

**KREASI KUDA LUMPING SEBAGAI MOTIF SUMBER
PENCIPTAAN BATIK TULIS KAIN PANJANG**



PENCIPTAAN

RISVI SINARA DWIYANTI

1712042022

**PROGAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

**KREASI KUDA LUMPING SEBAGAI MOTIF SUMBER
PENCIPTAAN BATIK TULIS KAIN PANJANG**



PENCIPTAAN

Oleh :

Risvi Sinara Dwiyantri

NIM 1711986022

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya

2022

Tugas Akhir berjudul:

KREASI KUDA LUMPING SEBAGAI MOTIF SUMBER PENCIPTAAN BATIK TULIS KAIN PANJANG diajukan oleh Risvi Sinara Dwiyantri, NIM 1712042022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji/Ketua sidang



Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A.
NIP. 19741021 200501 1 002 /NIDN. 0021107406

Pembimbing II/Penguji



Joko Subiharto, SE., M.Sc.
NIP. 19750314 199903 1 002 /NIDN. 0014037505

Cognate/Penguji Ahli



Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum.
NIP. 19730422 199903 1 005 /NIDN. 0022047304

Ketua Jurusan/Program Studi S-1 Kriya



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A.
NIP. 19740430 199802 2 001 /NIDN. 0030047406

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP. 19691108 199303 1 001 /NIDN. 0008116906

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini ku persembahkan untuk Ibuku yang ku cintai dan Almbapakku yang belum sempat melihatku berjuang untuk mendapat gelar sarjana sebagai tanda terimakasih dan baktiku.

Terimakasih Ibu atas kasih sayang dan dukungan untukku selama ini.

Tugas akhir ini ku persembahkan juga untuk budhe-budheku, yang selalu memberi semangat dan memberi dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Terimakasih kepada keluarga besar Institut Seni Indonesia Yogyakarta terutama Jurusan Kriya, terimakasih atas semua dukungan dan kasih sayang yang diberikan.

Tugas akhir ini juga ku persembahkan untuk diriku yang sudah berjuang untuk sekarang dan besok memulai kehidupan sesungguhnya.



MOTTO

Jangan menyerah, tetap berusaha, jangan mudah putus asa dan tetap bersyukur dalam menjalani kehidupan ini. Ada Allah SWT dan do'a Ibu disetiap langkah.

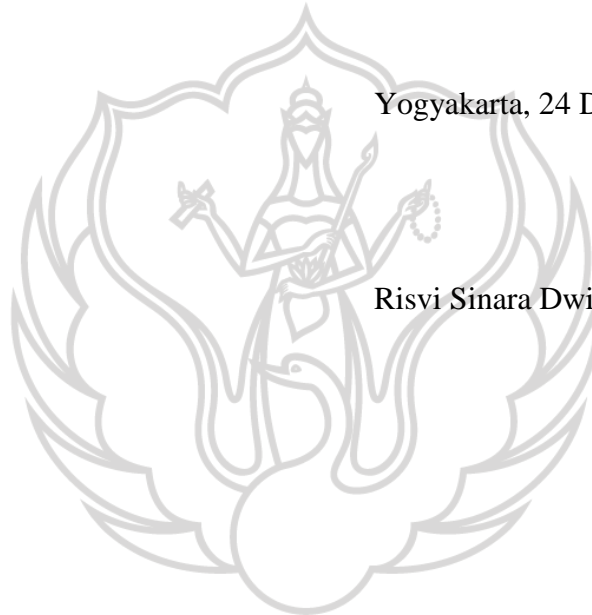


PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memenuhi syarat untuk mencapai gelar sarjana di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 24 Desember 2021

Risvi Sinara Dwiyantri



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana dibidang Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia.

