

**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**

Tugas Akhir Kriya berjudul :

KREASI KUDA LUMPING SEBAGAI MOTIF SUMBER PENCIPTAAN BATIK TULIS KAIN PANJANG diajukan oleh Risvi Sinara Dwiyanti, NIM 1712042022, Progam 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 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A.

NIP 19741021 200501 1 002 / NIDN. 0021107406

Pembimbing II/Anggota

Joko Subiharto, SE., M.Sc.

NIP 19750314 199903 1 002 / NIDN. 0014037505

Mengetahui,
Ketua Jurusan/Program Studi
S1 Kriya/Ketua/Anggota

Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A.

NIP 19740430 199802 2 001/NIDN. 0030047406

KREASI KUDA LUMPING SEBAGAI MOTIF SUMBER PENCIPTAAN BATIK TULIS KAIN PANJANG

Risvi Sinara Dwiyanti
Isbandono Hariyanto
Joko Subiharto

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*



A. PENDAHULUAN

1. 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 dipadukan 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.

2. Rumusan Penciptaan

- a. Bagaimana konsep penciptaan karya Kreasi Kuda Lumping sebagai motif dalam karya batik tulis kain panjang ?
- b. Bagaimana proses penciptaan karya dengan tema Kreasi Kuda Lumping pada karya batik tulis kain panjang ?
- c. Bagaimana hasil karya dengan tema Kreasi Kuda Lumping pada karya batik tulis kain panjang ?

3. Teori dan Metode Penciptaan

a. Teori

1) Teori Estetika

Ilmu estetika adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan dan mempelajari semua aspek dari apa yang disebut keindahan. Keindahan meliputi keindahan alam 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 atau aspek dasar, yaitu :

a. Wujud atau rupa (*Appearance*)

Wujud mengacu pada kenyataan yang nampak secara kongrit yaitu dapat dipersepsikan dengan mata atau telinga maupun yang tidak nampak secara kongrit, yang abstrak, hanya bisa dibayangkan. Semua jenis kesenian, visual atau akustik, baik yang kongrit maupun yang abstrak, wujud yang ditampilkan dan dapat dinikmati oleh penikmat mengandung dua unsur yang mendasar yaitu bentuk dan struktur.

Penciptaan ini wujud yang digunakan sebagai dasar dalam penciptaan sebuah motif pada karya ini adalah berupa batik tulis kain panjang yang bertemakan motif unsur-unsur Jathilan Kuda Lumping. Wujud utama yang dipilih adalah Kuda Lumping yang ada pada Jathilan tersebut. Kuda Lumping tersebut merupakan tiruan berupa kuda-kudaan yang terbuat dari anyaman bambu (kepang).

b. Bobot atau Isi (*Content, Substance*)

Bobot dari suatu karya seni maksudnya isi atau makna dari apa yang disajikan pada sang pengamat. Bobot karya seni dapat ditangkap secara langsung dengan menggunakan panca indra. Secara umum bobot dalam kesenian dapat diamati setidaknya-tidaknya pada tiga hal yaitu suasana, gagasan, atau ide, dan ibarat atau anjuran.

Karya kriya yang penulis ciptakan adalah berupa batik tulis kain panjang yang bertemakan motif unsur-unsur Jathilan Kuda Lumping, karya yang dibuat oleh penulis terdapat makna pada setiap motifnya yaitu pada motif Kuda Lumping, sebuah tiruan

kuda-kudaan yang menyerupai kuda sungguhan yang terbuat dari anyaman bambu yang seolah-olah seperti kuda hidup yang memiliki peran penting dalam mempertegas aksentuasi gerakan penari kuda lumping sehingga gerak tari kuda lumping menjadi lebih hidup dan berkarakter.

c. Penampilan atau penyajian (*Presentation*)

Penampilan merupakan salah satu bagian mendasar yang dimiliki semua benda seni atau peristiwa kesenian. Dengan penampilan dimaksudkan cara penyajian, bagaimana kesenian itu disuguhkan kepada yang menyaksikannya, penonton, para pengamat, pembaca, khalayak ramai pada umumnya. Penampilan menyangkut wujud dari sesuatu, entah sifat wujud itu konkrit atau abstrak.

