

**PELESTARIAN KESENIAN INCLING MELALUI BUSANA
BATIK KASUAL GAYA ANIME**



JURNAL KARYA SENI

Oleh:

SABTI FERMANDANI

1700133025

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI D-3 BATIK DAN FASHION

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2020

Jurnal Tugas Akhir berjudul :

PELESTARIAN KESENIAN INCLING MELALUI BUSANA BATIK KASUAL GAYA ANIME diajukan oleh Sabti Femandani, NIM 1700133025, Program Studi D-3 Batik dan Fashion, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal Agustus 2020

Pembimbing I/Anggota



Retno Purwandari, S.S.,M.A.

NIP. 19810307 200501 2 001/NIDN 0007038101

Pembimbing II/Anggota



Anna Galuh Indreswati, S.Sn.,M.A.

NIP. 19770418 200501 2 001/NIDN 0018047703

Ketua Program Studi D-3 Batik dan Fashion/Anggota



Toyibah Kusumawati, M.Sn.

NIP. 19710103 199702 2 001/NIDN 00030171

PELESTARIAN KESENIAN INCLING MELALUI BUSANA BATIK KASUAL GAYA ANIME

Sabti Femandani/1700133025

INTISARI

Karya tugas akhir ini mengambil tema kesenian Incling sebagai sumber ide dalam visualisasi motif batik busana kasual gaya anime. Incling merupakan kesenian jaranan yang menampilkan tarian menggunakan properti jaranan dan pecut. Tarian ini menampilkan cerita prajurit yang sedang bertarung menggunakan kuda dan pecut diiringi dengan musik tradisional “krumpyung”. Keunikan visual tarian dan properti yang digunakan menginspirasi penulis untuk mengangkatnya ke dalam suatu karya busana. Karya busana ini menonjolkan eksplorasi tarian Incling dan properti yang digunakan dalam penciptaan motifnya. Gaya busana yang diperlihatkan menyerupai busana yang ada dalam anime dengan pemilihan motif batik gerakan tarian itu sendiri.

Metode penciptaan yang digunakan yaitu metode pengumpulan data melalui studi pustaka dan studi lapangan. Data yang sudah terkumpul kemudian dijadikan data acuan dalam penciptaan motif batik. Teknik pewujudan karya yang diterapkan dalam keseluruhan karya yaitu teknik membatik hingga menjahit.

Hasil yang dicapai dalam penciptaan karya ini yaitu empat karya busana kasual gaya anime yang dominan oleh warna merah dan hitam yang dihasilkan dari pewarna remasol. Empat karya ini yaitu swag skargul, sword skargul, burn skargul, dan brave skargul. Pelengkap busana ditambahkan sebagai sentuhan akhir yang menyempurnakan tampilan busana secara keseluruhan.

Kata kunci: incling, anime, busana kasual, batik

ABSTRACT

This final project takes the theme of the art of Incling as a source of ideas in the visualization of casual anime-style batik fashion motifs. Incling is the art of jaranan which features dances using the property of jaranan and whip. This dance shows the story of warriors who are fighting using horses and whips accompanied by traditional music "Krumpyung". The visual uniqueness of the dance and the properties used inspire the writer to elevate it to a work of fashion. This fashion piece highlights the exploration of the Incling dance and the property used in creating the motif. The style of clothing that is shown resembles that of clothing in the anime with the selection of the dance motif itself.

The creation method used is the method of collecting data through literature and field studies. The data that has been collected is then used as reference data in creating batik motifs. The technique of embodiment of the work that is applied in all works is the technique of making batik to sewing.

The results achieved in the creation of this work are four casual works of anime style that are dominant by the red and black colors produced from remasol coloring. These four works are swag scargul, sword scargul, burn scargul, and brave scargul. Complementary clothing is added as a finishing touch that enhances the overall look of clothing.

Keywords: incling, anime, casual fashion, batik

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

Incling merupakan kesenian yang umumnya hidup dan berkembang pada masyarakat pedesaan. Saat ini perkembangan seni penyajian *Incling* telah bergeser, yang semula untuk upacara ritual atau adat, kini menjelma menjadi komoditi yang digunakan untuk menarik wisatawan. Salah satu paguyuban *Incling* yang ada di kulon progo yaitu *Incling Sekar Gulang*. Seni pertunjukan tersebut digelar pada waktu masyarakat mempunyai hajatan seperti khitanan, perkawinan, dan sebagainya. Melalui kesempatan ini penulis berharap seni *Incling* dapat dikenal oleh dunia tidak hanya di Indonesia. Selain untuk wisatawan, *Incling* juga dikembangkan *event festival* setiap tahun yang diselenggarakan Dinas Pariwisata DIY.