Penciptaan karya dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan. Dengan rasa hormat pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burham, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn, M.F.A., Ketua Jurusan Kriya, Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A., dan Joko Subiharto, SE., M.Sc. selaku dosen pembimbing yang selalu membantu dan membimbing penulis.
5. Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn., Dosen Wali.
6. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas semua ilmu dan bimbingannya.
7. Ibu Agustini dan keluarga besar yang sudah mendukung dan memberikan semangat dan doa.
8. Teman-teman yang selalu mendukung dan membantu dalam proses penciptaan Tugas Akhir ini Oyi, Krisna, Rangga, Mba dian, Mas didik dan teman teman Progam Studi Kriya angkatan 2017.

Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat maupun inspirasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang kriya seni dan pembaca.

Yogyakarta, 24 Desember 2021

Risvi Sinara Dwiyanti



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat	2
D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan	3
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	7
A. Sumber Penciptaan	7
B. Landasan Teori.....	14
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	14
A. Data Acuan	18
B. Analsis Data	21
C. Rancangan Karya	22
D. Proses Pewujudan	28
1. Alat dan Bahan	29
2. Teknik Pengerjaan	33
3. Tahap Pewujudan	34
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	39

BAB IV TINJAUAN KARYA.....	43
A. Tinjauan Umum	43
B. Tinjauan Khusus	44
BAB V PENUTUP	48
A. Kesimpulan	48
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	49
DAFTAR LAMAN	50
LAMPIRAN.....	51



DAFTAR TABEL

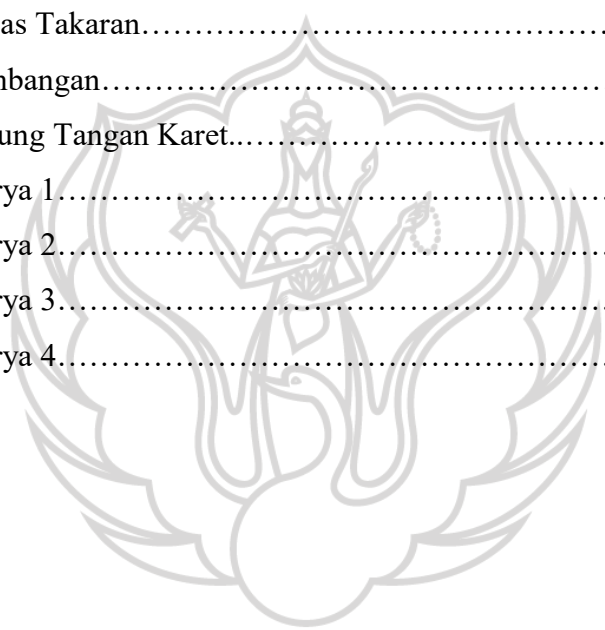
Tabel 1. Bahan Membatik.....	29
Tabel 2. Alat Membatik	31
Tabel 3. Proses Pembuatan Batik.....	34
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1	39
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2	40
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3	41
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 4	42
Tabel 8. Kalkulasi Total Biaya Keseluruhan Pembuatan Karya.....	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Kesenian Jathilan Kuda Lumping	7
Gambar 02. Kesenian Jathilan Kuda Lumping	8
Gambar 03. Kesenian Jathilan Kuda Lumping	9
Gambar 04. Kuda Lumping.....	10
Gambar 05. Motif Kuda Lumping	10
Gambar 06. Batik Motif Pedalamanan.....	11
Gambar 07. Batik Motif Pedalamanan.....	12
Gambar 08. Batik Kain Panjang	13
Gambar 09. Batik Kain Panjang Sered Putih Mubeng.....	13
Gambar 10. Batik Kain Panjang Parang kain.....	14
Gambar 11. Kuda Lumping.....	18
Gambar 12. Kesenian Jathilan Kuda Lumping	18
Gambar 13. Kesenian Jathilan Kuda Lumping	19
Gambar 14. Kesenian Jathilan Kuda Lumping	19
Gambar 15. Motif Kuda Lumping	19
Gambar 16. Batik Trenggalek.....	20
Gambar 17. Batik Ponorogo.....	20
Gambar 18. Batik Pacitan	21
Gambar 19. Sketsa Alternatif 1	23
Gambar 20. Sketsa Alternatif 2	23
Gambar 21. Sketsa Alternatif 3	24
Gambar 22. Sketsa Alternatif 4.....	24
Gambar 23. Sketsa Alternatif 5.....	25
Gambar 24. Sketsa Alternatif 6.....	25
Gambar 25. Sketsa Alternatif 7.....	25
Gambar 26. Sketsa Alternatif 8.....	26
Gambar 27. Sketsa Alternatif 9.....	26
Gambar 28. Desain Terpilih 1.....	27
Gambar 29. Desain Terpilih 2.....	27
Gambar 30. Desain Terpilih 3.....	28
Gambar 31. Desain Terpilih 4.....	28

