

**MEDIA EDUKASI SEJARAH LEGIUN KAVALERI MANGKUNEGARAN
UNTUK ANAK MELALUI KOLABORASI PENCIPTAAN KARYA
TEMBANG DOLANAN DENGAN ILUSTRASI**

LAPORAN AKHIR PENELITIAN TERAPAN



Oleh :

Ketua

**Waluyo, S.Kar., M.Sn
NIDN. 0021086203**

**Brilindra Pandanwangi, S.Ds., M.Sn.
NIDN. 0007069302**

**Basnendar Herry Prilosadoso, S.Sn., M.Ds
NIDN. 0019047102**

**Indriati Suci Pravitasari, M.Sn
NIDN. 0515098803**

**Utin Della Maharani
NIM. 221511018**

**Gilbert Gohnarso
NIM. 231511079**

**Duin Valentina Hutapea
NIM. 231511041**

**Joanne Karenina Adoe
NIM. 231511020**

Dibiayai DIPA ISI Surakarta
Nomor: SP DIPA-023.17.2.677542/2023 tanggal 30 November 2022
Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi,
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Tematik
Nomor: 1114/IT6.2/PM.03.03/2023

**INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
NOPEMBER 2024**

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Daftar Isi	iii
Abstrak	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	3
B. Rumusan Masalah	5
C. Pendekatan Pemecahan Masalah	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Tinjauan Pustaka	10
B. <i>State Of The Art</i> dan Kebaruan.....	12
C. Peta Jalan (<i>Road Map</i>) Penelitian 5 Tahun Kedepan.....	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
A. Tempat dan Waktu Penelitian	17
B. Pendekatan Penelitian.....	17
C. Sumber Data	17
D. Pengumpulan Data	18
E. Model Analisis	18
F. Strategi Pelaksanaan Penelitian	18
BAB IV PELAKSANAAN PENELITIAN	23
A. Tahapan Perancangan	23
B. Luaran Perancangan	24
BAB V PENUTUP	25
A. Kesimpulan	25
B. Saran	27
Daftar Pustaka	29
Lampiran	30

ABSTRAK

Keberadaan ikon Legiun Kavaleri Mangkunegaran menjadi penting untuk dikembangkan sebagai memori sejarah Surakarta dimana kini keberadaannya makin tidak dikenal milenial. Penelitian selaras RPJMN 2020-2024 mengarusutamakan *Sustainable Development Goals* yang berupa 17 Tujuan SDGs melalui 7 Agenda Pembangunan Indonesia melalui Kemajuan Budaya yang Mencerminkan Kepribadian Bangsa sebagai upaya pelestarian melalui penciptaan kolaborasi tembang dan ilustrasi cerita Legiun Kavaleri Pura Mangkunegaran. Penyebarluasan informasi seputar sejarah ini dibutuhkan oleh semua kalangan, begitu juga bagi kalangan siswa sekolah dasar, dimana pada usia tersebut informasi dapat menjadi pedoman nantinya baik untuk sekarang dan di masa depan dalam memahami sejarah bangsanya. Diperlukan media yang sesuai dan kondisi, serta dibutuhkan alternatif agar informasi yang disampaikan dapat diterima serta menarik. Media alternatif melalui kolaborasi tembang dolanan dan ilustrasi mengandung ajaran moral yang berguna dan media penyampaian pesan yang dapat diaplikasikan dalam upaya pelestarian sejarah. Penelitian ini sesuai Rencana Induk Penelitian ISI Surakarta 2021-2025 bidang fokus Preservasi, Konservasi, dan Aktualisasi Seni Budaya Nusantara dengan Aktualisasi Seni Budaya sebagai usaha menghadirkan seni budaya sesuai dengan konteks zamannya dengan target Terciptanya model seni budaya Nusantara yang sesuai dengan konteks zamannya. Tujuan penelitian terapan, yaitu : 1). Merancang karya tembang dolanan anak yang berisi materi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran, dan 2). Merancang karya berupa buku ilustrasi anak yang berisi materi penjelasan tembang dolanan sebagai media publikasi kepada siswa sekolah dasar. Metode penciptaan karya seni ada 6 (enam) tahapan yaitu : *Discovery, Interpretation, Ideation, Experimentation, Evolution, dan Implementation*. Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) penelitian terapan ini adalah 4-6 berupa Luaran wajib berupa artikel ilmiah (submitted) di jurnal Sinta, karya seni terapan, Surat Keterangan Penerapan IPTEKS dari mitra, laporan hasil dan presentasi hasil penelitian dan ajuan KI (*granted*). Melalui media ini diharapkan meningkatkan pemahaman dan pengetahuan kepada siswa sekolah dasar mengenai sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran untuk mengenalkan dan melestarikan sejarah kepada siswa sekolah dasar.

Kata kunci : *Legiun Kavaleri Mangkunegaran, Tembang Dolanan, Ilustrasi, Siswa SD, Pelestarian Sejarah*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberadaan ikon Legiun Kavaleri Pura Mangkunegara menjadi penting untuk dikembangkan sebagai memori sejarah Surakarta, dimana Legiun Mangkunegara, unit militer Asia termmodern pada jamannya yakni didirikan tahun 1808 atas perintah penguasa Prancis Napoleon Bonaparte. Prancis yang terlibat peperangan dengan Prusia, Rusia dan Inggris, memiliki angkatan darat terkuat di dunia saat itu [1]. Mangkunegara II sebagai penguasa Pura Mangkunegara memiliki visi ke depan dan mampu mengadopsi gagasan modern pada jamannya yakni organisasi militer ala Eropa sekaligus terkuat di dunia [2]. Berikut foto Legiun Kavaleri Mangkunegara, Surakarta sedang berlatih.



Gambar 1. Pasukan Legiun Kavaleri Mangkunegara, Surakarta Sedang Berlatih.
Sumber : Arsip Pura Mangkunegara, Surakarta, 2023

Munculnya Legiun Mangkunegaran berawal dari perjuangan Raden Mas Said bersama para pengikutnya yang merasa kecewa terhadap pemerintahan serta ketidakadilan yang dilakukan oleh Paku Buwono II. Embrio dari Legiun Mangkunegaran adalah prajurit yang berjuang bersama Raden Mas Said. Dengan ikrar *tiji tibeh* yang artinya apabila salah satu ada yang jatuh semua ikut merasakan, apabila salah satu mendapat kebahagiaan maka semua ikut menikmati, Raden Mas Said dapat menyatukan pasukannya dan memenangkan berbagai pertempuran. Dalam perjuangannya, Raden Mas Said melakukan kerjasama

dengan Sunan Kuning dan Pangeran Mangkubumi. Ketika bekerjasama dengan Sunan Kuning, Raden Mas Said dibekali dengan kepandaian mengatur strategi serta cara menggunakan senjata dan kemudian diangkat sebagai senopati yang bergelar Pangeran Prangwedana memimpin 300 orang prajurit berani mati.