Batik merupakan wujud hasil cipta karya seni yang adiluhung, diekspresikan pada motif kain untuk pakaian, sarung, dan kain panjang (Wulandari, 2011:2). Secara harfiah batik adalah kain bergambar yang dibuat secara khusus dengan menuliskan atau menorehkan *malam* (lilin) pada kain, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu.

Batik masa kini memiliki makna batik yang proses pembuatannya lebih banyak dikembangkan oleh seniman batik. Motif yang biasanya diusung dalam batik modern lebih bergaya bebas dan tidak terikat oleh bentuk-bentuk dari aturan pembuatan batik yang sudah ada.

Busana kasual adalah busana yang dipakai pada waktu santai atau rekreasi. Busana kasual ini lebih menekankan kenyamanan dan ekspresi pribadi atas presentasi dan keseragaman berpakaian seseorang yang termasuk di dalamnya yakni jeans, kaos dan lain-lain (*fashionartsandbeauty.blogspot.com*). Busana kasual semi formal adalah busana resmi yang terkesan lebih santai, ringan, dan dinamis jika dibandingkan dengan busana formal. Semi formal berasal dari perpaduan antara gaya formal dengan gaya kasual (McAdams, 2016 dalam jurnal Mitasari, R).

Anime adalah animasi yang diproduksi negara Jepang. Anime mengandung beberapa unsur dalam film atau karya animasi lain. Pada karya ini, penulis menciptakan busana motif batik dengan gaya busana anime yang memadukan unsur Barat dan Jepang.

Ketertarikan penulis dalam *Incling* dan anime mendorong penulis untuk berkreasi atau mengekspresikan diri dengan menciptakan beberapa karya baru dengan kesenian *Incling* sebagai motif batik. Pada karya ini, penulis membuat busana batik gaya anime dengan motif batik kesenian *Incling* yang digayakan dengan batik masa kini agar lebih ekspresif dan kekinian.

Mengingat kondisi dunia yang sedang mengalami wabah Covid-19 termasuk Indonesia, maka penciptaan karya tugas akhir ini mengalami banyak keterbatasan dalam proses penciptaannya. Untuk itu, dari beberapa desain karya yang dibuat tidak semua diwujudkan menjadi karya busana, namun hanya empat karya busana.

2. Rumusan Penciptaan

Adapun rumusan penciptaan dalam cipta karya seni batik ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana proses penciptaan busana kasual dengan motif batik yang terinspirasi dari kesenian *Incling*?

3. Tujuan Penciptaan

Tujuan membuat karya dengan ide Kesenian *Incling* sebagai sumber ide penciptaan motif batik untuk busana kasual adalah :

Mewujudkan dan menjelaskan proses busana kasual yang terinspirasi dari kesenian *Incling*.

4. Metode Penciptaan

Menurut L.H Chapman dalam Jurnal Syamsiar proses penciptaan karya seni ada tiga tahapan yaitu menemukan ide gagasan, menyempurnakan ide gagasan, dan pewujudan. Penulis mengembangkan metode penciptaan dari L.H Chapman, metode penciptaan yang digunakan yaitu :

a. Metode Pengumpulan Data

1) Studi Pustaka

Teknik kepastakaan merupakan cara pengumpulan data bermacam-macam material yang terdapat diruang kepastakaan, seperti koran, buku-buku, majalah, dokumen dan sebagainya yang relevan dengan penelitian (Koentjaraningrat, 1983:420). Pada tahap ini penulis mencari buku dan laman yang berkaitan dengan ide penciptaan.