Gambar 32. Kain Primissima.....	29
Gambar 33. Lilin atau Malam.....	29
Gambar 34. Parafin.....	29
Gambar 35. Zat Warna Napthol.....	30
Gambar 36. Soda Abu.....	30
Gambar 37. Kostik.....	30
Gambar 38. Kompor untuk Membatik.....	31
Gambar 39. Canting.....	31
Gambar 40. Panci Lorod.....	31
Gambar 41. Gawangan.....	32
Gambar 42. Ember.....	32
Gambar 43. Gelas Takaran.....	32
Gambar 44. Timbangan.....	32
Gambar 45. Sarung Tangan Karet.....	33
Gambar 46. Karya 1.....	44
Gambar 47. Karya 2.....	45
Gambar 48. Karya 3.....	46
Gambar 49. Karya 4.....	47



DAFTAR LAMPIRAN

Poster.....	45
Katalog.....	46
Biodata CV.....	53
CD.....	54



INTISARI

Tugas Akhir yang berjudul “Kreasi Kuda Lumping Sebagai Motif Sumber Penciptaan Batik Tulis Kain Panjang” diciptakan penulis dengan tujuan untuk ikut mengembangkan dan melestarikan kebudayaan di Yogyakarta khususnya pada Jathilan Kuda Lumping, serta memberi pengetahuan kepada masyarakat agar lebih mudah memahami makna yang terkandung pada setiap unsur-unsur yang digunakan dalam Jathilan Kuda Lumping lewat karya yang penulis ciptakan.

Penulis mewujudkan karya batik tulis kain panjang dengan menggunakan metode pendekatan estetika dan semiotika, sedangkan metode penciptaan yang digunakan penulis yaitu menggunakan teori SP Gustami dengan tiga tahap. Tahap eksplorasi yaitu penulis mengumpulkan data dengan cara mencari informasi mengenai Jathilan Kuda Lumping melalui media cetak, seperti buku, majalah, surat kabar, dan media online. Tahap perancangan yang dilakukan penulis yaitu membuat berbagai macam sketsa alternatif dan pemilihan sketsa terpilih diantara sketsa-sketsa yang telah dibuat. Tahap perwujudan yang dilakukan penulis yaitu menciptakan karya dengan desain yang sudah terpilih dengan tahap proses awal berupa persiapan alat dan bahan, memindah pola, membatik atau mencanting, pewarnaan, sampai dengan proses pelorodan.

Hasil penciptaan Tugas Akhir yang dibuat penulis berjumlah empat karya, dengan judul karya “ *Random, Repeat, Berhadapan, dan Keselarasan*”. Keseluruhan karya yang penulis ciptakan dengan motif utama yaitu wujud Kreasi Kuda Lumping dan motif pendukung yaitu gamelan, pecut, motif ornamentik lainnya sebagai penambahan pada kain Panjang.

Kata Kunci : *Batik, Jathilan Kuda Lumping, Kain Panjang*

ABSTRACT

The final project entitled "Creation of Kuda Lumping as a batik motif with long cloth" was created by the author with the aim of participating in developing and preserving culture in Yogyakarta, especially for jathilan Kuda Lumping, as well as providing knowledge to the community so that it is easier to give meaning to each element, which is used in jathilan Kuda Lumping through the work the author created.

