

VISUALISASI CERITA *TEMBANG DOLANAN* JAWA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN MOTIF BATIK PAKAIAN ANAK

Winda Rahmania, Ike Ratnawati*

Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: ike.ratnawati.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v5i92025p1013-1027

Kata kunci

visualisasi
tembang dolanan Jawa
penulisan batik
nilai budaya
motif batik

Abstrak

Salah satu warisan budaya dari nenek moyang bangsa Indonesia adalah *tembang dolanan* Jawa, yaitu lagu atau tembang yang dinyanyikan sebagai pengiring permainan tradisional, khususnya di daerah Jawa. Lirik *tembang dolanan* mengandung pesan-pesan moral yang tersirat di dalamnya. Ironisnya, pada era modern saat ini, *tembang dolanan* mulai tergeser oleh musik modern yang mayoritas kurang sesuai dengan nilai budaya Indonesia. Penelitian ini bertujuan memvisualisasikan cerita dari *tembang dolanan* Jawa melalui motif batik yang diterapkan pada pakaian anak-anak. Metode yang digunakan mengacu pada Gustami, yang terdiri atas tiga tahapan: eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Proses pembuatan diawali dengan mendesain motif, kemudian dipindahkan ke media kain, dilanjutkan dengan mencanting, memberi warna, mengunci warna menggunakan *waterglass*, proses *nglorod*, dan pembilasan kain batik dengan air bersih. Penelitian ini menghasilkan enam karya, yaitu: (1) *Jaranan*, (2) *Padhang Bulan*, (3) *Gambang Suling*, (4) *Menthog-Menthog*, (5) *Kidang Talun*, dan (6) *Gundul Pacul*. Melalui penulisan karya batik ini, diharapkan dapat menjadi salah satu media pelestarian dua budaya Indonesia sekaligus, yaitu *tembang dolanan* Jawa yang divisualisasikan melalui motif batik untuk anak-anak.

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara multibudaya dan multi-etnik, sehingga memiliki beragam kebudayaan yang diwariskan dari leluhur hingga saat ini. Salah satu warisan budaya tersebut adalah *tembang dolanan* Jawa, yaitu lagu-lagu pengiring permainan tradisional yang biasa dinyanyikan oleh anak-anak. Istilah *tembang dolanan* berasal dari kata *tembang* yang berarti lagu dan *dolan* yang berarti bermain (Retnoningsih, 2019). Sesuai maknanya, *tembang dolanan* umumnya dinyanyikan anak-anak saat bermain bersama teman-temannya (Juwitasari, 2019).

Tembang dolanan dapat dipahami sebagai susunan bahasa yang penyampaianya dilakukan melalui nyanyian atau iringan musik dengan tujuan memberikan kebahagiaan serta menemani permainan (Muljono, 2017). Berdasarkan pengertian tersebut, *tembang dolanan Jawa* dapat disimpulkan sebagai nyanyian berbahasa Jawa yang dinyanyikan sembari bermain. Namun, fenomena ini kini semakin jarang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak lebih sering menyanyikan lagu-lagu populer dewasa yang tidak sesuai dengan usia mereka.

Selaras dengan penelitian Winarti (2019), *tembang dolanan* berfungsi untuk menghibur, mendidik, dan menghadirkan suasana gembira dalam permainan anak-anak. Sementara itu, Setyawan dan Raharjo (2021) mengemukakan bahwa *tembang dolanan* memiliki dua fungsi, yaitu fungsi primer dan sekunder. Fungsi primer meliputi aspek ritual, keindahan, dan kesenangan pribadi, sedangkan fungsi sekunder meliputi sarana pendidikan, penguat solidaritas, sarana kritik, serta pengawasan terhadap norma masyarakat. Dengan demikian,

tembang dolanan sarat dengan pesan moral yang sesuai dengan budaya luhur bangsa Indonesia. Sayangnya, akibat pengaruh globalisasi, *tembang dolanan* mulai tergeser oleh lagu-lagu modern sehingga generasi muda kurang mengenalnya.

Pada dekade 1980-an, *tembang dolanan* masih sangat dikenal di kalangan anak-anak. Hal ini disebabkan mereka memiliki banyak waktu luang sepulang sekolah dan tempat bermain yang luas, seperti lapangan atau halaman rumah. Selain itu, permainan anak pada masa itu masih terbatas sehingga mereka kerap berkumpul bersama untuk bermain sambil menyanyikan *tembang dolanan*.

Winarti (2010) menambahkan bahwa *tembang dolanan* memiliki empat fungsi, yaitu sebagai hiburan, sarana pengesahan pranata dan lembaga kebudayaan, sarana pendidikan anak, serta sarana kontrol sosial agar norma masyarakat dipatuhi. Dengan demikian, *tembang dolanan* tidak hanya memberi hiburan, tetapi juga menanamkan nilai kepribadian, membentuk karakter, serta mengajarkan nilai-nilai luhur.

Dalam lirik *tembang dolanan* terkandung cerita dengan pesan moral tertentu (Heriwati, 2010b). Misalnya, *Tembang Jaranan* ciptaan Ki Hadi Sukatno dari Jawa Tengah mengajarkan penghormatan kepada orang yang lebih tua atau berkedudukan lebih tinggi. Meskipun tidak secara eksplisit menyerukan ajakan, liriknya mencerminkan nilai sopan santun dan penghargaan terhadap hierarki sosial (Nugrahani, 2012). Hal ini menunjukkan bahwa *tembang dolanan* memiliki nilai edukatif yang berkaitan dengan pembentukan karakter.

Untuk melestarikan warisan budaya tersebut, penulis memilih memvisualisasikan *tembang dolanan* Jawa dalam motif batik yang diaplikasikan pada pakaian anak-anak. Batik sendiri merupakan seni menghias kain dengan teknik *resist* menggunakan lilin (*wax*) sebagai penahan warna (Elliott, 2013). Kata “batik” berasal dari bahasa Jawa yang berarti “menulisi”. Batik adalah warisan budaya yang masih berkembang di berbagai daerah di Indonesia (Kustiyah, 2017) dan telah menjadi identitas pakaian nasional. Namun, seiring perkembangan zaman, minat generasi muda terhadap batik mulai menurun.