2) Studi Lapangan

Pengumpulan data secara studi lapangan ini dilakukan dengan teknik wawancara. Tahap ini penulis mendatangi paguyuban *Incling Sekar Gulang* lalu mewawancarai Bapak Witono selaku pengurus *Incling*.

b. Metode Perancangan

Dalam tahap perencanaan sketsa harus mempertimbangkan aspek bentuk, proses, bahan, teknik, dan material-material yang digunakan serta bahan, alat, dan fungsi dalam perwujudan. Tahap kedua menyempurnakan sketsa-sketsa yang terpilih menjadi desain sempurna, disesuaikan dengan ukuran, skala, bentuk asli, dan penempatan. Tahap akhir dengan cara membuat gambar kerja, terdiri dari sketsa desain busana tampak depan, tampak belakang, serta sketsa motif dan perlengkapan lainnya yang terdapat dalam karya.

c. Metode Pewujudan

Karya yang dibuat penulis sebanyak 7 busana kasual yang terdiri dari atasan outer, dan bawahan berupa celana. Namun yang dapat diwujudkan hanya 4 buah karya karena adanya Covid 19. Tahapan pembuatan karya dengan cara mempersiapkan bahan dan alat, membuat desain motif dipermukaan kain (*nyorek*), proses batik tulis, membuat pola busana pada kain, pemotongan pola, menjahit.

B. PEMBAHASAN

1. Ide Penciptaan dan Data Acuan

a. Kesenian *Incling Sekar Gulang*

Pengangkatan ide Kesenian *Incling Sekar Gulang* dalam karya seni batik menitikberatkan pada aspek estetika yakni keindahan bentuk, gerakan, dan *property* penari. Penciptaan motif batik digambarkan secara stilisasi dan disusun secara menyebar namun teratur. Batik yang dibuat merupakan batik tulis yang desainnya dibuat sendiri oleh penulis dan diwujudkan dengan menggunakan teknik tutup colet dengan pewarna jenis *remasol*.



Gambar 1. Kesenian Incling Sekar Gulang
(Sumber : Adhik Safuri, Diambil tahun 2018)



Gambar 2. Kesenian Incling Sekar Gulang
(Sumber : Adhik Safuri, Diambil tahun 2018)

b. Motif Geblek

Pada karya ini, penulis memakai motif *geblek* sebagai motif pendukung. Motif yang diambil dari istilah makanan khas setempat (*geblek*) yang terbuat dari ketela pohon dan dibuat menyerupai angka delapan. Angka delapan yang tertera di motif adalah *geblek* tersebut. Selain itu bentuk *geblek* sendiri menyerupai angka delapan yang melambangkan jumlah desa dan kelurahan di Kulon Progo yang terdiri dari 88. (<https://sembungbatik.wordpress.com>).



Gambar 3. Geblek Gringsing
(Sumber : Inggit, Diunduh 24/04/2019)

c. Busana Kasual Semi Formal

Busana kasual adalah busana yang dipakai pada waktu santai atau rekreasi (fashionartsandbeauty.blogspot.com). Sedangkan busana semi formal adalah busana resmi yang terkesan lebih santai, ringan, dan dinamis jika dibandingkan dengan busana formal. Semi formal berasal dari perpaduan antara gaya formal dengan gaya kasual (McAdams, 2016 dalam Jurnal Mitasari, R). Pada karya ini, busana dirancang sederhana namun elegan dan *outer* sebagai atasan dengan motif penuh yang menjadi *centre of interest* (titik perhatian).



Gambar 4. Busana Kasual
(Sumber : hipwee.com), Diunduh 22/02/2019)

d. Batik

Batik masa kini memiliki makna batik yang proses pembuatannya lebih banyak dikembangkan oleh seniman batik untuk mencari terobosan-terobosan terbaru dalam mengembangkan karya seni batik (www.pustakajc.co). Batik Semarang tidak mengikuti pakem membuat batik seperti yang ada di wilayah Solo atau Jogja. Batik Semarang dalam membuat batik selalu mengedepankan konsep bebas dengan membuat motif batik yang sesuai dengan kreasi atau keinginan mereka sendiri. Berbekal dengan motif batik yang ada dikembangkan motif batik lainnya yang terinspirasi oleh ikon-ikon yang ada di kota Semarang (infobatik.id).

Pada karya ini, penulis membuat sebuah busana batik dengan motif batik yang mengangkat sebuah kesenian *Incling* yang digayakan dengan batik Semarang. Sama dengan batik Semarang penulis mengembangkan motif batik yang terinspirasi dari ikon-ikon yang ada di Kulon Progo.