Era sekarang dimana sejarah tentang pasukan elit keberadaannya makin tidak dikenal milenial. Solusi alternatif pelestarian dan pengembangannya melalui kolaborasi seni tembang macapat [3] dan multimedia. Penelitian sesuai RPJMN 2020-2024 mengarusutamakan *Sustainable Development Goals* (SDGs) dengan target dari 17 Tujuan SDGs beserta indikatornya telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam 7 Agenda Pembangunan Indonesia dengan misi Kemajuan Budaya yang Mencerminkan Kepribadian Bangsa [4] maka melalui penelitian terapan seni ini dalam jangka panjang adalah untuk upaya melestarikan sejarah Legiun Kavaleri Pura Mangkunegaran melalui kolaborasi seni tembang macapat [5] dengan melalui transformasi teknologi animasi [6] sehingga bisa diterima generasi muda maka diperlukan penyesuaian dan terobosan dalam hal penyajiannya [7] Keterkaitan penelitian ini sebagai upaya mencapai Penelitian ini sesuai Rencana Induk Penelitian ISI Surakarta 2021-2025 bidang fokus Preservasi, Konservasi, dan Aktualisasi Seni Budaya Nusantara dengan Aktualisasi Seni Budaya sebagai usaha menghadirkan seni budaya sesuai dengan konteks zamannya dengan target Terciptanya model seni budaya Nusantara yang sesuai dengan konteks zamannya. [8] sedangkan capaian penelitian sesuai bidang fokus Prioritas Riset Nasional 2020-2024 pada bidang Sosial Humaniora, Seni Budaya dan Pendidikan khususnya pada tema Riset Pemajuan Seni, Kebudayaan dan Bahasa dengan target capaian berupa Karya Seni dan Inovasi Dalam Bidang Ekonomi Kreatif, Nilai Arkeologi, Pelestarian dan Perlindungan Nilai Budaya, Kearifan Lokal serta Regulasi dan Kebijakan yang Berbasis Riset. Adapun target khusus yaitu Penciptaan kolaborasi seni terkait media pelestarian sejarah melalui tembang dan ilustrasi cerita Legiun Kavaleri Pura Mangkunegara Surakarta.

Sosialisasi tentang pemahaman mengenai cerita Legiun Kavaleri Pura Mangkunegara Surakarta. ini juga sudah dilakukan dengan beragam cara dan dengan media baik media cetak, maupun media elektronik. Maka dari itu, diperlukan strategi komunikasi yang disesuaikan dengan segmentasi masyarakat. Strategi komunikasi dapat diartikan sebagai panduan dan perencanaan komunikasi (*communication planning*) dan

manajemen komunikasi (*communication manajement*) untuk mencapai suatu tujuan. Untuk mencapai tujuannya, maka dalam strategi komunikasi harus dapat menunjukkan bagaimana operasionalnya secara taktis harus dilakukan. Sedangkan pendekatan tergantung pada waktu, situasi, dan kondisi yang berbeda-beda [8].

Salah satu media edukasi yang terkait dengan seni tradisi di Indonesia dengan media tembang. Membicarakan tentang tembang yang merupakan bagian dari kebudayaan. Terkait dengan pembahasan kebudayaan, seni merupakan salah satu unsur kebudayaan dan fitrah manusia yang dianugerahkan Allah SWT untuk suatu kegiatan yang melibatkan kemampuan kreatif dalam mengungkapkan keindahan, kebenaran dan kebaikan [9]. Tembang dolanan bisa dikategorikan sebagai aktivitas menyanyi yang didalamnya banyak faktor yang bermanfaat untuk tumbuh kembang anak. Belajar sambil bermain dan belajar sambil bernyanyi juga tepat diterapkan pada anak usia dini. Dari pada materi lagu mengambil lagu berbahasa Indonesia, atau bahasa asing, lebih baik mengambil materi lagu atau tembang dolanan, yang menggunakan bahasa daerah, sekaligus untuk melestarikan bahasa ibu jangan sampai punah. Lagu dolanan anak pernah hidup dengan anak-anak sekitar tahun 80-an, kondisi yang demikian masih dirasakan terutama bagi yang pernah tinggal di pedesaan. Anak--anak dengan riang gembira bermain sambil melantunkan lagu dolanan anak di halaman rumah, lingkungan sekolah, dan ditempat-tempat berkumpul anak [10].

Tembang dolanan mempunyai keunikan serta daya tarik dikarenakan dalam tembang dolanan sarat dengan ajaran serta nilai-nilai dalam kehidupan manusia. Visualisasi nilai yang tampak dari bentuk tembang dolanan dan syair mengandung ajaran moral yang berguna dan dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan yang dapat diaplikasikan dalam pelestarian bahasa ibu dan pendidikan budi pekerti [11]. Tembang dolanan Jawa atau tembang dolanan anak, misalnya *Iilir-ilir*, *Menthok-mentok*, *Buto Galak*, *Cublak-cublak Suweng*, *Gugur Gunung*, *Gambang Suling*, *Sluku-sluku Bathok*, *Jamuran*, *Kupu-Kupu*, dan tembang dolanan lainnya perlu mendapatkan perhatian. Sehubungan dengan itu, memberikan perhatian terhadap salah satu bentuk sastra lisan tradisional merupakan hal yang patut dan penting [12].

Nilai-nilai kearifan lokal dalam lagu dolanan Jawa ini pada masa sekarang sudah banyak mengalami pergeseran akibat adanya arus globalisasi. Masyarakat khususnya

generasi muda banyak yang menilai bahwa lagu dolanan Jawa dinilai sudah kuno dan tidak modern. Berdasarkan paparan diatas, selain untuk pengembangan tembang dolanan anak, juga sebagai media alternatif untuk edukasi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran kepada masyarakat, khususnya siswa sekolah dasar. Maka diperlukan media yang efektif dan sesuai dengan karakter untuk siswa sekolah dasar dengan kolaborasi antara tembang dolanan anak dengan media buku ilustrasi anak yang bermuatan sosialisasi mengenai edukasi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran untuk anak agar materi informasi dan pengetahuan dapat diterima oleh kalangan pelajar, khususnya siswa sekolah dasar di Surakarta.