Hal ini sejalan dengan amanat Pasal 32 ayat (1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang menyatakan bahwa negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk melestarikan warisan budaya, salah satunya melalui visualisasi *tembang dolanan* Jawa dalam motif batik.

Inspirasi penulis juga diperoleh dari karya seniman sebelumnya, seperti Tiara Nur Rachmawati (2015) dengan karya “Selendang Kopi Luwak” yang mengangkat kopi sebagai ide motif batik, serta Athika Ayu Lukito Ningsih (2015) dengan karya “Batik Tulis Selendang Sangkuriang” yang terinspirasi dari cerita rakyat. Kedua karya tersebut menunjukkan bahwa batik dapat digunakan untuk memvisualisasikan cerita sekaligus menyampaikan pesan moral.

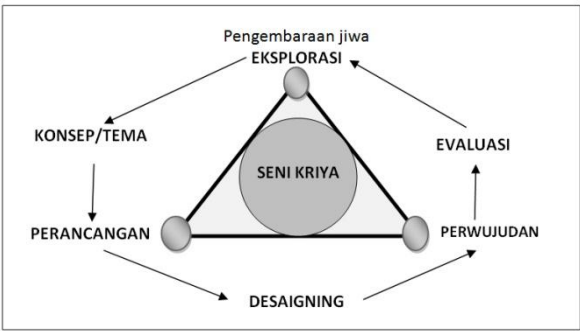
Berbeda dengan karya terdahulu yang diwujudkan dalam bentuk selendang, penulis lebih menekankan aspek fungsional dengan menghadirkan batik dalam bentuk pakaian anak usia 3–7 tahun. Karya ini diharapkan dapat memperkenalkan batik sekaligus *tembang dolanan* kepada anak sejak dini.

Dalam penulisan karya ini, batik digolongkan sebagai seni kriya terapan dengan bentuk fungsional. Penulis menggunakan kain primisima dengan teknik batik tulis dan pewarnaan

naphтол, *indigosol*, serta remasol dengan teknik colet. Karya yang dihasilkan berjumlah enam, terdiri dari dua kemeja lengan panjang, dua kemeja lengan pendek untuk anak laki-laki, serta dua gaun tanpa lengan untuk anak perempuan. Setiap karya mengangkat tema *tembang dolanan*, yaitu: Jaranan, Padhang Bulan, Gambang Suling, Menthog-Menthog, Gundhul Pacul, dan Kidang Talun.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian penciptaan karya seni kriya berupa batik. Dalam proses penciptaan karya seni kriya dapat dilakukan dengan intuisi maupun dengan metode ilmiah secara sistematis. Menurut Gustami (2007), proses penciptaan seni kriya dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.



Gambar 1. Tahap Penciptaan Karya Seni (Sumber: Gustami, 2007)

Tahap pertama adalah eksplorasi, yaitu kegiatan menggali sumber ide yang menjadi dasar penciptaan karya. Penulis melakukan observasi awal untuk menentukan *tembang dolanan* Jawa sebagai ide dasar karya. Selanjutnya, melalui penelusuran dan pengumpulan data dari artikel serta jurnal terkait, penulis memperoleh gagasan dan kesimpulan yang kemudian dijadikan materi pada tahap perancangan motif batik dengan visualisasi cerita dari *tembang dolanan* Jawa.

Tahap kedua adalah perancangan, yakni proses visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa atau desain motif batik. Objek-objek pada sketsa dibuat melalui proses stilasi (penggayaan) yang disesuaikan dengan cerita dari masing-masing *tembang dolanan* Jawa. Sketsa atau desain akhir kemudian dijadikan acuan dalam tahap perwujudan karya.

Tahap ketiga adalah perwujudan, yaitu tahapan realisasi karya. Pada tahap ini, penulis menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, seperti kain primisima, malam (lilin batik), kompor listrik, canting, pewarna remasol, kuas, dan *waterglass* untuk mengunci warna. Selanjutnya dilakukan proses pembuatan batik sesuai prosedur, mulai dari pemindahan desain ke kain, mencanting, pewarnaan, penguncian warna, *nglorod*, hingga pembilasan. Setelah kain selesai, dilakukan proses penjahitan menjadi pakaian anak-anak. Karya yang dihasilkan kemudian dipamerkan sebagai bentuk refleksi dan evaluasi karya.

Tabel 1. Tahapan Penciptaan Karya Seni Kriya Batik (Adaptasi dari Gustami, 2007)

Tahap	Kegiatan Utama	Hasil yang Diharapkan
Eksplorasi	○Observasi awal ide dasar (<i>tembang dolanan</i> Jawa) ○Studi literatur (artikel, jurnal) ○Pengumpulan gagasan	Ide konseptual sebagai dasar penciptaan karya
Perancangan	○Membuat sketsa/desain motif batik ○Proses stilasi sesuai cerita <i>tembang dolanan</i>	Sketsa/desain motif batik siap diwujudkan

Tahap	Kegiatan Utama	Hasil yang Diharapkan
Perwujudan	o Menentukan desain akhir	Karya batik berupa pakaian anak-anak siap dipamerkan
	o Persiapan alat dan bahan	
	o Pemindahan desain ke kain	
	o Proses mencanting, pewarnaan, penguncian warna, <i>nglorod</i> , pembilasan	
	o Penjahitan menjadi pakaian anak	
	o Pameran karya	

3. Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini, penulis memaparkan proses penciptaan karya seni kriya batik dalam bentuk pakaian anak dengan mengacu pada metode penciptaan karya Gustami S.P., yang meliputi tiga tahapan: eksplorasi, perancangan, dan perwujudan karya.