The author realizes the work of long cloth batik using aesthetic and semiotic approaches, while the creation method used by the author is using the SP gustami theory with three stages. The expression stage is the writer collects data by looking for information about jathilan Kuda Lumping through print media such as books, magazines, newspapers, and online media. The design stage carried out by the author is making various kinds of alternative sketches and selecting the selected sketch among the sketches that have been made. The embodiment stage carried out by the author is creating works with selected designs with the initial process stage in the form of preparation tools and materials, transferring patterns, making batik or embroidering, coloring up to the pelorodan process.

The results of the creation of the final project made by the author amounted to four works, with the title "Random, Repeat, Face to Face, and Harmony." The whole work that the author created with the main motif, namely the creation of the lumping horse and supporting motifs, namely gamelan, whip, other ornamental motifs as additions to the fabric. long.

Keywords: *Batik, Jathilan Kuda Lumping, Long Cloth*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri dari banyak pulau dan memiliki berbagai macam suku bangsa, bahasa, adat istiadat atau yang sering kita sebut kebudayaan. Keanekaragaman budaya yang terdapat di Indonesia merupakan suatu bukti bahwa Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya. Namun sudah banyak juga kebudayaan ataupun kesenian yang hampir atau sudah punah karena tergerus oleh zaman, ataupun banyak juga kebudayaan-kebudayaan yang sudah mengalami perubahan dan tidak sama seperti yang aslinya lagi, karena mendapat pengaruh dari luar ataupun hanya kepentingan pribadi atau kelompok tertentu. Tidak bisa kita pungkiri, bahwa kebudayaan daerah merupakan faktor utama berdirinya kebudayaan yang lebih global, yang biasa kita sebut dengan kebudayaan nasional. Maka atas dasar itulah segala bentuk kebudayaan daerah akan sangat berpengaruh terhadap budaya nasional, begitu pula sebaliknya kebudayaan nasional yang bersumber dari kebudayaan daerah, akan sangat berpengaruh pula terhadap kebudayaan daerah / kebudayaan lokal.

Kebudayaan merupakan kekayaan yang sangat bernilai karena selain merupakan ciri khas dari suatu daerah juga menjadi lambang dari kepribadian suatu bangsa atau daerah. Karena kebudayaan merupakan kekayaan serta ciri khas suatu daerah, maka menjaga, memelihara dan melestarikan budaya merupakan kewajiban dari setiap individu, dengan kata lain kebudayaan merupakan kekayaan yang harus dijaga dan dilestarikan oleh setiap suku bangsa. Dengan kekayaan yang Indonesia punya maka ide-ide untuk membuat sebuah karya yang memiliki nilai seni juga unik. Dari sekian banyak budaya penulis ingin mengangkat kesenian Jathilan dalam karya batik tulis. Bisa dilihat pada kesenian jathilan merupakan kesenian yang telah lama dikenal oleh masyarakat Yogyakarta dan juga sebagian Jawa Tengah. Jathilan juga dikenal dengan nama kuda lumping, kuda kepang, ataupun jaran kepang. Tersepat kata “kuda” karena kesenian yang merupakan perpaduan antara seni tari dengan magis ini dimainkan dengan

menggunakan properti berupa kuda-kudaan yang terbuat dari anyaman bambu (kepang).

Kuda yang ditunggangi tentu bukan kuda sungguhan, melainkan properti kuda yang terbuat dari anyaman bambu yang dibentuk dan dilukis menyerupai kuda sungguhan. Kemudian pada bagian kepala dan ekor kuda diberi tali plastik yang dikepang, tali yang dikepang inilah yang menjadikan tari kuda lumping dikenal juga dengan nama jaran kepang (Holt,dalam Soedarsono, 2000: 127).