Pemilihan kolaborasi antara tembang dolanan dengan media buku ilustrasi anak, dilatarbelakangi bahwa melalui buku cerita ini dapat menjadi bahan bacaan atau mendongeng. Mendongeng akan lebih baik apabila dilakukan dengan menggunakan media berupa buku cerita. Menurut Dhieni (2005) dalam Prasetyo (2014), menyatakan peranan media dalam bercerita dengan menggunakan buku cerita dapat membantu mengembangkan imajinasi anak terhadap isi cerita atau objek dalam sebuah cerita yang di dalamnya terdapat hubungan sebab-akibat suatu proses yang terjadi pada lingkungan sekitar anak, sehingga anak dapat menyimpulkan isi cerita tersebut berdasarkan kemampuan daya nalar ataupun daya daya pikirnya [13].

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan observasi awal dan melihat situasi saat ini dimana diperlukan media yang sesuai mengenai media pengenalan Legiun Kavaleri Mangkunegara, maka didapatkan beberapa rumusan masalah dalam penelitian terapan ini yaitu :

1. Bagaimana menciptakan tembang dolanan anak yang berisi materi tentang edukasi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran Surakarta untuk siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana merancang buku ilustrasi anak yang berisi materi penjelasan tembang dolanan sebagai media publikasi yang efektif dan efisien mengenai edukasi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran Surakarta kepada siswa sekolah dasar?

C. Tujuan Khusus

Secara umum tujuan umum dari penelitian terapan untuk mencari solusi media edukasi dan informasi tentang edukasi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran Surakarta yang sekaligus meningkatkan daya tarik anak kepada tembang dolanan anak. Sedangkan tujuan khusus yang akan dicapai melalui penelitian ini adalah :

1. Karya tembang dolanan anak yang berisi materi tentang edukasi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran Surakarta siswa sekolah dasar.
2. Karya berupa buku ilustrasi anak yang berisi materi penjelasan tembang dolanan sebagai media publikasi yang efektif dan efisien mengenai sosialisasi media pengenalan Legiun Kavaleri Mangkunegaran kepada siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian terapan sebagai kolaborasi seni karawitan dengan desain komunikasi visual, akan memberi luaran, yaitu :

1. Karya tembang dolanan anak dan buku ilustrasi sebagai media publikasi materi tentang edukasi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran Surakarta kepada siswa sekolah dasar
2. Artikel ilmiah yang siap dimuat di jurnal ilmiah nasional SINTA 4 sebagai pertanggungjawaban keilmuan kepada *stakeholder*.
3. Surat Keterangan Penerapan IPTEKS dari mitra sebagai bukti hilirisasi hasil penelitian terapan.
4. Laporan hasil dan presentasi hasil penelitian
5. Pengajuan KI berupa Hak Cipta sebagai bukti perlindungan akan kekayaan intelektual

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dihasilkan dalam pelaksanaan penelitian terapan ini, dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Penciptaan kolaborasi antara tembang dolanan dengan buku ilustrasi anak sebagai media alternatif dan edukasi yang menarik dan efektif dalam penyebaran

informasi mengenai edukasi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran Surakarta untuk siswa sekolah dasar.

2. Tembang dolanan dan buku ilustrasi anak sebagai media kolaborasi antar lintas bidang ilmu, yaitu seni karawitan dan desain komunikasi visual.

E. Urgensi Penelitian

Aspek penting karya tembang dolanan dan buku ilustrasi anak berperan besar dalam penciptaan media alternatif dan edukasi, khususnya siswa sekolah dasar untuk memahami edukasi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran Surakarta, sedangkan urgensi keutamaan dalam penelitian terapan ini, yaitu:

- a. Model penciptaan karya seni ini dapat sebagai acuan untuk diterapkan di kepada anak, khususnya di wilayah Surakarta dan sebagai percontohan untuk wilayah Indonesia dengan karakter lagu daerah masing-masing dengan mengangkat sejarah.
- b. Penciptaan tembang dolanan dan buku ilustrasi anak mengenai penyebaran informasi mengenai edukasi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran Surakarta untuk siswa sekolah dasar.
- c. Meningkatnya pemahaman dan pengetahuan kepada warga masyarakat, khususnya siswa sekolah dasar mengenai edukasi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran Surakarta

F. Uraian Singkat Karya Penelitian Terapan

Uraian proses tahapan dalam penelitian terapan ini sebagai kolaborasi antara seni karawitan lewat karya tembang dolanan dengan bidang desain komunikasi visual melalui karya buku ilustrasi anak dengan konten edukasi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran Surakarta, dimana terdiri dari 3 (tiga) tahapan, yaitu :

- a. Observasi awal aspek cerita sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran Surakarta, psikologi perkembangan anak, tembang dolanan, dan buku ilustrasi anak baik secara fungsional, psikologi, estetik, irama, dan visual untuk dijadikan sumber ide penciptaan karya seni terapan ini.

- b. Penyusunan konsep dan tema penciptaan tembang dolanan yang sesuai segmentasi dan konten pesan yang ingin disampaikan.
- c. Pemilihan dan penciptaan buku ilustrasi anak yang disesuaikan dengan segmentasi pengguna sebagai media promosi, publikasi dan edukasi dari tembang dolanan mengenai edukasi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran Surakarta



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Penciptaan karya seni ini akan memperhitungkan beragam aspek, baik karya tembang dolanan, buku ilustrasi anak, segmentasi yang disasar, karakter anak, materi yang ditampilkan, dan unsur lainnya sangat saling berkaitan untuk menghasilkan karya seni yang bermanfaat agar pemahaman dan pengetahuan kepada warga masyarakat, khususnya siswa sekolah dasar dalam edukasi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran Surakarta sehingga masyarakat betapa pentingnya sikap tersebut dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