3.1. Eksplorasi

Pada tahap awal, penulis melakukan penggalian ide mengenai konsep yang akan diangkat. Hal ini berhubungan dengan kegelisahan awal penulis terhadap isu kurangnya pengetahuan generasi muda, khususnya anak-anak, mengenai tembang dolanan Jawa sebagai warisan budaya yang seharusnya dilestarikan.

Tembang atau lagu merupakan lirik atau syair yang memiliki irama dan nada (Lathifasari et al., 2021). Menurut Nugrahani (2012), tembang dolanan adalah jenis lagu yang sering dinyanyikan anak-anak ketika mereka bermain bersama. Pada masa lalu, masyarakat Jawa, terutama anak-anak, memanfaatkan malam terang bulan purnama untuk bermain bersama, yang biasanya diiringi oleh tembang dolanan seperti *cublak-cublak suweng* atau *jamuran*.

Tembang dolanan Jawa populer di kalangan anak-anak pada era 1980-an, ketika mereka masih memiliki waktu dan ruang untuk bermain bersama di luar rumah. Pada masa itu, permainan modern berbasis digital belum tersedia, sehingga anak-anak lebih banyak memanfaatkan ruang terbuka di sekitar mereka, seperti lapangan, untuk bermain permainan tradisional.

Keunikan tembang dolanan terletak pada liriknya yang sarat cerita dan pesan moral (Heriwati, 2010). Misalnya, tembang *Jaranan* ciptaan Ki Hadi Sukatno dari Jawa Tengah, yang mengandung pesan penghormatan kepada orang yang lebih tua atau memiliki kedudukan lebih tinggi. Liriknya menggambarkan seorang *Ndara Bei*, seorang bangsawan yang menunggang kuda besar dan diiringi oleh para bawahannya. Pesan yang terkandung dalam tembang tersebut bukan untuk merendahkan diri, melainkan untuk menanamkan nilai sopan santun.

Sayangnya, tembang dolanan kini mulai ditinggalkan oleh generasi muda. Untuk mengetahui kondisi nyata di lapangan, penulis melakukan observasi awal pada tanggal 28 Januari 2022 di salah satu Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar di Wlingi, Kabupaten Blitar. Hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas anak-anak tidak mengenal tembang dolanan Jawa maupun batik sebagai warisan budaya Indonesia.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 2008), batik diartikan sebagai lembaran kain berpola yang dihasilkan dengan teknik khusus, yakni dengan mencetak atau menggoreskan malam (lilin) pada permukaan kain, kemudian diolah melalui metode tertentu.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis menggali informasi dari berbagai artikel dan jurnal untuk merumuskan solusi. Data yang diperoleh dianalisis sehingga menghasilkan gagasan-gagasan yang menjadi dasar penciptaan karya. Penulis kemudian mengangkat dua

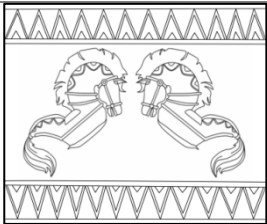
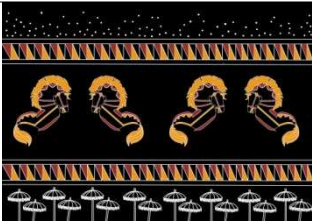
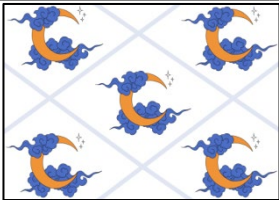
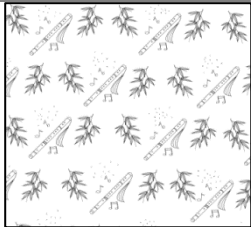
budaya sekaligus, yakni tembang dolanan Jawa dan batik. Cerita dan makna yang terkandung dalam tembang dolanan dijadikan sumber inspirasi untuk merancang motif batik yang diterapkan pada pakaian anak-anak.

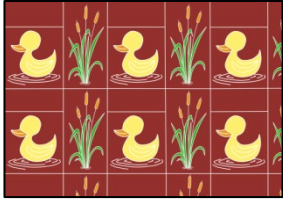
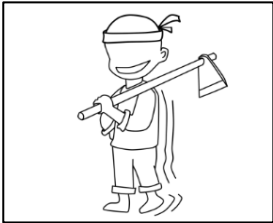
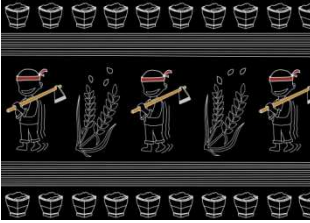
Dengan demikian, karya ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk mengangkat kembali eksistensi batik dan tembang dolanan Jawa di kalangan generasi muda, khususnya anak-anak.

3.2.Perancangan Karya

Untuk memperjelas tahapan proses perancangan motif batik dari tembang dolanan Jawa, berikut disajikan tabel yang memuat perbandingan antara desain awal, desain akhir, serta keterangan detail mengenai makna dan proses kreatif yang dilakukan:

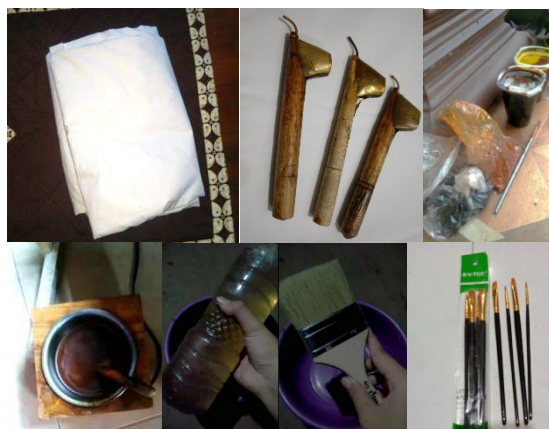
Tabel 1. Desain Awal dan Desain Akhir

Desain Awal	Desain Akhir	Keterangan
		Desain terpilih karya pertama berjudul <i>Jaranan</i> memiliki motif utama berupa jaran kepeng yang biasa digunakan oleh penari jaranan. Motif pendamping berupa payung, simbol penghormatan pada raja di masa lalu. Pesan utama tembang ini adalah rasa hormat kepada yang lebih tua atau lebih tinggi derajatnya (Sawitri et al., 2021). Jaran kepeng dipilih agar lebih mudah dipahami, sedangkan payung melambangkan rasa hormat. Isen-isen menggunakan segitiga dan titik. Desain diaplikasikan pada kemeja anak laki-laki (usia 4–7 tahun).
		Tembang <i>Padhang Bulan</i> bercerita tentang ajakan bersosialisasi saat bulan purnama (Sularso, 2017). Visualisasi berupa objek bulan dan awan sebagai objek utama, serta telapak tangan sebagai simbol sosialisasi. Isen-isen berupa titik-titik agar desain terlihat ramai. Latar belakang biru gelap dengan objek kuning telur (bulan) dan biru terang (awan). Desain diaplikasikan pada kemeja anak laki-laki (usia 4–7 tahun).
		Tembang <i>Gambang Suling</i> menceritakan alat musik seruling bambu dengan suara merdu (Sundari, 2020). Visualisasi berupa seruling bambu (objek utama) dan not musik (simbol suara merdu). Isen-isen menggunakan titik dan daun bambu. Warna hijau dan coklat dipilih untuk menonjolkan kesan alami. Desain diaplikasikan pada kemeja lengan pendek anak laki-laki (usia 4–7 tahun).

Desain Awal	Desain Akhir	Keterangan
		Tembang <i>Menthog-Menthog</i> bercerita tentang hewan menthok/bebek yang lucu dan suka bermain (Sundari, 2020). Visualisasi berupa bebek yang bermain di air, dengan tanaman cattail sebagai pendamping. Isen-isen berupa garis zigzag. Warna merah maroon dan kuning dengan tone cerah dipilih agar lebih mencolok. Desain diaplikasikan pada dress anak perempuan (usia 4–7 tahun).
		Tembang <i>Gundhul Pacul</i> menceritakan tentang kepemimpinan dan tanggung jawab seorang pemimpin terhadap rakyat (Sundari, 2020). Visualisasi berupa anak laki-laki berkepala gundul membawa pacul (simbol kehormatan pemimpin), serta padi dan bakul nasi (simbol kesejahteraan rakyat). Isen-isen berupa garis sederhana agar fokus tetap pada objek utama. Desain diaplikasikan pada kemeja anak laki-laki (usia 4–7 tahun).
		Tembang <i>Kidang Talun</i> menceritakan seekor rusa/kijang yang mencari makan berupa kacang talun di hutan (Sularso, 2017). Visualisasi berupa dua rusa berhadapan (objek utama) dan kacang di sudut pola desain. Isen-isen berupa garis zigzag yang disusun simetris. Warna hijau dan coklat dipilih untuk menegaskan kesan alami. Desain diaplikasikan pada dress anak perempuan (usia 4–7 tahun).

3.3. Perwujudan Karya

Pada tahap perwujudan karya, penulis menggunakan metode batik tulis. Proses menggambar diterapkan dengan menggunakan *canting*, sedangkan pewarnaan dilakukan dengan teknik kuas (*colet*). Berikut uraian lebih detail mengenai tahapan prosesnya:



Gambar 2. Alat dan Bahan Penulisan Karya Batik

Persiapan alat dan bahan: Alat dan bahan yang digunakan terdiri atas kain *primisima*, pensil untuk membuat pola, malam/lilin, kompor listrik, canting, kuas untuk pewarnaan, kuas besar untuk pengolesan *waterglass*, pewarna batik jenis *remasol*, gelas air mineral untuk melarutkan pewarna, serta larutan *waterglass* untuk mengunci warna.

Pemindahan desain motif ke kain: Desain akhir yang sudah dibuat dipindahkan ke kain *primisima* berukuran $1 \times 1,5$ meter menggunakan pensil. Proses ini memudahkan penulis dalam melakukan pencantingan sesuai pola desain.



Gambar 3. Proses Pemindahan Desain Batik ke Kain



Gambar 4. Proses Pencantingan

Pencantingan motif: Setelah desain dipindahkan ke kain, tahap berikutnya adalah pencantingan. Penulis menggunakan dua jenis canting, yaitu *canting klowong* untuk objek utama dan *canting isen-isen* untuk detail yang lebih kecil. Malam dilelehkan menggunakan kompor listrik sebelum diaplikasikan pada kain.

Pewarnaan (teknik *colet*): Pewarnaan dilakukan menggunakan pewarna jenis *remasol*. Terdapat delapan resep warna, yakni: hitam (1), kuning (1), merah (2), biru gelap (2), biru terang (1), dan hijau (1). Pewarna dilarutkan dengan air, kemudian dioleskan pada kain menggunakan kuas. Kain yang sudah diwarnai kemudian diangin-anginkan hingga kering.



Gambar 5. Proses Pewarnaan



Gambar 6. Proses Penguncian Warna

Penguncian warna: Setelah pewarna kering, dilakukan penguncian warna dengan larutan *waterglass*. Penulis menggunakan 1 liter *waterglass* yang dioleskan merata pada kain dengan kuas besar. Proses ini bertujuan agar warna batik lebih awet dan tidak mudah luntur. Kain dibiarkan mengering hingga kaku.

Nglorod: Kain yang sudah melalui tahap penguncian kemudian dilorod, yaitu direbus dalam air mendidih untuk menghilangkan malam. Proses ini bertujuan agar motif batik terlihat jelas.



Gambar 7. Proses Nglorod



Gambar 8. Proses Pembilasan dengan Air Bersih

Pembilasan kain: Setelah proses *nglorod*, kain dibilas menggunakan air bersih untuk memastikan sisa malam benar-benar hilang. Kain kemudian dijemur atau diangin-anginkan hingga kering.

Penjahitan kain batik: Kain batik yang sudah kering kemudian dipola sesuai desain pakaian anak-anak, dipotong, dan dijahit menggunakan mesin jahit. Tahap ini dilengkapi dengan pemasangan aksesoris tambahan, seperti resleting dan kancing, hingga menjadi busana siap pakai.



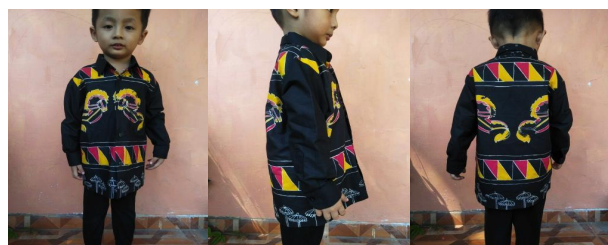
Gambar 9. Penjahitan Kain Batik Menjadi Pakaian Jadi

3.4. Hasil Karya Batik

3.4.1. Karya ke-1 Motif “Jaranan”



Gambar 10. Kemeja Batik Motif “Jaranan”



Gambar 11. Penggunaan pada Model

Judul : Jaranan
Ukuran : 1m x 1,15 m (ukuran kain lembaran)

Media : Kain primisima
 Tahun : 2022
 Deskripsi : Karya pertama mengambil ide konsep dari tembang dolanan Jawa berjudul “*Jaranan*” yang diwujudkan dalam bentuk kemeja batik lengan panjang untuk anak laki-laki berusia 4–7 tahun. Kemeja ini dirancang agar sesuai digunakan dalam acara formal. Motif utama yang digunakan adalah jaran kepang atau kuda-kudaan, yaitu properti khas yang biasa dipakai penari dalam kesenian *jaranan*. Motif pendampingnya berupa payung, yang pada masa lalu digunakan untuk memayungi raja. Tembang “*Jaranan*” sendiri bercerita tentang seorang raja yang menunggang kuda dan diiringi oleh para bawahannya (*poro mentri*). Makna yang terkandung dalam tembang ini adalah ajaran tentang rasa hormat kepada orang yang lebih tua atau yang memiliki derajat lebih tinggi (Sawitri et al., 2021).

Dalam visualisasi motif, penulis menghadirkan jaran atau kuda dengan bentuk jaran kepang, yaitu kuda-kudaan tanpa kaki, agar maknanya lebih mudah ditangkap oleh penikmat karya. Objek tambahan berupa payung raja digunakan untuk menegaskan simbol “rasa hormat”, sesuai pesan tembang tersebut. Sebagai isen-isen, digunakan bentuk segitiga siku-siku yang disusun berhadap-hadapan di bagian atas dan bawah objek utama. Objek jaran kepang ditempatkan di bagian tengah kemeja, dengan penataan dua objek saling berhadapan pada bagian depan dan belakang, sehingga menjadi *point of interest* karya. Objek ini didominasi warna hitam dengan sentuhan warna kuning dan merah sebagai *highlight* yang menambah penekanan visual. Warna merah dan kuning dipilih karena identik dengan properti kuda-kudaan dalam kesenian jaran kepang (Kristiantoro, 2020).

Objek tambahan berupa payung raja divisualisasikan dengan warna hitam yang menonjolkan garis (line art) agar tidak mengalihkan fokus pada objek utama. Sementara itu, isen-isen berbentuk segitiga diwarnai dengan kombinasi hitam, merah, dan kuning agar selaras dengan motif utama. Dominasi warna hitam pada kemeja batik ini dimaksudkan untuk memberikan kesan klasik, elegan, dan kuat, sekaligus mudah dipadukan dengan warna lain. Pemilihan warna hitam juga disesuaikan dengan jenis pakaian yang ditujukan bagi anak laki-laki, sehingga memberikan kesan maskulin sekaligus formal.

3.4.2. Karya ke-2 Motif “Padhang Bulan”



Gambar 12. Kemeja Batik Motif “Padhang Bulan”



Gambar 13. Penggunaan pada Model

Judul : Padhang Bulan
 Ukuran : 1m x 1,15 m (ukuran kain lembaran)
 Media : Kain primisima
 Tahun : 2022
 Deskripsi : Karya kedua mengambil ide konsep dari tembang dolanan Jawa berjudul “*Padhang Bulan*” yang diwujudkan dalam bentuk produk kemeja batik lengan panjang untuk anak laki-laki berusia 4–7 tahun. Tembang dolanan “*Padhang Bulan*” menceritakan tentang ajakan untuk bersosialisasi dan memanfaatkan waktu yang ada, bahkan pada saat bulan

purnama (Sularso, 2017). Tembang ini berfungsi sebagai pengiring permainan *jelungan*, yang memiliki makna memberi pemahaman tentang keselamatan hidup dari segi religius (Rachmawati, 2024). Dalam penggarapan motif, penulis memilih objek bulan sabit daripada bulan purnama utuh karena bentuknya dianggap lebih indah untuk dijadikan objek utama. Penulis juga menambahkan objek awan yang telah didistilasi sebagai objek pendukung, kemudian digabungkan dengan bulan sabit. Kedua objek ini disusun secara teratur dan berulang sehingga menutupi seluruh permukaan kain. Objek utama dikelilingi garis berbentuk belah ketupat, sementara isen-isen berupa titik-titik ditempatkan pada sudut-sudut belah ketupat agar motif terlihat lebih ramai tanpa mengurangi penekanan pada objek utama.

Objek utama berupa bulan sabit diberi warna kuning sehingga menjadi *point of interest* dalam karya ini. Sementara itu, objek tambahan berupa awan diberi warna biru yang lebih terang dibandingkan warna biru pada latar belakang. Kemeja batik ini dibuat berlempang panjang agar sesuai digunakan dalam acara formal dengan dominasi warna biru gelap pada latar kain. Pemilihan warna biru gelap dimaksudkan untuk memberikan kesan rapi, sopan, dan elegan. Selain itu, warna biru gelap juga dipandang sesuai dengan stereotipe warna pakaian yang identik dengan anak laki-laki.

3.4.3. Karya ke-3 Motif “Gambang Suling”



Gambar 14. Kemeja Batik Motif “Gambang Suling”



Gambar 15. Penggunaan pada Model

Judul : Gambang Suling
 Ukuran : 1m x 1,15 m (ukuran kain lembaran)
 Media : Kain primisima
 Tahun : 2022
 Deskripsi : Karya ketiga mengambil ide konsep dari tembang dolanan Jawa berjudul “*Gambang Suling*” yang diwujudkan dalam bentuk produk kemeja batik lengan pendek untuk anak laki-laki usia 4–7 tahun. Tembang dolanan “*Gambang Suling*” bercerita tentang alat musik tradisional berupa seruling yang mampu menghasilkan suara merdu (Sundari, 2020). Makna yang terkandung dalam liriknya menggambarkan perjalanan hidup, di mana manusia perlu terus menikmati anugerah kehidupan, baik dari aspek cerita maupun aspek lainnya, dengan proporsi yang seimbang (Rachmawati, 2024).

Untuk memvisualisasikan makna tersebut, penulis menjadikan seruling bambu sebagai objek utama dengan penataan diagonal yang berulang. Objek seruling diberi warna kuning dan dilengkapi aksesoris berupa tali berwarna merah pada pangkalnya. Sebagai objek tambahan, penulis menambahkan daun bambu dengan ukuran sama seperti objek utama, disusun diagonal secara selang-seling. Agar tidak mengurangi penekanan pada objek utama, daun bambu divisualisasikan dalam bentuk *line art* berwarna hijau yang menyatu dengan latar karya batik, sehingga menambah kesan apresiasi terhadap keindahan alam sederhana sesuai makna tembang “*Gambang Suling*”. Tembang ini juga mengingatkan pentingnya menjaga harmoni dengan alam (Rachmawati, 2024).

Untuk mendukung visualisasi “suara merdu” dari seruling, penulis menambahkan objek isen-isen berupa not musik dan titik-titik. Sama seperti daun bambu, isen-isen ini divisualisasikan dalam bentuk *line art* berwarna hijau yang menyatu dengan latar, sehingga tidak menggeser perhatian dari objek utama. Dengan demikian, seruling tetap menjadi *point of interest* pada karya ini.

3.4.4. Karya ke-4 Motif “Menthog-Menthog”



Gambar 16. Dress Batik Motif “Menthog-Menthog”



Gambar 17. Penggunaan pada Model

Judul : Menthog-Menthog
 Ukuran : 1m x 1,15 m (ukuran kain lembaran)
 Media : Kain primisima
 Tahun : 2022
 Deskripsi : Karya keempat mengambil ide konsep dari tembang dolanan Jawa berjudul “*Menthog-Menthog*” yang diwujudkan dalam bentuk dress batik tanpa lengan untuk anak perempuan usia 4–7 tahun. Tembang dolanan “*Menthog-Menthog*” bercerita tentang hewan menthog (entok/bebek) yang lucu dan gemar bermain (Sundari, 2020). Secara implisit, tembang ini mengandung kritik terhadap sifat malas dan tidak produktif. Menthog yang hanya diam di kandang dan tidur tanpa bekerja digambarkan sebagai perilaku memalukan, sehingga menjadi pelajaran bagi anak-anak agar tidak bermalas-malasan dan selalu berusaha (R. Arkam, 2024). Larangan bermalas-malasan ini terlihat pada kutipan lirik “*mbok yo ojo ngetok, ono kandhang wae.*” Selain itu, tembang ini juga sarat nilai humor dengan lirik sederhana yang mudah diterima.

Untuk memvisualisasikan hewan menthog sebagai tokoh utama dalam tembang, penulis menampilkan objek menthog yang sedang bermain di air sebagai objek utama, sebagai ajakan untuk bermain di luar, bukan hanya berdiam diri di kandang sesuai makna yang terkandung dalam tembang. Objek menthog diberi warna kuning cerah. Sebagai objek tambahan, penulis menambahkan tanaman cattail (sejenis ilalang) yang disusun selang-seling dengan objek utama secara horizontal. Tanaman ini diberi warna hijau dengan bagian bunga berwarna coklat muda sebagai penyeimbang visual.

Sebagai penguat karya, penulis juga menambahkan pola garis zig-zag di atas objek utama serta titik-titik di sekelilingnya sebagai isen-isen. Pemilihan bentuk dress tanpa lengan untuk anak perempuan diperkuat dengan penggunaan palet warna cerah dengan dominasi merah dan kuning. Warna-warna cerah tersebut menghadirkan kesan *playful*, kekanak-kanakan, dan menyenangkan, sejalan dengan karakter lirik tembang “*Menthog-Menthog.*”

3.4.5. Karya ke-5 Motif “Gundhul Pacul”



Gambar 18. Kemeja Batik Motif “Gundhul Pacul”



Gambar 19. Penggunaan pada Model

Judul : Gundhul Pacul
Ukuran : 1m x 1,15 m (ukuran kain lembaran)
Media : Kain primisima
Tahun : 2022
Deskripsi : Karya kelima mengambil ide konsep dari tembang dolanan Jawa berjudul “Gundhul Pacul” yang diwujudkan dalam bentuk kemeja batik lengan pendek untuk anak laki-laki usia 4–7 tahun. Tembang dolanan “Gundhul Pacul” memiliki makna mendalam tentang akibat dari sikap sombong atau angkuh (A. Hidayah, 2017). Secara eksplisit, tembang ini menceritakan seorang anak laki-laki berkepala gundul (botak) yang membawa cangkul serta bakul nasi di kepalanya. Namun, karena cara berjalannya yang *gemblelengan*—dapat diartikan berjalan dengan sombong atau angkuh—bakul nasi yang melambangkan “harta atau penghasilan” terjatuh ke tanah, sebagaimana tersirat dalam lirik “*wakul ngglimping segane dadi sak ratan.*”

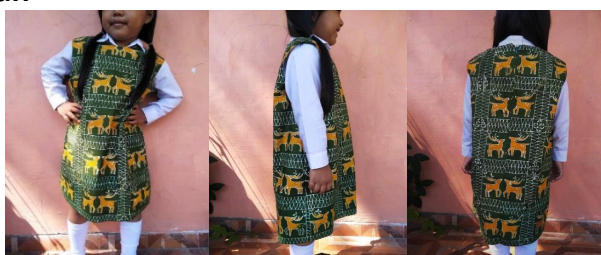
Sejalan dengan makna tersebut, penulis memvisualisasikan tokoh utama tembang ini dalam bentuk objek anak laki-laki berkepala botak yang sedang membawa cangkul sebagai objek utama. Objek ini diberi warna hitam yang menyatu dengan latar belakang karya, sementara bagian tali kepala diberi warna merah sebagai penegasan, dan gagang cangkul diberi warna cokelat muda sebagai aksen. Sebagai objek tambahan, penulis menampilkan padi dan bakul nasi yang merepresentasikan harta atau kekayaan. Objek utama dan padi disusun secara selang-seling dan memanjang di bagian tengah kemeja.

Untuk isen-isen, penulis menggunakan pola garis-garis sederhana agar fokus tetap tertuju pada objek utama. Dominasi warna hitam dipilih agar sesuai dengan bentuk kemeja lengan pendek anak laki-laki. Warna hitam menghadirkan kesan elegan, klasik, serta mudah dipadupadankan dengan warna lain, sehingga menambah nilai estetis dan fungsional pada karya ini.

3.4.6. Karya ke-6 Motif “Kidang Talun”



Gambar 20. Dress Batik Motif “Kidang Talun”



Gambar 21. Penggunaan pada Model

Judul : Kidang Talun
Ukuran : 1m x 1,15 m (ukuran kain lembaran)
Media : Kain primisima
Tahun : 2022
Deskripsi : Karya keenam mengambil ide konsep dari tembang dolanan Jawa berjudul "*Kidang Talun*" yang diwujudkan dalam bentuk dress batik tanpa lengan untuk anak perempuan usia 4–7 tahun. Tembang dolanan "*Kidang Talun*" secara eksplisit menceritakan seekor rusa (kidang) yang mencari makan di hutan berupa kacang talun (Sularso, 2017). Pesan moral dalam tembang ini terdapat pada bait pertama, khususnya baris ketiga dan keempat "*mil kethemil, mil kethemil, si kidang mangan lembayun*" yang mengajarkan bahwa makan sebaiknya dilakukan secara bertahap dan sedikit demi sedikit (Y. A. Dewi, 2023). Pesan tersebut dapat dimaknai lebih luas, yaitu dalam menjalani hidup kita perlu bersikap sabar dan tidak terburu-buru.

Untuk memvisualisasikan makna tersebut, penulis mengambil dua rusa/kidang sebagai objek utama yang disusun saling berhadapan dan berulang secara simetris hingga menutupi seluruh permukaan kain batik. Objek utama ini diberi warna cokelat cerah cenderung kekuningan, sementara bagian tanduk diberi warna cokelat lebih gelap dengan aksentasi daun-daun kecil berwarna hijau di ujungnya sehingga menghadirkan kesan elegan. Objek utama ditempatkan di dalam bingkai berbentuk persegi panjang dengan aksentasi garis zig-zag sebagai isen-isen. Selain itu, penulis menambahkan objek kacang mirip kacang polong sebagai visualisasi "kacang talun"—makanan rusa—yang diletakkan di setiap pojok pola motif.

Karya ini diwujudkan dalam bentuk dress batik tanpa lengan untuk anak perempuan dengan dominasi tone warna hijau. Pemilihan warna ini menegaskan kesan natural sekaligus mendukung narasi tembang yang menceritakan kehidupan seekor rusa di hutan.

3.5. Evaluasi

Setelah tahap perwujudan, tahap selanjutnya adalah evaluasi yang dilakukan melalui kegiatan gelar karya atau pameran. Karya-karya yang telah dihasilkan selama perkuliahan pendidikan seni rupa dinilai dan dipresentasikan dalam pameran yang dilaksanakan selama dua hari, yaitu pada 17–18 Maret 2025 di MTsN Nurul Iman Tawangsari, Kecamatan Garum, Kabupaten Blitar. Pameran bertempat di ruang seni lantai 4 gedung sekolah, yang dipilih agar siswa sebagai penikmat pameran dapat lebih mudah mengapresiasi karya-karya yang ditampilkan. Karya batik dipasang berurutan pada tembok yang telah disediakan khusus untuk menggantung karya. Selain itu, aspek pendukung juga dipersiapkan, seperti informasi deskripsi mengenai masing-masing karya, daftar pengunjung, serta formulir untuk kritik dan saran. Setelah pameran berakhir, penulis melakukan evaluasi berdasarkan kritik dan saran yang telah dikumpulkan dari pengunjung. Beberapa catatan penting yang diperoleh dari hasil evaluasi antara lain pencahayaan yang kurang maksimal dan penataan karya yang dinilai masih kurang ideal.

Melalui pameran, penulis dapat memperkenalkan hasil karyanya agar dapat dilihat dan diapresiasi oleh pengunjung pameran. Apresiasi yang didapat dapat berupa kritik maupun saran yang membangun. Selain itu, pameran yang diadakan di sekolah ini dapat dijadikan media memperkenalkan salah satu budaya Indonesia berupa karya batik secara nyata yang secara tidak langsung menjadi sarana edukasi dan pelestarian budaya.



Gambar 22. Pelaksanaan Pameran

4. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, proses penulisan karya ini terdiri atas tiga tahap, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Tahap eksplorasi dilakukan dengan mengumpulkan informasi melalui jurnal, artikel, dan buku-buku terkait tembang dolanan Jawa serta pengkaryaan batik, baik secara online maupun *offline*. Dari hasil observasi tersebut, penulis menyimpulkan cerita-cerita dari tembang dolanan Jawa yang kemudian diolah menjadi desain motif batik. Pada tahap perwujudan, proses pembuatan karya meliputi beberapa langkah, antara lain pemindahan desain motif batik ke kain primisima, pencantingan menggunakan malam, pewarnaan dengan pewarna jenis remasol, penguncian warna menggunakan waterglass, dan proses nglorod untuk menghilangkan malam. Selanjutnya dilakukan pembilasan kain dengan air bersih, kemudian kain batik yang telah selesai diproses dijahit menjadi pakaian anak siap pakai. Hasil akhir dari proses tersebut adalah produk pakaian berupa dua kemeja lengan panjang dan dua kemeja lengan pendek untuk anak laki-laki berusia 4–7 tahun, serta dua dress batik tanpa lengan untuk anak perempuan dengan rentang usia yang sama. Produk batik ini mengusung enam motif yang terinspirasi dari makna enam tembang dolanan Jawa, yaitu motif *Jaranan*, *Padhang Bulan*, *Gambang Suling*, *Menthog-Menthog*, *Gundul Pacul*, dan *Kidang Talun*. Dengan terciptanya karya ini, diharapkan eksistensi tembang dolanan Jawa dan batik sebagai warisan budaya bangsa dapat terus dilestarikan, sehingga masyarakat, khususnya generasi muda, semakin mengapresiasi budaya dalam negeri.

Sebagai saran untuk penelitian selanjutnya, kajian mengenai pengembangan batik berbasis kearifan lokal dapat diperluas tidak hanya pada tembang dolanan Jawa, tetapi juga pada bentuk ekspresi budaya lain seperti cerita rakyat, permainan tradisional, maupun seni pertunjukan daerah. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lanjutan yang menekankan pada strategi pemasaran, keberlanjutan bahan ramah lingkungan, serta pemanfaatan teknologi digital untuk memperkenalkan produk batik inovatif kepada masyarakat yang lebih luas.

Daftar Rujukan

- Arkam, R., & Arifin, M. Z. (2024). Nilai-nilai religius dalam tembang dolanan anak sebagai pembentuk karakter anak: *Religious values in children's toy songs as shaping children's characters*. *EDUCAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 1–15.
- Dewi, Y. A., Mahendra, M., & Suswandari, M. (2023). Analisis penguatan pendidikan karakter melalui tembang dolanan Jawa. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 7(4), 730–743.
- Elliott, I. M. (2013). *Batik: Fabled cloth of Java*. Tuttle Publishing.
- Gustami, S. (2007). *Butir-butir mutiara estetika timur: Ide dasar penulisan seni kriya Indonesia*. Prasista.

- Heriwati, S. H. (2010). Nilai-nilai yang terkandung dalam apresiasi tembang-tembang Jawa. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.33153/glr.v8i1.1315>
- Hidayah, A. (2017). Makna budaya lagu dolanan: Dhondhong apa salak, gundhul pacul. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 18(1), 19–26.
- Juwitasari, S. (2019). *Tembang dolanan jamuran* karya Ki Hadi Sukatno: Analisis etnografi. *Jurnal Ikadbudi*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/ikadbudi.v8i1.42994>
- Kristiantoro, E. L., Purwanto, P., & Gunadi, G. (2020). Kajian estetika visual tata busana dan properti kesenian jaran kepang Turonggo Jati Desa Jebengplampitan Kecamatan Sukoharjo Kabupaten Wonosobo. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 9(1), 45–61. <https://journal.unnes.ac.id/sju/eduart/article/view/38233>
- Kustiyah, I. E. (2017). Batik sebagai identitas kultural bangsa Indonesia di era globalisasi. *Gema*, 30(52), 62476.
- Lathifasari, M. F., Widodo, W., & Wadiyo, W. (2021). The value of character education in tembang dolanan Jawa and its implementation in the cultural art learning process. *Catharsis*, 10(3), Article 3. <https://doi.org/10.15294/catharsis.v10i3.53923>
- Muljono, U. (2017). *Tembang (lagu) dolanan anak sebagai inspirasi penulisan tarian anak*. *Selonding*, 11(11), Article 11. <https://doi.org/10.24821/selonding.v11i11.2965>
- Nugrahani, F. (2012). Reaktualisasi tembang dolanan Jawa dalam rangka pembentukan karakter bangsa (kajian semiotik). *Kajian Linguistik dan Sastra*, 24(1), Article 1. <https://doi.org/10.23917/kl.v24i1.102>
- Rachmawati, D. K., & Pramudya, D. A. (2024). Nilai edukasi dalam lirik tembang dolanan di SD Muhammadiyah 26 Surabaya. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(2). <https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/20575>
- Retnoningsih, D. A. (2019). Pembentukan sikap tata krama siswa sekolah dasar melalui revitalisasi pembiasaan tembang dolanan. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v8i2.1790>
- Sawitri, S., Rahayu, N. T., Fatmawati, E., Zaelani, M., Elihami, E., & Arif, M. (2021). Implementation of Java cultural education in elementary school in Yogyakarta. *Linguistics and Culture Review*, 5(S3), Article S3. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v5nS3.1905>
- Setyawan, B. W., & Raharjo, Y. M. (2021). Kajian makna dan fungsi tembang bawa metrum dandanggula dalam lagu campursari. *Widyaparwa*, 49(2), Article 2. <https://doi.org/10.26499/wdprw.v49i2.557>
- Sularso, P. (2017). Upaya pelestarian kearifan lokal melalui ekstrakurikuler karawitan di SMP Negeri 1 Jiwan tahun 2016. *Citizenship: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.25273/citizenship.v5i1.1181>
- Sundari, W. (2020). Javanese language maintenance through Javanese traditional and modern (folk) songs. *Culturalistics: Journal of Cultural, Literary, and Linguistic Studies*, 4(1), 11–16. <https://doi.org/10.14710/culturalistics.v4i1.8143>
- Sutarno, A. (2011). *Batik: Warisan adiluhung*. G-Media.
- Winarti, D. (2019). Various Javanese Cultural Wisdom Inherited Through Food Expressed In Tembang Dolanan. *Jurnal Sultan Alauddin Sulaiman Shah, Special Issue*, 388-398. <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v12i2.4954>