busana. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 18(1).