A. *State of the art* dan Kebaruan

Hasil penelitian terapan ini berupa perancangan mulai dari prototipe sampai final karakter berupa buku ilustrasi tembang cerita Legiun Kavaleri Pura Mangkunegaran melalui kolaborasi tembang dan ilustrasi dimana kolaborasi antara seni tradisi dengan ilustrasi sebagai media alternatif pelestarian, edukasi dan rekreasi untuk siswa sekolah dasar. Sebagai generasi penerus pelestari seni tradisi, khususnya tembang dalam karawitan Jawa menjadi penting [14]. Penentuan karakter, bahasa verbal dan visual karya [15] ini disesuaikan dengan segmentasi usia siswa sekolah dasar. Sesuai dengan segmentasi anak usia siswa sekolah dasar, karakter dan format dalam riset terapan ini dibuat yang lebih menarik dengan penggunaan kolaborasi media berupa teknik ilustrasi agar siswa sekolah dasar lebih tertarik untuk menikmatinya

B. Pustaka Acuan

Pedoman dalam perancangan ini didapat dari beberapa referensi sebagai pustaka acuan yang akan dibagi dalam beberapa bagian secara garis besar, sebagai berikut :

1. Tembang Dolanan Anak Sebagai Media Pendidikan Karakter

Dewasa ini, arus globalisasi yang ditandai dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, telah menggeser tatanan kebudayaan Indonesia. Akibatnya dengan mudah anak-anak akan mengalami peristiwa hilangnya jati diri bangsa dan budaya dalam dirinya serta akan menciptakan kebudayaan sendiri. Tembang dolanan sebagai salah

satu wujud kesenian dan kebudayaan Indonesia, telah mengalami pergeseran dan kemunduran akibat adanya arus globalisasi. Saat ini tembang dolanan tersebut sudah jarang dinyanyikan oleh anak-anak. Tembang dolanan bisa dikategorikan sebagai aktivitas menyanyi yang didalamnya banyak faktor yang bermanfaat untuk tumbuh kembang anak. Belajar sambil bermain dan belajar sambil bernyanyi juga tepat diterapkan pada anak usia dini. Dari pada materi lagu mengambil lagu berbahasa Indonesia, atau bahasa asing, lebih baik mengambil materi lagu atau tembang dolanan, yang menggunakan bahasa daerah, sekaligus untuk melestarikan bahasa ibu jangan sampai punah. Lagu dolanan anak pernah hidup dengan anak-anak sekitar tahun 80--an, kondisi yang demikian masih dirasakan terutama bagi yang pernah tinggal di pedesaan. Anak--anak dengan riang gembira bermain sambil melantunkan lagu dolanan anak di halaman rumah, lingkungan sekolah, dan ditempat-tempat berkumpul anak. [16].

Pengertian dari tembang adalah lirik/sajak yang mempunyai irama nada, dalam bahasa Indonesia biasa disebut lagu. Kata tembang berasal dari bahasa Jawa yaitu *tembang, tetembangan*. *Tetembangan* dalam etnis Jawa dijumpai 4 (empat) kategori, yaitu *tembang dolanan, tembang gedhe, tembang tengahan, dan tembang cilik*. (Maryaeni, 2009). Tembang dolanan mempunyai keunikan serta daya tarik dikarenakan dalam tembang dolanan sarat dengan ajaran serta nilai-nilai dalam kehidupan manusia. Visualisasi nilai yang tampak dari bentuk tembang dolanan dan syair mengandung ajaran moral yang berguna dan dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan yang dapat diaplikasikan dalam pelestarian bahasa ibu dan pendidikan budi pekerti [17].

Seperti halnya seni pertunjukan, tembang dolanan memiliki dua fungsi, yaitu primer dan sekunder (Soedarsono, 1985). Fungsi primer tembang dolanan adalah (1) bersifat ritual, (2) estetis (tontonan), dan (3) sebagai hiburan pribadi [18]. Adapun fungsi sekunder tembang dolanan menurut Danandjaja (1984) [19], adalah sebagai (1) alat pendidikan masyarakat, (2) alat penebal perasaan solidaritas kolektif, (3) alat yang memungkinkan seseorang dapat bertindak bijaksana sesuai dengan kedudukan dan kekuasaan terhadap penyelewengan, (4) alat untuk mengeluarkan protes terhadap ketidakadilan yang terjadi di masyarakat, (5) memberi kesempatan kepada seseorang melarikan diri untuk sementara dari kehidupan nyata yang membosankan ke dunia khayal

yang indah yang terjadi di masyarakatnya, dan (6) pengendali terhadap pelanggaran norma-norma yang berlaku pada masyarakatnya [20]. Apabila Tembang dolanan Jawa merupakan salah satu sarana komunikasi dan sosialisasi anak dengan lingkungannya. Tembang menjadi salah satu cara untuk mempengaruhi seseorang dalam melakukan suatu tindakannya. Melalui lagu dolanan, anak dapat bermain, bernyanyi sekaligus belajar melalui gerakan secara fisik, bersenang-senang dan bergembira serta bersosialisasi dengan teman-teman sebaya. Lirik lagu dolanan yang mengandung pesan pendidikan moral dan nasihat yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak. Karena pengaruh keefektifan lagu dalam mempengaruhi komunikasi seseorang dalam meningkatkan kemampuan berbahasanya [21]. Maka dengan tinjauan pustaka diatas, maka penelitian terapan akan mencoba menciptakan tembang dolanan anak dengan konten yang disesuaikan kondisi dan situasi saat ini. Lewat penelitian terapan ini akan mengkolaborasikan antara tembang dolanan dengan disertai buku ilustrasi anak yang akan berisi mengenai edukasi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran Surakarta kepada siswa sekolah dasar.

2. Buku Ilustrasi sebagai Media Edukasi Untuk Anak

Media memiliki arti yang luas dimana kebanyakan orang akan mengartikan menurut konten yang akan dibahas. Menurut Badudu (2001) [22], pengertian media adalah alat, perantara dimana tujuannya memudahkan manusia untuk menyampaikan sesuatu. Media pun dapat dikatakan komunikasi antar dua orang atau lebih yang saling berinteraksi agar apa yang disampaikan salah satu pihak dapat dimengerti oleh pihak yang lainnya. Media bisa dikatakan sebagai penghantar untuk menyampaikan maksud dari seseorang ke orang lain agar dapat dipahami dengan mudah. Adapun hal ini menurut Goran Hedebro dalam Dede Lilis (2014) [23], yang menjelaskan bahwa media adalah pembentuk kesadaran sosial yang pada akhirnya menentukan persepsi orang terhadap dunia dan masyarakat tempat mereka hidup yang artinya anak sebagai pribadi yang masih dalam proses beradaptasi dan banyak belajar dari lingkungan di luar dirinya sebagaimana lingkungannya.