Namun untuk menyikapi itu semua, penulis berinisiatif untuk menerapkan kesenian jathilan pada karya seni batik tulis, dan akan dipadu padankan dengan hiasan-hiasan motif pendukung atau model yang lebih menarik dan klasik. Perkembangan zaman menuntut kita lebih kreatif, karenanya kreasi dan inovasi seolah diwajibkan apabila kita tetap bisa survive dalam melakukan gerakan begitu pula pada pengembangan seni jathilan ini, agar tak begitu asing bagi anak-anak jaman sekarang yang telah menikmati jaman maju, maka dikembangkanlah pada karya batik tulis.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penciptaan karya Kreasi Kuda Lumpung sebagai motif dalam karya batik tulis kain panjang ?
2. Bagaimana proses penciptaan karya dengan tema Kreasi Kuda Lumpung pada karya batik tulis kain panjang ?
3. Bagaimana hasil karya dengan tema Kreasi Kuda Lumpung pada karya batik tulis kain panjang ?

C. Tujuan Dan Manfaat

1. Tujuan
Sesuai perumusan penciptaan di atas, maka tujuan penciptaan ini adalah sebagai berikut:
 - a. Menjelaskan dan memahami konsep penciptaan motif batik dengan sumber ide Kreasi Kuda Lumpung dalam batik tulis kain Panjang.
 - b. Menciptakan motif batik dengan sumber ide Kreasi Kuda Lumpung

dalam batik tulis kain panjang.

- c. Mewujudkan motif batik dengan sumber ide Kreasi Kuda Lumping dalam batik tulis kain panjang.

2. Manfaat

- a. Mengembangkan kreativitas.
- b. Menambah pengalaman dalam memproduksi batik tulis kain panjang.
- c. Menjadi tambahan inspirasi dalam pembuatan karya yang bersangkutan dengan batik dan kriya tekstil.

D. Metode pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Metode pendekatan adalah metode membedah karya dalam menganalisis, mengonsepan, dan mempresentasikan karya dengan menggunakan teori-teori untuk mendukung proses berkarya dan membangun kualitas berkarya seni secara visual dan konseptual. Metode pendekatan yang digunakan oleh penulis dalam membuat karya ini dengan menggunakan teori pendekatan :

- a. Metode Pendekatan Estetika

Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan. Keindahan meliputi keindahan alam dan keindahan buatan manusia. Keindahan buatan manusia pada umumnya kita sebut kesenian. Dengan demikian, kesenian dapat dikatakan merupakan salah satu wadah yang mengandung unsur-unsur keindahan. Menurut Djelantik (1999:15) semua benda atau peristiwa kesenian tersebut mempunyai tiga unsur aspek dasar, yaitu : Wujud atau rupa (*Appearance*), bobot atau isi (*Content, substance*), penampilan atau penyajian (*Presentation*). Pendekatan estetika ini digunakan penulis dalam menciptakan karya kriya yang berupa batik tulis kain panjang karena dalam menciptakan suatu karya batik tulis kain panjang dengan motif

unsur-unsur kesenian Jathilan Kuda Lumping memerlukan teori keindahan untuk menjadikan motif karya tersebut terlihat indah dari segi wujudnya, isinya maupun penampilannya.

b. Metode pendekatan semiotika

Penulis menggunakan pendekatan semiotik karena karya yang akan penulis buat erat kaitannya dengan tanda yang merupakan kajian ilmu semiotika. Semiotika merupakan bidang studi tentang tanda dan cara tanda-tanda itu berkerja. Dalam memahami studi tentang makna setidaknya terdapat tiga unsur utama yakni tanda, acuan tanda, dan penggunaan tanda. Tanda merupakan sesuatu yang bersifat fisik, bisa di persepsi indra kita, tanda mengacu pada sesuatu diluar tanda itu sendiri, dan bergantung pada pengenalan oleh penggunanya sehingga disebut tanda. Tanda adalah sesuatu yang terdiri pada suatu yang lain atau menambah dimensi yang berbeda pada sesuatu, dengan memakai apapun yang dapat dipakai untuk mengartikan sesuatu hal lainnya. Dia juga mengacu pada perkataan C.S. Pierce yang menyebutkan bahwa tanda adalah suatu pegangan akibat keterkaitan dengan tanggapan atau kapasitasnya. Dalam hal ini tentu saja karya penulis adalah karya yang sarat akan semiotika. Penulis ingin mempresentasikan kreasi Jathilan Kuda lumping ke dalam bentuk batik tulis. Jika kita perhatikan penjelasan di atas bahwa tanda adalah representasi dari sesuatu yang lain untuk disampaikan atau dipresentasikan sehingga orang atau penerima tanda memahaminya. Pendekatan yang menginterpretasikan bentuk visual ke dalam sistem tanda dan simbol. Keberadaan semiotika tidak dapat dilepaskan dalam proses penciptaan karya seni. Semiotika dipergunakan untuk lebih memperjelas maksud yang ingin disampaikan seniman kepada penikmatnya. Semiotika merujuk kepada “ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda, yaitu perangkat untuk mencari jalan di tengah-tengah manusia