Penampilan atau penyajian dalam karya penulis ciptakan berupa batik tulis kain panjang dengan corak atau motif pendukung ornamen. Ornamen gambar atau pola yang jelas dan membentuk motif tertentu sehingga menjadi fokus dalam kain batik tersebut. Dalam batik klasik terdapat beberapa jenis atau bentuk ornamen batik seperti truntum, parang, catleya, ceplok dan lain sebagainya. serta terdapat pula isen-isen, yaitu motif pengisi sebagai unsur pelengkap dalam motif batik. Isen menjadi pemanis dalam keseluruhan motif. Tanpa isen, gambar yang ada akan terasa kaku dan kurang menarik. Yang termasuk dalam unsur isen ini antara lain : titik, garis, garis lengkung, dan lain sebagainya. Pada batik tulis klasik, isen menjadi unsur penentu kehalusan proses pembuatan titik dan garis, khususnya yang kecil-kecil (Herry Lisbijanto, 2013:49).

2) **Teori Semiotika**

Semiotika yang biasanya didefinisikan sebagai pengkajian tanda-tanda (*the study of signs*), pada dasarnya merupakan sebuah studi atas kode-kode yaitu system apapun yang memungkinkan kita memandang entitas-entitas tertentu sebagai tanda-tanda atau sebagai sesuatu yang bermakna. Sebuah tanda atau representamen menurut Charles S. Peirce (1986: 5 & 6) adalah sesuatu yang bagi seseorang mewakili sesuatu yang lain dalam berberapa hal atau kapasitas. Upaya klasifikasi yang dikerjakan oleh Pierce terhadap tanda-tanda sungguh tidak bisa dibilang sederhana, melainkan sangat rumit. Meskipun demikian, perbedaan tipe-tipe tanda yang agaknya paling simple dan fundamental adalah di antara ikon (*icon*), indeks (*index*), dan symbol (*symbol*) yang didasarkan atau relasi di antara representamen dan objeknya.

a) Ikon (*icon*)

Ikon (*icon*) adalah tanda yang mengandung kemiripan atau rupa sebagaimana dapat dikenali oleh para pemakainya. Didalam ikon hubungan antara representamen dan objeknya terwujud sebagai kesamaan dalam beberapa kualitas. Ikon

yang digunakan penulis pada karya batik tulis kain panjang ini dengan ikon Kuda Lumping dan unsur- unsur motif pendukung lainnya yang terdapat pada kesenian Jathilan.

b) Indeks (*index*)

Indeks (*index*) adalah tanda yang memiliki keterkaitan fenomenal atau ekstensi representamen dan objeknya. Di dalam indeks hubungan antara tanda dan objeknya bersifat konkret, actual, dan biasanya melalui sesuatu cara yang sekuensial atau kasual. Diadakannya kesenian Jathilan Kuda Lumping bertujuan untuk melestarikan dan menghibur masyarakat, atau sebagai sarana pendekatan kepada rakyat.

c) Symbol (*symbol*)

Merupakan jenis tanda yang bersifat arbitrer dan konvensional. Tanda-tanda kebahasaan pada umumnya symbol-simbol. Pada proses penciptaan ini mengambil beberapa unsur pada Jathilan Kuda Lumping seperti kuda lumping dan motif pendukung lainnya seperti gamelan. Pada setiap unsur-unsur yang diciptakan pada karya batik tulis kain panjang.

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. Penggalan 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.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Acuan



Gambar 1. Kuda Lumping

(Sumber : www.1stdibs.com, diakses pada 2 Oktober 2021, pukul 23.22 WIB)



Gambar 2. Kesenian Jathilan Kuda Lumping
(Sumber : Dokumentasi Risvi Sinara, 25 Oktober 2021, pukul 16.23 WIB)



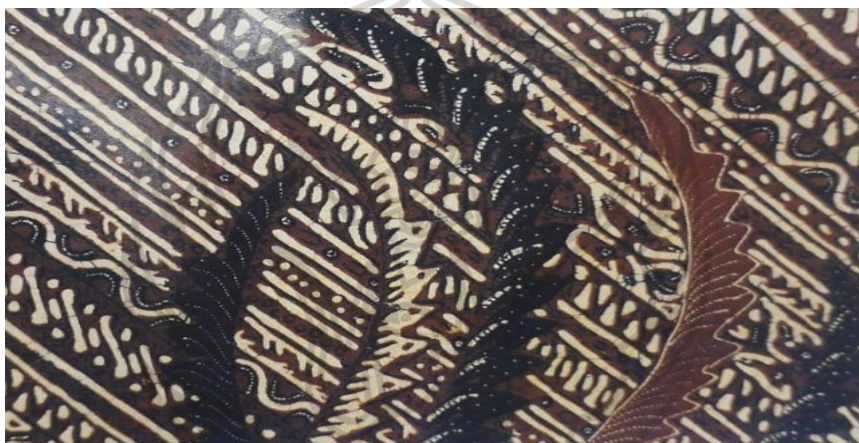
Gambar 3. Kesenian Jathilan Kuda Lumping
(Sumber : <https://www.jogja.tribunnews.com>), Diakses 2 Oktober 2021, pukul 21.25 WIB



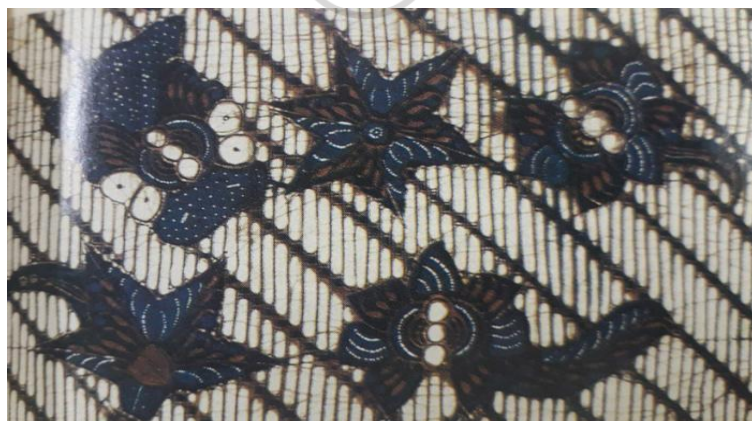
Gambar 4. Motif Kuda Lumping
(Sumber : thetoosh.blogspot.com diakses pada 2 Oktober 2021, pukul 23.34 WIB)



Gambar 5. Batik Trenggalek
(Sumber : Batik dan Mitra, pada 27 Juni 2022)



Gambar 6. Batik Ponorogo
(Sumber : Batik dan Mitra, pada 27 Juni 2022)



Gambar 7. Batik Pacitan
(Sumber : Batik dan Mitra, pada 27 Juni 2022)



Gambar 8. Karya 1

Judul : *Random*
Ukuran : 250cm X 115cm
Media : Kain Primisima
Teknik : Batik Tulis
Tahun : 2021
Tinjauan karya :

Karya pertama batik tulis kain panjang dengan judul “*Random*” dalam Bahasa Indonesia memiliki arti acak. Karya ini tidak hanya dibuat untuk kepentingan dalam menyelesaikan Tugas Akhir saja tetapi juga salah satu yang nantinya diperkenalkan kepada masyarakat dengan harapan dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi. Batik tulis kain panjang dikerjakan dengan penempatan motif kuda lumping dan gamelan maupun motif kawung di susun secara acak. Perwujudan pada motif dikerjakan dengan teknik batik tulis. Unsur motif meliputi Kuda Lumping, ornamen batik gaya pedalaman yaitu Kawung, dan ornamen isen-isen cecek titik atau sawut. Sedangkan warna yang diterapkan adalah warna coklat terang ke warna gelap pada beground untuk memberikan kesan klasik.



Gambar 9. Karya 2

Judul : *Repeat*
Ukuran : 250cm X 115cm
Media : Kain Primisima
Teknik : Batik Tulis
Tahun : 2021
Tinjauan karya :

Karya kedua batik tulis kain panjang dengan judul “*Repeat*”, Repeat dalam bahasa Indonesia memiliki arti ulang. batik tulis kain panjang dikerjakan dengan penempatan motif kuda lumping dan alat musik gamelan disusun secara berulang-ulang agar terlihat lebih penuh dan padat. Diberikan pula motif beras wutah untuk mengisi bidang yang kosong seperti tumpal bagian kain bawah untuk membuat variasi antara karya lainnya. Wujud keseluruhan pada motif dengan teknik batik tulis, warna yang diterapkan yang membuat hasil akhir dari latar menjadi biru ke hitam-hitaman, dan merah kecoklatan terang dengan proses berulang sehingga warna yang dihasilkan mengkilap.



Gambar 10. Karya 3

Judul : Berhadapan
Ukuran : 250cm X 115cm
Media : Kain Primisima
Teknik : Batik Tulis
Tahun : 2021
Tinjauan Karya :

Karya ketiga batik tulis kain panjang dengan judul “Berhadapan”. Penyusunan batik tulis kain panjang dikerjakan dengan penempatan motif Kuda Lumping dan alat musik gamelan dan beberapa motif ornamen disusun sama antara bagian sisi kiri dan sisi kanan tampak motif Kuda Lumping berhadapan. Bagian latar pada motif Kuda Lumping dihiasi dengan isen-isen truntum dan cecek. Perwujudan pada motif dikerjakan dengan teknik batik tulis pewarnaan dilakukan tiga kali yaitu wedel biru tua, memaksimalkan biru menjadi hitam, dan coklat Sogo yang digunakan yaitu warna coklat Sogo menonjol lebih terang.

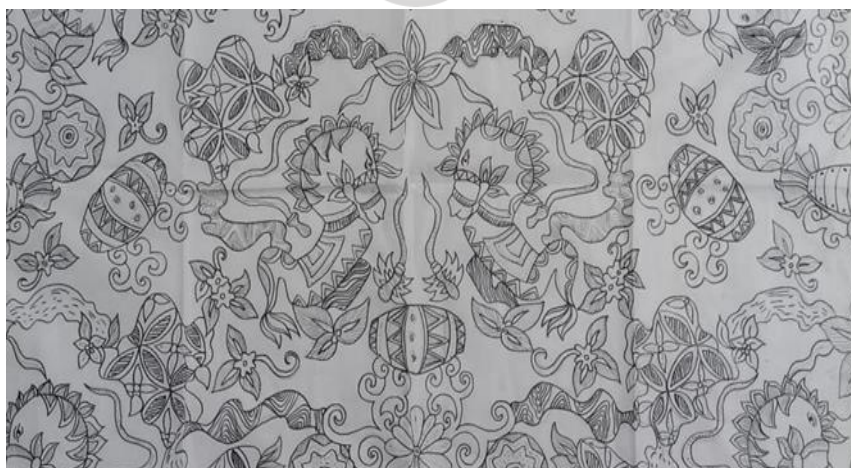


Gambar 11. Karya 4

Judul : Keselarasan
Ukuran : 250cm X 115cm
Media : Kain Primisima
Teknik : Batik Tulis
Tahun : 2021
Tinjauan Karya :

Karya keempat batik tulis kain panjang dengan judul “Keselarasan”. Batik tulis kain panjang dikerjakan dengan penempatan motif Kuda Lumping, pecut, gendang, kenong disusun secara selaras antara motif satu dengan motif lainnya. Bagian latar dikerjakan dengan *isen-isen cecek* tiga dengan warna putih. Wujud keseluruhan pada motif dengan teknik batik tulis pewarnaan pada Kuda Lumping, pecut, gendang, kenong dan motif yang ada didalamnya menggunakan warna coklat Sogo BO, naphthol wedel biru B dan 91.

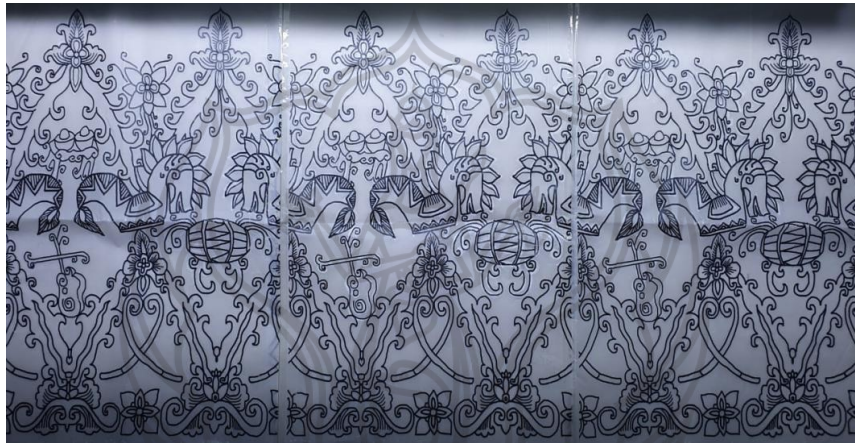
2. Sketsa Terpilih



Gambar 28. Desain Terpilih 1
(Sumber: Risvi Sinara Dwiyantri, Yogyakarta, 4 November 2021.)



Gambar 29. Desain Terpilih 2
(Sumber: Risvi Sinara Dwiyantri, Yogyakarta, 4 November 2021.)



Gambar 30. Desain Terpilih 3
(Sumber: Risvi Sinara Dwiyantri, Yogyakarta, 4 November 2021.)



Gambar 31. Desain Terpilih 4
(Sumber: Risvi Sinara Dwiyantri, Yogyakarta, 4 November 2021.)

C. Kesimpulan

Dalam penciptaan batik tulis kain panjang dengan inspirasi unsur-unsur Jathilan Kuda Lumping dapat disimpulkan bahwa wujud unsur-unsur jathilan kuda lumping dalam batik tulis kain panjang diciptakan dengan cara memvisualisasikan wujud kuda lumping dan gamelan serta menerapkan yang ada dalam jathilan berupa pecut dan motif pendukung diwujudkan dengan batik gaya pedalaman yang memiliki ciri khas warna yaitu coklat dan hitam. Penulis memilih warna soğan karena warna tersebut sangat klasik kebanyakan mudah di temui pada batik kraton.

Proses penciptaan karya batik tulis kain panjang dilakukan dengan cara membuat desain terlebih dahulu, kemudian memindah pola, mencanting, memberi warna batik, sampai proses pelorodan. Hasil dari penciptaan karya batik tulis kain panjang ini berjumlah 4 karya dengan judul *Random*, *Repeat*, *Berhadapan*, dan *Keselarsan*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifa Radhia, Hanifati. 02(April,2016).”*Dinamika Seni Pertunjukan Jaran Kepang Di Kota Malang*”. Jurnal kajian seni.
- Djelantik. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Djoemena, Nias. S. 1990. *Batik dan Mitra*. Jakarta: Djambatan
- Gustami, S. 2007. *Butir-Butir Estetika Timur : Ide Dasar Penciptaan Seni KriyaIndonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- Holt, Clarie. 2000.*Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*, dalam R.M. Soedarsono. Bandung: MSPI.
- Kuswarsantyo. 2017. *KESENIAN JATHILAN*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Lisbijanto, Herry. 2013. *BATIK*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Musman, Asti & Ambar B. Airin. 2011. *Batik Warisan Adhiluhung Nusantara*, Yogyakarta, G-Media
- Supriono, Primus. 2016. *Ensiklopedia The Heritage Of Batik*. Yogyakarta. Andi Yogyakarta.
- Wulandari, Ari. 2011. *Batik Nusantara*, Yogyakarta: C.V Andi.