Media pembelajaran untuk anak, salah satunya melalui buku cerita yang baik, yang mana buku tersebut harus didukung oleh gambar ilustrasi yang baik juga agar lebih menarik perhatian pembaca khususnya anak-anak. Ilustrasi yang terdapat dalam bacaan

anak tidak hanya semata-mata berfungsi sebagai pelengkap teks, namun justru menjadi satu kesatuan yang mendukung cerita karena ilustrasi berfungsi untuk menggambarkan kejadian atau peristiwa yang diceritakan dalam buku cerita. Selain itu, ilustrasi dapat memberikan gambaran secara grafis dari objek yang ada di dalam buku cerita [24]

Pengertian ilustrasi menurut Mikke Susanto (2011) [25], adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atau suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong, misalnya dalam buku, majalah, koran, tabloid, *packaging*, label kemasan, dan lain-lain. Masyarakat awam yang tidak mengetahui ilmu tentang desain maka dalam benak mereka pasti bertanya-tanya tentang gaya desain [26]. Ilustrasi mampu memberikan nilai positif terhadap apresiator dengan hadirnya sebuah gaya ilustrasi.

Ahli lain mengemukakan bahwa setiap anak-anak akan membeli buku, yang dilihat terlebih dahulu adalah ilustrasi [27]. Dikemukakan pula bahwa ada tiga pengertian dari ilustrasi, yaitu: (1) gambar berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku; (2) gambar, desain, atau diagram untuk penghias halaman sampul; dan (3) penjelasan tambahan berupa contoh untuk lebih memperjelas paparan tulisan [28].

Pengertian yang lain, ilustrasi juga dikatakan sebagai seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan tertentu ataupun maksud tertentu dan penjelasan tersebut disampaikan secara visual. Jika dikaitkan dengan komunikasi maka Ilustrasi merupakan terjemahan dari teks. Ilustrasi memiliki kemampuan untuk membantu mengkomunikasikan suatu pesan dengan tepat, cepat serta tegas. Kemampuan yang lainnya adalah kekuatan untuk membentuk suasana yang penuh emosi dan membuat suatu gagasan menjadi seolah-olah nyata. Dengan hadirnya ilustrasi maka pesan dalam teks tersebut akan menjadi lebih berkesan, hal ini disebabkan karena pembaca lebih mudah [29].

3. Perkembangan Usia Anak Sekolah Dasar

Perkembangan kehidupan manusia telah diawali sejak individu masih dalam kandungan sampai menginjak usia dewasa. Tahapan-tahapan tersebut saling berkaitan dalam satu kesatuan yang utuh. Tahapan perkembangan individu anak diawali dari refleks kemudian perkembangan susunan syaraf pusat dan berkembangnya fungsi lain, antara

lain: motorik, emosi, inteligensia dan sosial. Pembatasan mengenai usia anak banyak ahli yang memberi penjelasan yang bervariasi. Menurut Sharmi Mahdi (1983) dalam Sunarmi (2000) [30], yang dimaksud usia anak adalah usia 1 (satu) sampai dengan usia 12 (dua belas) tahun. Tahap tersebut dibagi lagi menjadi dua yaitu: (1) Usia balita yaitu usia satu tahun sampai usia lima tahun; dan (2) Usia sekolah yaitu usia enam sampai dengan usia dua belas tahun.

Perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah berada pada stadium pra-operasional dan akan terus berlanjut sampai usia 7 tahun [31]. Pada usia ini anak mulai memiliki kemampuan untuk merencanakan, berusaha mencapai sesuatu, dan keteguhan dalam pencapaian tugas. Anak di usia ini memiliki motivasi untuk belajar dan berusaha untuk tampil baik dan melaksanakan kewajibannya.

4. Penciptaan Karya Kolaborasi Tembang Dolanan dan Buku Ilustrasi Anak Konten Edukasi Sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran Surakarta

Karya seni hasil kolaborasi antara seni karawitan dan desain komunikasi visual ini dirancang sebagai media pembelajaran kepada siswa sekolah dasar dengan materi seputar edukasi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran Surakarta. Metode analisa yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode *design thinking*. Salah satu *design thinking* yang diadaptasi dari dua literatur yang kemudian dikembangkan oleh perancang sesuai keadaan dan kebutuhan dengan tahapan [32], seperti dalam paparan dibawah ini.

1. *Discovery*

Pertanyaan-pertanyaan yang akan menjadi pegangan agar tidak keluar dari tujuan perancangan berupa wawancara maupun pengumpulan literatur dari sumber yang terpercaya. Hasil tahap ini berupa analisa teori dan hasil survei lapangan.

2. *Interpretation*

Analisa interpretasi dimaksudkan untuk mengambil benang merah dari analisa pada tahap *discovery*. Benang merah yang didapat kemudian dibuat ke dalam *framework*.

3. *Ideation*

Analisa *ideation* memanfaatkan hasil dari tahap sebelumnya untuk membuat alternatif baik karya tembang dolanan anak dan buku ilustrasi sebagai pilihan atau alternatif) dengan konstruksi sesederhana mungkin

4. *Experimentation*

Proses pembuatan eksperimen dimana selama proses penciptaanya memungkinkan untuk terjadi perubahan karya. Hasil dari eksperimen dianalisa dan diuji coba untuk kemudian kemudian diperbaiki kembali menjadi luaran akhir.

5. *Evolution*

Tahap *evolution*, draft karya seni yang telah dikembangkan dan sudah melalui tahap *experiment* dipilih satu untuk diproduksi. Pengembangan dari karya seni tersebut masih bisa terjadi pada tahap ini.

6. *Implementation*

Tahap *implementation* bertujuan untuk mempromosikan dan mempublikasikan karya seni yang telah dibuat. Promosi dan publikasi bisa tercapai melalui pembuatan produk sekunder berupa leaflet, media online, liputan berita, artikel populer, brosur, dan materi lainnya agar informasi karya yang dihasilkan dapat diterima oleh masyarakat.