Gambar 5. Batik Semarang

(Sumber: tokopedia.com, Diunduh 17/03/2019)



Gambar 6. Batik Jaran Goyang

(Sumber: priceza.co.id, Diunduh 30/05/2020)

e. Pecut

Kesenian Incling identik dengan penggunaan cemeti atau pecut di masyarakat Indonesia. Maka dari itu bentuk pecut dijadikan motif batik pada pembuatan karya ini.



Gambar 7. Pecut

(Sumber: bukalapak.com, Diunduh 27/06/2020)

f. Anime

Kata anime berasal dari singkatan *animation* yang dalam bahasa Inggris merujuk pada sebuah jenis animasi. Akan tetapi, penggunaan kata anime di luar Jepang kemudian dikhususkan pada animasi produksi negara Jepang(<https://id.wikipedia.org/wiki/Anime>).

Busana pada anime memiliki beberapa ciri yaitu unik, ikonik, eksentrik, dan imut. Busana yang ada di dalam anime dirasa unik bagi penulis, maka dari itu penulis menciptakan busana motif batik dengan gaya busana anime yang memadukan unsur Barat dan Jepang.



Gambar. 8 Anime Action
(Sumber: *anime.id*, Diunduh 9 januari 2020)

2. Tahap Pewujudan

a. Pengambilan ukuran badan

Pengambilan ukuran dilakukan agar busana yang akan dibuat nyaman untuk di pakai dan terlihat pas saat digunakan.

b. Membuat pola busana pada kertas pola

Pada tahap ini penulis menggunakan pola praktis yang mudah dan sering dipakai penulis untuk membuat pakaian. Menggambar pola menggunakan pensil merah biru untuk menentukan pola depan dan pola belakang pada kain.

c. Proses *Mordanting*

Proses *mordanting* adalah proses pertama dalam proses pewarnaan dengan proses pencelupan. Proses *mordanting* memerlukan zat kimia sebagai bahan *mordan* seperti TRO. Kain primissima gamelan direndam selama satu malam dengan campuran air dan TRO.

d. Membuat desain motif batik

Setelah kain di *mordanting* tahap selanjutnya menjiplak pola busana yang sudah dibuat. Setelah selesai menjiplak pola busana kemudian masukan pola motif batik. Pada tahap ini, batik yang dibuat adalah visualisasi Onclong, Pecut dan motif pendukung yaitu Geblek.

e. *Ngelowong*

Pola batik pada kain selanjutnya dicanting dan dipilih bagian mana saja yang *diblok* agar saat diwarnai bagian tetap berwarna putih. Proses pematikan menggunakan canting nomor 1. Tahap ini membutuhkan kain primissima, malam, canting, gawangan. Kemudian membatik kain yang telah digambari motif batik Incling. Teknik yang digunakan yaitu teknik batik tulis.

f. Pewarnaan kain

Pada tahap pewarnaan, kain yang sudah dicanting dicolet menggunakan pewarna remasol. Kain batik yang sudah dicolet kemudian di waterglass untuk mengunci warna. Setelah itu, kain dicanting kembali untuk menutup warna agar tidak terkena warna saat proses pencelupan *background*. Tahap ini membutuhkan bahan pewarna sintetis dan alat

mewarna berupa kuas, cup gelas dan bak pewarnaan. Teknik yang digunakan yaitu colet dan celup.

g. Pelorodan

Tahap akhir pembatikan yang dilakukan yaitu *pelorodan*. *Pelorodan* dilakukan untuk menghilangkan seluruh *malam* yang menempel pada kain. Pada proses *pelorodan* digunakan campuran air dan soda abu agar malam cepat lepas dari kain.

h. Pemotongan Pola

Pola pada kertas yang sudah dibuat diawal selanjutnya di letakkan lagi diatas kain yang sudah menjadi batik. Tahap selanjutnya yaitu memotong kain sesuai pola. Tahap ini membutuhkan alat gunting.

i. Tahap Menjahit

Menjahit dilakukan dengan menyatukan potongan-potongan kain yang sudah dipola. Alat yang digunakan yaitu mesin jahit, benang, jarum, dan gunting. Teknik yang digunakan yaitu teknik menjahit butik.

j. Finishing

Pada tahap ini membutuhkan gunting dan setrika. Busana yang sudah jadi *trimming* agar busana nyaman dipakai dan membersihkan busana dari sisa-sisa benang yang menempel atau menjuntai agar terlihat rapi. Teknik yang digunakan yaitu *finishing trimming*.