dan bersama-sama manusia lainnya. Mengenai ini C.S. Peirce mengklasifikasikan tanda berdasarkan hubungan representamen dengan objeknya ke dalam tiga kelompok, yaitu ikon (icon), indeks (index), dan simbol (symbol). Charles S. Peirce (1986:5&6).

b. Metode Penciptaan

Metode penciptaan adalah cara yang digunakan dalam pengumpulan data di lapangan maupun studi lainnya guna mendukung kelancaran proses penciptaan karya seni. Metode penciptaan yang digunakan dalam membuat karya seni ini dengan menggunakan metode penciptaan S.P Gustami. Menurut Gustami terdapat 3 tahap 6 langkah, yaitu :

1. Tahap eksplorasi adalah aktivitas menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah (Gustami, 2007:239).

a. Pengumpulan data

Pengumpulan data ini dilakukan dengan studi pustaka. Penulis mencari sumber informasi mengenai Kuda Lumping dengan pengamatan observasi secara langsung ke tempat yang sedang mengadakan pertunjukan kesenian jathilan. Cara lain yang penulis lakukan adalah dengan studi pustaka.

b. Penggalian landasan teori

Dalam menciptakan sebuah karya seni, khususnya batik tulis kain panjang dengan tema unsur-unsur Kuda Lumping dibutuhkan teori untuk mengolah data dan menentukan data acuan sebagai landasan dalam berkarya. Penciptaan karya batik tulis kain panjang dengan menggunakan teori estetika dan semiotika.

2. Tahap perancangan adalah memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data ke dalam berbagai alternatif desain atau sketsa, untuk kemudian ditentukan rancangan atau sketsa terpilih yang dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya.

a. Perancangan awal

Menuangkan segala ide atau gagasan dari deskripsi hasil analisis. Pada bagian tahap perancangan awal ini, penulis memulai dengan membuat sketsa motif unsur-unsur Kuda Lumping dalam karya batik tulis kain panjang.

b. Visualisasi gagasan dari rancangan

Setelah selesai membuat sketsa unsur-unsur Kuda Lumping, kemudian dilakukan pemilihan sketsa terpilih diantara sketsa-sketsa yang telah dibuat. Pemilihan sketsa ini dilakukan dengan mempertimbangkan pendekatan yang telah dipilih.

3. Tahap perwujudan adalah menciptakan rancangan karya terpilih sampai ditemukan kesempurnaan sesuai dengan desain dalam bentuk sketsa, jika hasil tersebut telah dianggap sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya atau diproduksi, proses seperti ini biasanya dilalui terutama dalam pembuatan karya-karya fungsional.

a. Dalam tahap perwujudan ini, karya batik tulis kain panjang yang diciptakan antara lain penciptaan motif unsur-unsur Kuda Lumping, penjiplakan motif ke kain, membatik, pewarnaan, dan pelorodan.

b. Penilaian atau mengevaluasi hasil karya batik tulis kain panjang dengan motif unsur-unsur Kuda Lumping yang telah diciptakan. Dalam hal ini dilakukan sebuah tinjauan karya untuk melihat keseluruhan karya dan karya tersebut dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi.