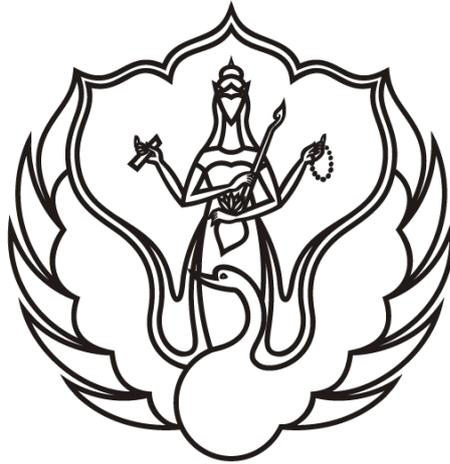


**STILISASI TERUMBU KARANG SEBAGAI BATIK
KONTEMPORER PADA BUSANA KASUAL ANAK
HYPEBEAST**



JURNAL TUGAS AKHIR

Oleh :

Tara Loretta

NIM 1700126025

**PROGRAM STUDI D-3 BATIK & FASHION
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

**STILISASI TERUMBU KARANG SEBAGAI BATIK
KONTEMPORER PADA BUSANA KASUAL ANAK
HYPEBEAST**



Oleh :
Tara Loretta
NIM 1700126025

Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Ahli Madya dalam Bidang
Kriya
2020

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul :

**STILISASI TERUMBU KARANG SEBAGAI BATIK KONTEMPORER
PADA BUSANA KASUAL ANAK HYPEBEAST** diajukan oleh Tara Loretta,
NIM 1700126025, Program Studi D-3 Batik dan Fashion, Jurusan Kriya, Fakultas
Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di
depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 29 Juli 2020 dan dinyatakan telah
memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Budi Hartono, S.Sn, M.Sn.

NIP. 19722092 020050 1 002 / NIDN. 0020097206

Pembimbing II

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

NIP. 19770418 200501 2 001 / NIDN. 0018047703

Mengetahui :

Ketua Prodi D3 Batik dan Fashion

Toyibah Kusumawati, S.Sn, M.Sn.

NIP. 19710103 19970 2 001 / NIDN. 0003017105

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Tara Loretta
NIM	: 1700126025
Program Studi	: D3 Batik dan Fashion
Jurusan	: Kriya
Fakultas	: Fakultas Seni Rupa
Judul Tugas Akhir	:Stilisasi Terumbu Karang sebagai Batik Kontemporer pada Busana Kasual Anak Hypebeast

Dengan ini menyatakan bahwa jurnal laporan tugas akhir penciptaan ini adalah karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang lazim.

Yogyakarta, 7 Agustus 2020

Tara Loretta
NIM. 1700126025

STILISASI TERUMBU KARANG SEBAGAI BATIK KONTEMPORER PADA BUSANA KASUAL ANAK HYPEBEAST

TARA LORETTA
1700126025

INTISARI

Indonesia merupakan salah satu surga terumbu karang paling kaya di dunia. Kelompok terumbu karang yang hidup berdampingan dengan sejenis tumbuhan *alga*, membentuk koloni karang yang terdiri atas ribuan hewan kecil. Ditambah lagi dengan kawanan ikan yang beraneka ragam serta warna terumbu karang yang menarik perhatian dan bentuknya yang unik menjadi daya tarik penulis untuk menjadi sumber ide penciptaan.

Metode yang digunakan dalam penciptaan tugas akhir ini adalah metode penciptaan. Metode penciptaan ini dilakukan berdasarkan teori Gustami Sp (2007: 329, 332) tentang tiga tahap enam langkah dalam menciptakan karya kriya, dimulai dari tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan.

Hasil yang dicapai dalam penciptaan karya yaitu busana casual anak dengan gaya *hypebeast* yang menggunakan bahan utama yaitu batik tulis dengan motif terumbu karang yang telah distilisasi menjadi batik kontemporer dengan menonjolkan beranekaragam warna terumbu karang dan bentuk terumbu karang tidak secara utuh melainkan simbolisasi ke dalam motif batik, rajut, dan smock di bahan pendukung. Pewarnaan batik dengan cara *colet* menggunakan pewarna remasol untuk motif dan indigosol untuk *background*.

Kata kunci : Terumbu karang, Batik kontemporer, Busana casual anak *hypebeast*

ABSTRACT

Indonesia is one of the richest paradise coral reefs in the world. Groups of coral reefs that live side by side with a type of algal plant, forming coral colonies consisting of thousands of small animals. Coupled with a diverse herd of fish and the color of coral reefs that attract attention and their unique shape become the author's attraction to become a source of ideas of creation.

The method used in the creation of this thesis is the method of creation. This creation method is based on the theory of Gustami Sp (2007: 329, 332) about the three stages of six steps in creating a craft, starting from the exploration stage, the design stage, and the realization stage.

The results achieved in the creation of works are children's casual clothing with hypebeast style that uses the main material, namely batik written with a coral reef motif which has been stylized into a contemporary batik by highlighting the diverse colors of coral reefs and the shape of coral reefs not as a whole but symbolizing it into batik motifs, knitting, and smock in supporting material. Batik coloring by means of colet uses remasol coloring for motifs and indigosol for the background.

Keywords : Coral reef, Contemporary batik, Hypebeast children's casual wear

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

Pada dasarnya penulis memiliki minat dan passion terhadap dunia *fashion*, dan ingin menciptakan sebuah karya *fashion* yang terinspirasi dari terumbu karang di Indonesia. Kata *fashion* merupakan istilah dari bahasa asing yang artinya “busana” atau “pakaian” (Peter, Vol.3, 1987:679).

Selanjutnya jenis busana yang akan diciptakan adalah busana anak perempuan dalam bentuk kasual. Busana anak adalah segala sesuatu yang dipakai oleh anak-anak mulai dari ujung rambut hingga ujung kaki (Hasanah, 2011). Bando, tas, sepatu, topi dan segala macam perlengkapan yang dikenakan pada tubuh merupakan busana. Busana anak dibuat dengan menggunakan bahan yang menyerap keringat dan aman atau tidak membuat iritasi pada kulit anak yang memakai karena kulit anak-anak masih sangat sensitif.

Penciptaan karya yang dihasilkan berupa koleksi busana yang terdiri dari empat busana kasual dengan gaya *hypebeast*. Menurut situs *urbandictionary.com*, *hypebeast* adalah anak-anak yang mengoleksi pakaian, sepatu, dan aksesoris *branded original* dengan tujuan untuk memamerkan kepada orang lain. Bisa dikatakan bahwa anak-anak *hypebeast* sangat *up to date* dengan tren-tren *fashion* terkini agar mereka bisa selalu terdepan, baik dalam urusan *fashion* maupun lingkungan sosial mereka.

Pada koleksi busana kasual anak *hypebeast* ini penulis mengaplikasikan batik kontemporer karena gaya kontemporer hampir sama dengan gaya *hypebeast* yang ada saat ini. Saat ini kreasi batik tak hanya disuguhkan secara klasik saja, namun banyak dikemas dalam desain kontemporer yang dipadu dengan berbagai model lainnya. Kontemporer diartikan sebagai modern dan kekinian.

Bagi penulis sebagai penggemar busana kontemporer, kehadiran kreasi batik kontemporer ini memberi nuansa dinamis namun tetap melestarikan kekhasan budaya Indonesia. Batik kontemporer memiliki makna batik masa kini yang proses pembuatannya lebih banyak dikembangkan oleh seniman batik atau desainer batik untuk mencari terobosan terbaru dalam mengembangkan karya seni batik atau sebagai mode pakaian batik baru (Desy Nurcahyanti & Tiwi Bina Affanti, 2018).

Perlu diketahui bahwa terumbu karang merupakan salah satu komponen utama sumber daya pesisir dan laut, selain hutan bakau atau hutan *mangrove* dan padang lamun. Terumbu karang dan segala kehidupan yang ada di dalamnya merupakan salah satu kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia yang tak ternilai harganya.

Menurut catatan *Greenpeace*, luas terumbu karang di Indonesia mencapai 50.875 kilometer persegi yang menyumbang 18% luas total terumbu karang dunia dan 65% luas total di coral triangle. Sebagian besar terumbu karang ini berlokasi di bagian timur Indonesia.

Dikarenakan kerusakan terumbu karang tersebut, penulis ingin mengangkat terumbu karang berupa simbolisasi atau yang telah distilisasi ke batik kontemporer yang akan dibuat menjadi busana casual anak dengan gaya *hypebeast*. Gaya *hypebeast* ini digunakan untuk menarik minat masyarakat sekaligus menyuarakan aspirasi untuk selalu melestarikan terumbu karang seiring dengan perkembangan jaman seiring dengan penggunaan busana *hypebeast*.

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

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat rumusan penciptaan sebagai berikut :

Bagaimana menciptakan busana casual anak *hypebeast* dengan sumber ide terumbu karang menggunakan batik kontemporer ?

3. Tujuan Penciptaan

Tujuan membuat karya tugas akhir ini adalah menciptakan busana casual anak *hypebeast* dengan sumber ide terumbu karang yang distilisasikan ke batik kontemporer.

4. Metode Penciptaan

Metode penciptaan ini dilakukan berdasarkan teori Gustami Sp tentang tiga tahap enam langkah dalam menciptakan karya kriya, dimulai dari tahap eksplorasi (Gustami, 2007).

a. Eksplorasi

Meliputi langkah pengembaraan jiwa dan penjelajah dalam menggali sumber ide. Dari kegiatan ini akan ditemukan tema dan berbagai persoalan. Selanjutnya adalah menggali landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual untuk memperoleh konsep pemecahan masalah. Dalam menciptakan karya seni dibutuhkan beberapa sumber referensi akurat untuk menunjang terciptanya karya seni yang kreatif dan dapat dipertanggungjawabkan. Metode pengumpulan data menggunakan studi pusaka.

b. Perancangan

Terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk dua dimensi atau desain atau sketsa. Dalam tahap perencanaan sketsa terlebih dahulu harus memperhatikan aspek bentuk, proses, bahan, teknik, dan material-material yang digunakan serta bahan, alat, dan fungsi dalam perwujudan.

c. Perwujudan

Merupakan perwujudan menjadi ide, konsep, landasan dan rancangan menjadi karya. Dari semua tahapan dan langkah yang telah dilaksanakan perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dan karya yang diciptakan (Gustami, 2007:329). Tahapan pembuatan karya pada penciptaan busana kasual anak *hypebeast* dengan sumber ide terumbu karang menggunakan motif batik Pulo gaya Kulon Progo itu antara lain penciptaan desain, penciptaan motif, pembuatan serta pemecah pola, peletakan dan pemotongan pola pada kain, penjiplakan motif, membatik, mewarnai batik, menjahit, lalu *finishing*.

B. PEMBAHASAN

1. Ide Penciptaan dan Data Acuan

a. Terumbu karang

Terumbu karang memiliki bentuk yang bergelembung dan tidak beraturan, serta warnanya yang beragam seperti merah, kuning, hijau, biru, ungu, dan lain sebagainya membuat terumbu karang terlihat unik dan menarik. Bentuk dan warna-warni terumbu karang inilah yang akan distilisasi ke batik kontemporer dalam desain busana kasual anak *hypebeast*.



Gambar 1: Terumbu Karang Indonesia

(Sumber : Goodnewsfromindonesia.id , diakses pada tanggal 15 November 2019, pukul 11.30 WIB)

b. Busana Kasual Anak Hypebeast

Busana kasual gaya *hypebeast* dalam karya ini dimaksudkan untuk pembuatan busana dengan model kekinian yang diperuntukkan bagi anak perempuan antara umur 5 sampai 10 tahun. Desain karya ini dibuat unik, penuh dengan detail rajutan dan makrame namun potongan pola dibuat sederhana sehingga tidak terkesan *too much* dan tetap elegan.



Gambar 2: Busana Kasual Anak Hypebeast

(Sumber : IG: *jogjafashionweek.official* , diakses pada tanggal 5 Agustus 2020, pukul 07.48 WIB)

c. Batik Kontemporer

Kontemporer adalah upaya mempertahankan bentuk lokal agar terjadi penyesuaian dengan tren atau gaya kekinian (Mujiyono, 2016). Pada koleksi busana ini penulis tertarik menciptakan sebuah motif batik kontemporer. Penciptaan motif batik akan digambarkan secara stilisasi. Batik yang akan dibuat merupakan batik tulis kontemporer yang dibuat sendiri oleh penulis dan diwujudkan dengan menggunakan teknik *colet* dengan pewarna jenis *remasol* untuk bagian motif dan pewarna *indigosol* untuk bagian background di kain batik.



Gambar 5: Batik Kontemporer

(Sumber : Dokumentasi Banyu Sabrang, difoto 13/01/2020)

2. Tahap Perwujudan

a. Konsep desain / *Moodboard*

Moodboard sebagai media yang digunakan desainer dalam proses membuat karya ini memberikan peran yang sangat penting. *Moodboard* memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai karya yang akan dibuat desainer.

b. Teknik menggambar manual

Teknik ini digunakan untuk membuat sketsa desain dan pola busana. Alat yang digunakan adalah pensil, kertas desain, dan kertas pola.

c. Teknik menggambar digital

Teknik ini digunakan untuk membuat sketsa desain dan pola busana dengan aplikasi Adobe illustration dan Photoshop di komputer.

d. Teknik membatik dan teknik pewarnaan colet

Teknik ini digunakan untuk merintang motif batik dan mewarnai motif batik. Secara luas teknik ini menggunakan teknik batik kontemporer.

e. Teknik menjahit butik

Dalam proses menjahit ada dua tahap yang harus dilewati terlebih dahulu yaitu :

1) Tahap pemolaan

Dalam tahap pemolaan ada dua cara yang bisa digunakan yaitu cara pola drapping dan pola kontruksi.

2) Tahap pemotongan

Setelah pola busana selesai dibuat kemudian pola tersebut diletakkan di atas kain yang akan dijahit dan gunakan jarum pentul agar pola dan kain sejajar serta kain tidak bergerak.

f. Teknik merajut

Teknik ini digunakan untuk merajut menggunakan benang rajut sehingga membentuk pola atau bentuk yang diinginkan dengan teknik 1 benang 2 lajur.

g. Teknik smock

Untuk teknik *smock*, kain yang di *smock* pada salah satu busana adalah kain rubiah dengan hasil *smock* yang menggelombang seperti ombak di pantai.

h. Finishing

Teknik ini digunakan untuk merapikan busana dan mendisplay ataupun mengemas busana dengan baik.

C. HASIL

1. Tinjauan Umum Karya

Dari enam desain yang dibuat hanya empat yang direalisasikan menjadi karya busana karena adanya pandemi Covid-19. Karya Tugas Akhir yang berjudul “STILISASI TERUMBU KARANG SEBAGAI BATIK KONTEMPORER PADA BUSANA KASUAL ANAK HYPEBEAST” menampilkan batik kontemporer yang terinspirasi dari bentuk terumbu karang di Indonesia. Karya ini dibuat dengan gaya *hypebeast* untuk menarik minat anak zaman sekarang karena gaya tersebut saat ini sedang *trending*.

Karya ini dibuat menggunakan bahan primisima gamelan dan *lilin malam* yang baik untuk membatik, serta untuk bahan kombinasi yaitu menggunakan bahan arabian *mosecrepe* yang lembut untuk membuat si pemakai merasa nyaman khususnya anak-anak dan kain rubiah yang lembut, diberikan pula sentuhan manis rajutan dan mutiara-mutiara cantik sebagai pemanis busana.

Pembuatan karya ini telah melewati beberapa proses yang sangat panjang dimulai dari pembuatan konsep, mendesain batik, mendesain busana, proses pematikan, memola kain, menyanting, mewarnai batik menggunakan pewarna *remasol* dan *indigosol*, *melorod*, memotong pola, menjahit bahan sampai menjadi sebuah busana, merajut, menjahit mutiara, dan yang terakhir adalah *finishing*.

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

2. Tinjauan Karya

a. Karya 1



Gambar 3: Foto Karya 1

Judul Busana	: Stony Coral
Teknik	: Batik tulis
Pewarna	: Remasol dan Indigosol
Bahan	: Kain katun , kain rubiah, kain arabian
Tahun	: 2020

Busana ini terdiri dari 2 bagian yaitu blus dan celana. Busana ini memiliki siluet H, yakni memiliki bagian atas yang besar nya sama dengan bagian bawah atau celana. Warna yang digunakan yaitu warna terumbu karang yang berwarna-warni dengan kombinasi warna bahan polos, yaitu biru muda. Bahan yang digunakan tidak panas, menyerap keringat, lembut, dan nyaman saat dipakai.

b. Karya 2



Gambar 4: Foto Karya 2

Judul Busana	: Acropoda Microphthalma
Teknik	: Batik tulis, teknik rajut, teknik smock
Pewarna	: Remasol dan Indigosol
Bahan	: Kain katun , kain rubiah, kain arabian, Kain rajutan
Tahun	: 2020

Busana ini terlihat *fenimim* yang terlihat pada potongan busana dan siluet busana yang berbentuk siluet A dengan bagian bawah busana yang melebar. Busana ini terdiri dari dua bagian yaitu *dress* dan *outer* dengan bahan rubiah dan bagian belakang *outer* terdapat rajutan tangan si penulis. Warna busana ini terinspirasi dari warna-warni terumbu karang di Indonesia, begitupula dengan payet mutiara yang menghiasi busana ini sehingga terlihat cantik.

c. Karya 3



Gambar 5: Foto Karya 3

Judul Busana : Acropora Humilis
 Teknik : Batik tulis
 Pewarna : Remasol dan Indigosol
 Bahan : Kain katun , kain rubiah, kain arabian
 Tahun : 2020

Busana ini terdiri dari dua bagian yaitu blus dan rok dengan siluet Y yaitu bagian atas besar dan bagian bawah mengecil. Busana ini memiliki kesan lucu dan unik yang membuat anak umur dua belas tahun terlihat ceria dan menyenangkan. Warna kombinasi dari busana ini yaitu biru laut untuk menggambarkan keberadaan dari terumbu karang dan sentuhan manis dari mutiara yang dijahitkan di atas batik yang seolah membentuk terumbu karang tersebut.

d. Karya 4



Gambar 6: Foto Karya 4

Judul Busana : Acropora Grandis
 Teknik : Batik tulis, teknik smock, teknik rajut
 Pewarna : Remasol dan Indigosol
 Bahan : Kain katun , kain rubiah, kain arabian, Kain rajutan
 Tahun : 2020

Busana ini terdiri hanya 1 bagian saja yaitu *dress* dengan ritsliting jepang pada bagian belakang busana dan memiliki siluet A, yakni pada bagian atas busana terlihat kecil lalu makin membesar ke bagian bawah busana. Pada bagian bawah *dress* terdapat kain rubiah yang dibuat menjadi teknik *smock* dan kain rajut yang dirajut oleh si penulis.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan penjabaran yang telah disampaikan dalam laporan tugas akhir ini, dapat disimpulkan bahwa penciptaan busana kasual anak *hypebeast* dengan sumber ide terumbu karang menggunakan batik kontemporer membutuhkan tahapan-tahapan yang dilakukan mulai dari memikirkan konsep, data acuan, perancangan, hingga tahapan perealisasi desain ke dalam motif batik dan busana kasual. Proses dilakukan secara

bertahap dengan menggunakan teknik tertentu sehingga busana casual anak hypebeast dengan batik kontemporer motif terumbu karang dapat terselesaikan dengan baik. Karya yang berhasil diwujudkan ada 4 buah karya dengan judul : Stony Coral, Acropoda Microphthalma, Acropora Humilis, Acropora Grandis.

Pembuatan karya ini tidak terlepas dari kendala dan hambatan yang didapatkan dalam prosesnya. Tahun 2020 terhambat oleh pandemi Covid-19 yang dialami oleh sebagian besar negara. Sehingga menyebabkan kesulitan untuk mendapatkan akses keluar masuk suatu wilayah termasuk membeli kebutuhan karya ini akibat beberapa wilayah ditutup agar mengurangi rantai penyebaran Covid-19. Hal ini menyebabkan pengunduran waktu dalam pembuatan karya. Harapan penulis adalah semoga karya ini dapat diterima oleh masyarakat dan dapat memberikan wawasan baru serta meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan dengan cara yang kreatif.

DAFTAR PUSTAKA DAN DAFTAR LAMAN

- Antoni, M. V. (2017). *Motif Minang Kaluak Paku Kaacang Balimbiang pada Busana Kasual*. Yogyakarta: Program Studi D3 Batik Fashion Institut Seni Indonesia.
- Desy Nurcahyanti & Tiwi Bina Affanti. (2018). PENGEMBANGAN DESAIN BATIK KONTEMPORER BERBASIS POTENSI DAERAH DAN KEARIFAN LOKAL. *Jurnal Sositologi*, Vol. 17, No 3.
- Dwi Kurniawati, R. (2017). *Ornamen pada Bangunan Taj Mahal dalam Busana Muslim Ready to Wear*. Yogyakarta: Program Studi D3 Batik dan Fashion Institut Seni Indonesia.
- Dwi Wardoyo, Syakir Muh., Iban Syarif. (2019). ESKPLORASI MOTIF BATIK KONTEMPORER (KAJIAN PADA INDUSTRI BATIK RUMAH BATIK WARDI DESA GALUH KECAMATAN BOJONGSARI KABUPATEN PURBALINGGA) . *Journal of Arts Education* .
- Fitinline. (2013, April 1). *Unsur Desain Fashion: Unsur Bentuk*. Retrieved from <https://fitinline.com/article/read/unsur-desain-fashion-unsur-bentuk/>
- Gie, T. L. (1997). *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB).
- Gustami, S. (2007). *Butir-butir mutiara estetika timur : ide dasar penciptaan seni kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- Hasanah, U. (2011). *Membuat Busana Anak*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya. .
- Jusuf, H. (2001). Pakaian Sebagai Penanda. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*, Vol. 1 No.3.

- Kuswadi. (1981). *Mengenal Seni Batik di Yogyakarta*. Yogyakarta: Proyek Pengembangan Permuseuman Yogyakarta.
- Mifzal, A. (2012). *Mengenal Ragam Batik Nusantara*. Yogyakarta: Javalitera.
- Mukminatun, M. d. (1979). *Pengembangan Teknologi Batik Menurut SMIK*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Poewardaminta, W. (1976). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Perum Penerbit dan Percetakan Balai Pustaka Jakarta.
- Salamadian. (2018, September 17). *PENGERTIAN PARAGRAF : Fungsi, Ciri, Jenis-Jenis Paragraf dan Penjelasannya*. Retrieved from <https://salamadian.com/pengertian-paragraf/>
- Siswanti. (2007). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Industri Batik Di Kawasan Sentra Batik Laweyan Solo*. Semarang: Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.
- Susanto, S. K. (1973). *Seni kerajinan batik Indonesia*. Yogyakarta: Balai Penelitian Batik dan Kerajinan, Lembaga Penelitian dan Pendidikan Industri, Departemen Perindustrian R.I.