C. HASIL

1. Tinjauan Umum Karya

Dari tujuh desain yang dibuat hanya empat yang direalisasikan menjadi karya busana karena adanya Covid-19. Bahan yang digunakan dalam penciptaan karya ini menggunakan bahan primissima, kain drill, dan katun serta trikot sebagai pelapis pakaian. Desain/sketsa yang telah dibuat diaplikasikan pada media yang telah disiapkan. Pada proses ini pengaplikasian desain/sketsa pada media banyak mengalami penambahan dan pengurangan tetapi perubahan tersebut tidak mengurangi isi dari ide atau gagasan yang akan disampaikan dalam karya.

Warna dalam karya ini menampilkan warna merah dan hitam . Warna ini dipilih untuk menonjolkan karakter Incling yaitu pemberani. Selain itu, kesamaan warna ini dipilih untuk memudahkan dalam proses pewarnaan agar menghemat waktu. Teknik batik tulis diterapkan pada setiap desain yang diwujudkan dalam karya. Kode warna yang dipakai yaitu merah RB, merah SB, hitam N, kuning FG, dan biru turkish.

Teknik yang digunakan pada penciptaan karya Tugas Akhir ini ada beragam dimulai dari mendesain, membatik, mewarna, dan *melorod*. Adapun teknik pembuatan busana yang digunakan yaitu mendesain, pemolaan, membatik, memotong kain, lalu menjahit dan *finishing*. Tahap akhir proses pengerjaan karya tugas akhir ini adalah proses *finishing*. Proses ini meliputi persiapan *finishing* agar busana nyaman dipakai dan membersihkan busana dari sisa-sisa benang yang menempel atau menjuntai agar terlihat rapi.

Visual karya yang telah melalui tahap akhir, dari berbagai hal dan pertimbangan menyangkut material dan ketersediaan alat mengalami perubahan dari desain/sketsa yang telah dipilih, sehingga secara keseluruhan penciptaan tugas akhir ini mengalami perubahan pada perwujudannya. Namun karya ini dapat terselesaikan dengan baik.

2. Tinjauan khusus Karya

a. Karya 1



Gambar 9. Karya 1
(Sumber: Nagari Studio, Difoto 05/07/2020)

Judul	: Swag Skargul
Bahan baku	: Katun Primissima
Bahan tambahan	: Kain Nagata Drill, Kain Ero
Pewarna	: Remasol
Teknik warna	: Colet
Tahun	: 2020

Karya 1 berjudul swag skargul ini terinspirasi dari karakter *Onclong* dalam kesenian *Incling Sekar Gulang*. Busana ini menggunakan kain primissima dan dipadankan dengan bahan Nagata drill. Pewarna yang digunakan yaitu remasol dengan teknik colet. Batik terletak dibagian *outer* dan *coat* yang menunjukkan motif onclong. Selain itu potongan pada bagian pinggang dan diberi aksan supaya terlihat menarik. Potongan celana joger yang diberi *list* batik memberi kesan *cool* pada pemakainya.

b. Karya 2



Gambar 10. Karya 2
(Sumber: Nagari Studio, Difoto 05/07/2020)

Judul : Sword Skargul
Bahan baku : Katun Prissima
Bahan tambahan : Katun Toyobo, Nagata Drill, Kain Ero
Pewarna : Remasol
Teknik warna : Colet
Tahun : 2020

Karya ini terinspirasi oleh karakter Onclong dan *Pecut* dalam kesenian *Incling Sekar Gulang*. Busana ini menggunakan bahan primissima dipadukan dengan kain nagata drill membuat pakaian ini nyaman dipakai. *Outer* pendek dan *coat* bermotif Onclong dan *Pecut* yang menunjukkan karakter kesenian *Incling Sekar Gulang*. Potongan celana joger yang diberi *list batik* memberi kesan *cool* pada pemakainya.

c. Karya 3



Gambar 11. Karya 3
(Sumber: Nagari Studio, Difoto 05/07/2020)

Judul : Burn Skargul
Bahan baku : Katun Prissima
Bahan tambahan : Katun Toyobo, Nagata Drill, Kain Ero
Pewarna : Remasol
Teknik warna : Colet
Tahun : 2020

Karya ini terinspirasi oleh karakter *Onclong* dan *Pecut* dalam kesenian *Incling Sekar Gulang*. Busana ini menggunakan bahan primissima dipadukan dengan kain nagata drill membuat pakaian ini nyaman dipakai. *Outer* panjang bermotif *Onclong* dan *Pecut* yang menunjukkan karakter kesenian *Incling Sekar Gulang*. Potongan celana joger yang diberi *list* batik memberi kesan *cool* pada pemakainya.

d. Karya 4



Gambar 12. Karya 4
(Sumber : Nagari Studio, Difoto 05/07/2020)

Judul : Brave Skargul
Bahan baku : Katun Primissima
Bahan tambahan : Katun Toyobo, Nagata Drill, Kain Ero
Pewarna : Remasol
Teknik warna : Colet
Tahun : 2020

Karya ini terinspirasi oleh karakter *Onclong* dan *Pecut* dalam kesenian *Incling Sekar Gulang*. Busana ini menggunakan bahan primissima dipadukan dengan kain katun toyobo dan kain nagata drill membuat pakaian ini nyaman dipakai. *Outer* pendek bermotif *Onclong* dan *Pecut* yang menunjukkan karakter kesenian *Incling Sekar Gulang*. Potongan celana joger yang diberi *list* batik memberi kesan *cool* pada pemakainya.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan penjabaran yang telah disampaikan dalam laporan tugas akhir ini, dapat disimpulkan bahwa penciptaan motif batik dengan mengambil ide dari kesenian *Incling* dalam pembuatan busana kasual gaya anime membutuhkan tahapan-tahapan yang dilakukan mulai dari memikirkan konsep, data acuan, perancangan hingga tahapan perealisasi desain kedalam motif batik dan busana kasual. Proses dilakukan secara bertahap dengan menggunakan teknik tertentu sehingga motif batik dalam busana kasual gaya anime dapat terselesaikan dengan baik. Karya yang berhasil diwujudkan ada 4 buah karya dengan judul : Swag Skargul, Sword Skargul, Burn Skargul, dan Brave Skargul.

Pembuatan karya ini tidak lepas dari kendala dan hambatan yang didapatkan dalam prosesnya. Tahun 2020 terhambat oleh adanya Covid-19 yang dialami oleh sebagian besar negara. Sehingga menyebabkan kesulitan untuk mendapatkan akses keluar masuk suatu wilayah termasuk membeli kebutuhan material dalam pembuatan karya ini akibat beberapa wilayah ditutup agar mengurangi rantai penyebaran Covid-19. Hal ini menyebabkan pengunduran waktu dalam pembuatan karya.

Kendala lainnya yaitu jarak waktu pencantingan dan pewarnaan yang cukup lama sehingga *malam* menjadi retak dan proses pencantingan harus diulang untuk mencegah kebocoran dalam proses pewarnaan. Pada proses pewarnaan menggunakan pewarna remasol ada beberapa bagian yang pada kain tidak mendapat warna yang merata. Banyak pelajaran yang dapat diambil dari proses penciptaan karya Tugas Akhir ini dan pengalaman berharga yang sangat berkesan untuk penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Koentjaraningrat. 1983. *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia.
- Kuswarsantyo. 2017. *Kesenian Jathilan : Identitas dan Perkembangannya di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Kanwa Publisher
- Mitasari, R dan Widia Nur Utami B. 2018. Perancangan Produk Fashion Athleisure Semi Formal Wanita Untuk Kegiatan Kerja. Jurnal Tugas Akhir Program Studi Kriya Tekstil dan Mode, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University.
- Wulandari, Ari. 2011. *Batik Nusantara : Makna Filosofi, Cara Pembuatan, dan Industri Batik*. Yogyakarta: ANDI.

SUMBER WAWANCARA

- Witono, 2019, Kesenian Incling Sekar Gulang, dalam Wawancara Pribadi, 14 September 2019 16:15 di Bayeman.

DAFTAR LAMAN

- fashionartsandbeauty.blogspot.com. Diakses 28 Juli 2020 21: 07
- <https://hipwee.com>. Diakses 28 Juli 2020 23:05
- <http://sembungbatik.wordpress.com>. Diakses 28 Juli 2020 22: 38
- <https://www.idntimes.com/life/women/nuzul-fatimah/7-contekan-gaya-baju-muslim-casual>, Diakses 27/06/2020
- Infobatik.id. Pengertian Batik. 16 September 2019
- www.pustakajc.co. Diakses 28 Juli 2020 21:23