C. Peta Jalan (*Road Map*) Penelitian 5 Tahun Kedepan

Dasar penciptaan karya seni ini akan ditunjang dengan beberapa penelitian, penciptaan karya seni, dan artikel ilmiah terkait aspek penelitian cerita sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran Surakarta, tembang dolanan, dan buku ilustrasi anak yang pernah dilakukan untuk mendukung roadmap penelitian terapan ini seperti di bawah ini.

1). Penelitian Mengenai Legiun Kavaleri Mangkuneara, Surakarta

Keberadaan militer dalam struktur birokrasi, koalisi, sipil militer dalam politik dapat ditelusuri jauh ke belakang sampai pada kerajaan tradisional. Adanya ketidakstabilan dan suksesi kekuasaan melalui pemberontakan akibat konflik internal yang sering terjadi mengakibatkan kerajaan-kerajaan menempatkan militer sebagai bagian yang paling penting dalam struktur birokrasi dan pemerintahan [33].

Militer merupakan landasan penting bagi raja untuk melawan ketidakaturan yang terjadi dalam wilayah kekuasaannya. Akan tetapi militer tidak menjadi penentu kebijakan, melainkan sebagai suatu lembaga dari sebuah kerajaan yang mempunyai tugas untuk mengamankan wilayah kekuasaan. Sama halnya dengan Praja Mangkunegaran yang membutuhkan kehadiran militer sebagai sarana untuk menjaga stabilitas praja yang baru berdiri. Selain itu kehadiran militer juga digunakan sebagai unsur kemegahan dari kewibawaan praja.

Legiun Mangkunegaran banyak melaksanakan tugas dalam persekutuan dengan pihak pemerintah kolonial diantaranya membantu pemerintahan Inggris dalam penyerbuan di Yogyakarta yang terjadi pada tahun 1812 dan perang Diponegoro atau yang lebih dikenal dengan sebutan perang Jawa pada tahun 1825-1830. Dengan keikutsertaan Legiun Mangkunegaran dalam perang Jawa mengakibatkan Legiun disegani oleh kerajaan-kerajaan lain khususnya di tanah Jawa. Berikut foto Legiun Kavaleri Mangkunegara, Surakarta sedang melakukan kegiatan.



Gambar 2. Beberapa Kegiatan Pasukan Legiun Kavaleri Mangkunegara, Surakarta
Sumber : Arsip Pura Mangkunegara, Surakarta, 2023

Sekitar tahun 1916 sampai 1942 terjadi perubahan sosial politik di Hindia Belanda. Perubahan sosial politik menyangkut kebijakan negeri induk terhadap daerah jajahan, muncul dan berkembangnya organisasi kebangsaan, dan sikap Sunan terhadap keberadaan Mangkunegaran. Pemerintah Belanda mulai bersikap longgar terhadap daerah jajahan, hal ini dimanfaatkan Mangkunegara VII untuk melakukan pembaruan-pembaruan dalam praja dan masyarakatnya (Wasino, 2014). Dalam bidang militer Mangkunegara VII melakukan

Modernisasi Legiun Mangkunegaran dan pembentukan Reserve Korp Legioen (Korps Cadangan Legiun) yang diambil dari para pensiunan Legiun Mangkunegaran [34].

Munculnya Legiun Mangkunegaran berawal dari perjuangan Raden Mas Said bersama para pengikutnya yang merasa kecewa terhadap pemerintahan serta ketidakadilan yang dilakukan oleh Paku Buwono II. Embrio dari Legiun Mangkunegaran adalah prajurit yang berjuang bersama Raden Mas Said.

Melalui ikrar *tiji tibe* yang artinya apabila salah satu ada yang jatuh semua ikut merasakan, apabila salah satu mendapat kebahagiaan maka semua ikut menikmati, Raden Mas Said dapat menyatukan pasukannya dan memenangkan berbagai pertempuran. Dalam perjuangannya, Raden Mas Said melakukan kerjasama dengan Sunan Kuning dan Pangeran Mangkubumi. Ketika bekerjasama dengan Sunan Kuning, Raden Mas Said dibekali dengan kepandaian mengatur strategi serta cara menggunakan senjata dan kemudian diangkat sebagai senopati yang bergelar Pangeran Prangwedana memimpin 300 orang prajurit berani mati [35].

2). Penelitian Tembang Dolanan Anak

Selanjutnya roadmap mengenai tembang dolanan anak didapatkan dari beberapa artikel dan karya ciptaan baik dari tim pengusul maupun dari pihak lain. Artikel yang mengkaji tembang dolanan anak dari aspek kandungan lirik dalam tembang dolanan yang ditulis oleh **Freddy Widya Ariesta (2019)** di **Jurnal Budaya, Jurusan Sastra Perancis, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin** yang berjudul **Nilai Moral Dalam Lirik Dolanan Cublak-Cublak Suweng**, yang merupakan penelitian *study literature* yang menggunakan metode kualitatif deskriptif yang meneliti bahwa lagu dolanan dirasa memiliki makna estetik, musikal dan kultural. Dari segi musikal, lirik dan iramanya berkaitan dengan perkembangan musikalitas anak. Dari segi kultural lagu dolanan dapat memberikan ajaran kepada anak agar disiplin, menjaga harmoni dengan alam, sesama manusia dan orang tua. [36].

Roadmap mengenai penelitian tembang dolanan, didapat dari artikel ilmiah ini yang memanfaatkan sejumlah konsep teori sebagai landasan teori untuk membedah dan menganalisis data penelitian. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, kajian pustaka yang dilakukan dalam penelitian ini adalah terkait dengan tembang dolanan Jawa, dan bentuk,

makna, dan fungsi symbol, dimana temuan dari penelitian ini tentang bentuk dan makna simbolis serta fungsi simbolis tembang dolanan Jawa. Artikel ini ditulis oleh **Lusia Selly Yunita** di **jurnal NOSI, PPS Universitas Islam Malang, Volume 2, Nomor 5, Agustus 2014** dengan judul **Bentuk dan Fungsi Simbolis Tembang Dolanan Jawa** yang meneliti tembang dolanan Jawa berdasarkan tipografi, diksi, kata konkret, imaji, figurasi bahasa, dan verbs. Selanjutnya, dideskripsikan fungsi simbolis tembang dolanan Jawa, berupa fungsi estetis, fungsi edukatif, fungsi sosial, fungsi religius, fungsi hiburan, dan fungsi etis [37].

Selanjutnya roadmap berupa kekaryan seni yang sudah dilakukan oleh **Waluyo**, selaku ketua tim pengusul proposal dimana karya yang dihasilkan sebagai **Komposer Gelar Karya Master** dengan judul **“Ibu”** dan **“Pakurmatan”** dalam rangka Konser Himakar, pada 14 Desember 2019 di Teater Besar Gendhon Humardani ISI Surakarta. Selanjutnya karya yang diciptakan oleh **Waluyo** sebagai komposer musik tari **“Garbo”** dipentaskan dalam rangka *Karavan Budaya Wonders of Indonesia* di Bulgaria, Makedonia, dan Albania 22 September – 2 Oktober 2019. Selanjutnya sebagai karya mandiri, **Waluyo** menciptakan sebagai penyusun musik tari **“Tembang yang Terhormat Ibu”** dalam rangka pembukaan Pameran Seni Rupa karya Sri Astari Rasyid pada 27-28 Februari 2016. Melalui karya-karya tersebut diatas maka akan dapat sebagai acuan dalam menciptakan tembang dolanan anak yang berisi mengenai sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran Surakarta baik dari aspek informasi dan pelestariannya.

3). Penelitian Seputar Buku Ilustrasi Anak

Roadmap penelitian bidang buku ilustrasi anak didapatkan dari beberapa referensi. Hasil penelitian yang sudah dilakukan dari hibah DIPA ISI Surakarta yang ditulis berupa artikel ilmiah yang berjudul **Perancangan Desain Permainan Materi Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Wayang Beber** yang dimuat *Acintya, Jurnal Penelitian Seni Budaya, ISI Surakarta* Volume 8, No. 1, Juni 2016 yang ditulis oleh **Basnendar Herry Prilosadoso** dan **Agus Sutedjo**, menyebutkan bahwa pendidikan karakter merupakan transformasi nilai-nilai kehidupan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang di dalam lingkungan masyarakat [38]. Maka berdasarkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan dalam penelitian terapan ini sedikit

banyak akan mencari referensi untuk merancang buku ilustrasi anak yang berisi penjelasan tentang dolanan, dimana aspek ilustrasi buku anak diperlukan karakter yang sesuai, hal tersebut dapat mengacu dalam buku **Animasi Kartun, dari Analog sampai Digital (2010)**, dimana **Basnendar Herry Prilosadoso** sebagai salah tim penyusun, bahwa sangat penting sebagai acuan proses perancangan ilustrasi anak, dimana referensi mengenai karakter dan penokohan dapat menjadikan buku ini sebagai roadmap penelitian ini.

Penelitian seputra media edukasi yang sudah dilakukan **Brilindra Pandanwangi** mengenai media pembelajaran dapat mengacu pada penelitian DIPA tahun 2020 dengan judul **INFOGRAFIS: Kebudayaan Hindu sebagai Informasi dan Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran di Abad ke-21**, dimana peran infografis mampu menjembatani antara konsep ide dengan materi visual yang menarik, informatif, dan menarik audiens, diharapkan hasil dari penelitian terapan ini mampu media yang efektif dan efisien untuk menyampaikan materi moderasi beragama kepada segmentasi siswa sekolah dasar.

Sedangkan roadmap penelitian yang sudah dilakukan oleh **Indriati Suci Pravitasari** seperti dalam artikelnya mengenai **Tinjauan Ilustrasi Pada Desain Kemasan Teh Tjap Gardoe Ditinjau dari Elemen Visual (2023)** yang dapat menjadi referensi dalam penelitian terapan ini dari aspek ilustrasinya. Sedangkan dalam aspek dengan segmentasi anak dapat diambil dari artikel **Perancangan Kampanye Social Movement Bahaya Smartphone bagi Anak (2019)** dikarenakan sesuai dalam penelitian ini juga menasar khalayak berusia sekolah dasar. Selanjutnya dari Kekayaan Intelektual berupa Hak Cipta yang sudah didapatkan, seperti **Buku Cerita Bergambar "Jaka Kembang Kuning" (2022)** dengan nomor **EC00202282501** akan mendukung dalam perancangan buku tulis cerita Legiun Kavaleri Mangkunegaran Surakarta.

Secara garis besar roadmap penelitian dan perancangan karya seni yang sudah dilakukan oleh tim pengusul dapat dilihat dalam gambar dibawah ini.

ROADMAP PENELITIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI DARI TIM PENGUSUL



Gambar 3. Roadmap Penelitian dan Penciptaan Karya Seni Yang Sudah Dilakukan Oleh Tim Pengusul
Sumber : Diolah dari berbagai sumber, 2024

Roadmap penelitian untuk 5 tahun kedepan (2025 - 2029) akan direncanakan sebagai aspek keberlanjutan yang terkait obyek Legiun Kavaleri Mangkunegaran Surakarta, dapat dilihat tabel dibawah ini :



Gambar 4. Roadmap Penelitian Untuk 5 (Lima) Tahun Kedepan (2025-2029)
Sumber : Diolah dari berbagai sumber, 2024

BAB III

METODE PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian terapan ini dengan alokasi waktu sekitar 6 (enam) bulan dengan lokasi di wilayah Surakarta.

2. Pendekatan Penelitian

Metode penelitian terapan ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Berdasarkan hal itu, penelitian ini menggunakan dua tahapan strategis, yaitu metode pengumpulan data dan metode analisis data.

3. Sumber Data

Penelitian ini akan mengambil sumber data yang relevan untuk mendukung pelaksanaan dari tahapan awal, perancangan, sampai tahap eksekusi melalui beberapa aspek, seperti dibawah ini :

- a. Materi seputar edukasi cerita Legiun Kavaleri Mangkunegara Surakarta yang digunakan sebagai sumber ide dan materi utama dalam menciptakan tembang dolanan dan buku ilustrasi anak.
- b. Sumber referensi berupa literatur dari penelitian sebelumnya, buku teks, media massa, jurnal artikel ilmiah, dan sumber tertulis lainnya yang masih berkaitan dengan konteks penelitian terapan ini.
- c. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data sekaligus pengalaman yang sudah dilakukan sebelumnya untuk memaksimalkan dalam penelitian dengan informan yang dipilih yang terkait langsung obyek penelitian, meliputi : sejarawan, pengelola Pura Mangkunegara Surakarta, pengrawit, akademisi, seniman, budayawan, ilustrator, psikolog anak, dan praktisi desain.

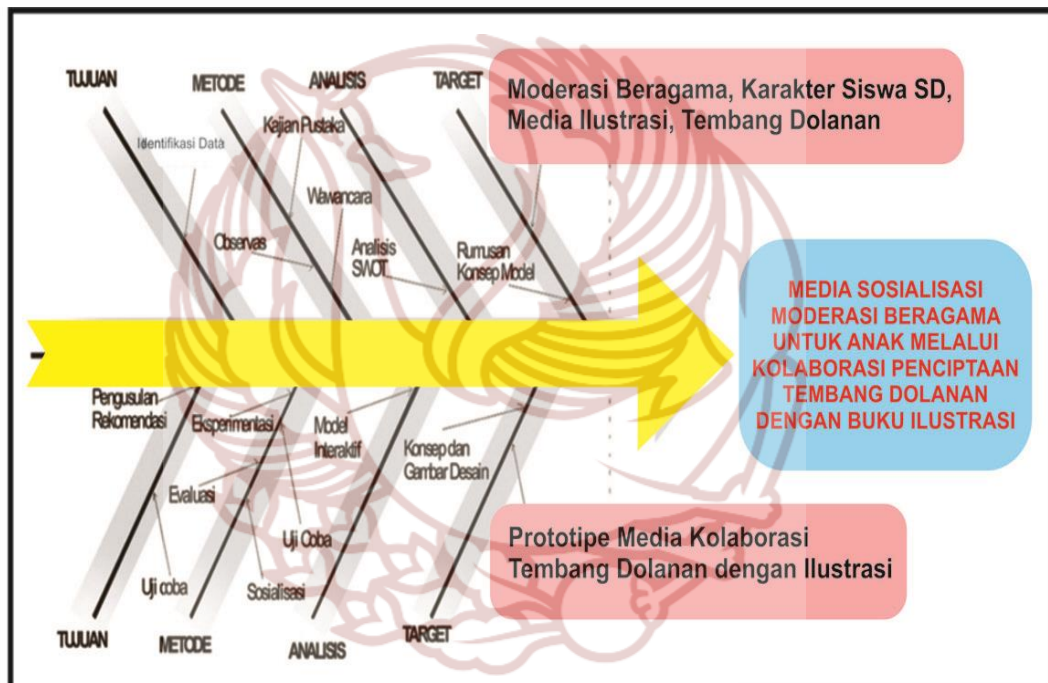
4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data akan dilakukan dengan melalui kajian literatur mengenai sosialisasi edukasi cerita Legiun Kavaleri Mangkunegara Surakarta, tembang dolanan,

buku ilustrasi, dan aspek lainnya, observasi lapangan, wawancara, pendokumentasian, dan pencatatan.

5. Model Analisis

Tahapan dalam proses analisis dari berbagai sumber hasil dari keterangan baik dari kajian literatur dan *interview* (wawancara) dilakukan menggunakan model interaktif, dimana setiap komponen analisis meliputi tahapan pengumpulan data, reduksi data, sajian dan penarikan kesimpulan. Mekanisme proses analisis dilakukan searah terus-menerus sebagaimana siklus yang saling berinteraksi antar komponen tersebut sampai dengan keterangan yang dicari benar-benar lengkap. Sebagai penjelasan dalam metode penelitian menggunakan *diagram fishbone* agar dapat terlihat alur penelitian, seperti dibawah ini :



Gambar 5. *Diagram Fishbone* Penelitian Terapan Edukasi Cerita Legiun Kavaleri Mangkunegara Surakarta
 Sumber : Diolah dari berbagai sumber, 2024

6. Perencanaan dan Perancangan Karya

Karya seni hasil kolaborasi antara seni karawitan dan buku ilustrasi ini dirancang sebagai media pembelajaran kepada siswa sekolah dasar dengan materi seputar sosialisasi edukasi cerita Legiun Kavaleri Mangkunegara Surakarta. Metode analisa yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode *design thinking*. Salah satu *design thinking* yang

diadaptasi dari dari dua literatur yang kemudian dikembangkan oleh perancang sesuai keadaan dan kebutuhan dengan tahapan [39], seperti dalam paparan dibawah ini.

1. *Discovery*

Pertanyaan-pertanyaan yang akan menjadi pegangan agar tidak keluar dari tujuan perancangan berupa wawancara maupun pengumpulan literatur dari sumber yang terpercaya baik mengenai sosialisasi edukasi cerita Legiun Kavaleri Mangkunegara Surakarta, tembang dolanan, dan buku ilustrasi anak.. Hasil tahap ini berupa analisa teori dan hasil survei lapangan. Mencari atau memilih tema pada setiap tembang dan buku ilustrasi anak yang ingin diciptakan.

2. *Interpretation*

Analisa interpretasi dimaksudkan untuk mengambil benang merah dari analisa pada tahap *discovery*. Benang merah yang didapat kemudian dibuat ke dalam *framework*. Pada tahapan ini yang dilakukan adalah membuat *cakepan* (teksnya) dalam bentuk bebas atau bentuk macapat dan membuat atau memilih lagu yang sesuai dengan teksnya, serta draft *storyline* buku ilustrasi anak.

3. *Ideation*

Analisa *ideation* memanfaatkan hasil dari tahap sebelumnya untuk membuat alternatif baik karya tembang dolanan anak dan buku ilustrasi sebagai pilihan atau alternatif dengan konstruksi sesederhana mungkin. Merancang bentuk *gendhing* dan instrumentasinya, serta rancangan komprehensif buku ilustrasi anak.

4. *Experimentation*

Proses pembuatan eksperimen dimana selama proses penciptaanya memungkinkan untuk terjadi perubahan karya. Hasil dari eksperimen dianalisa dan diuji coba untuk kemudian diperbaiki kembali menjadi luaran akhir. Proses penuangan/ latihan dengan vokalis dan pengrawit, serta pembuatan *final artwork* buku ilustrasi anak.

5. *Evolution*

Tahap *evolution*, karya seni yang telah dikembangkan dan sudah melalui tahap *experiment* dipilih satu untuk diproduksi. Pengembangan dari karya seni

tersebut masih bisa terjadi pada tahap ini. Untuk tembang dolanan melakukan rekaman materi yang sudah dirasa matang dan buku ilustrasi anak sudah siap dicetak.

6. *Implementation*

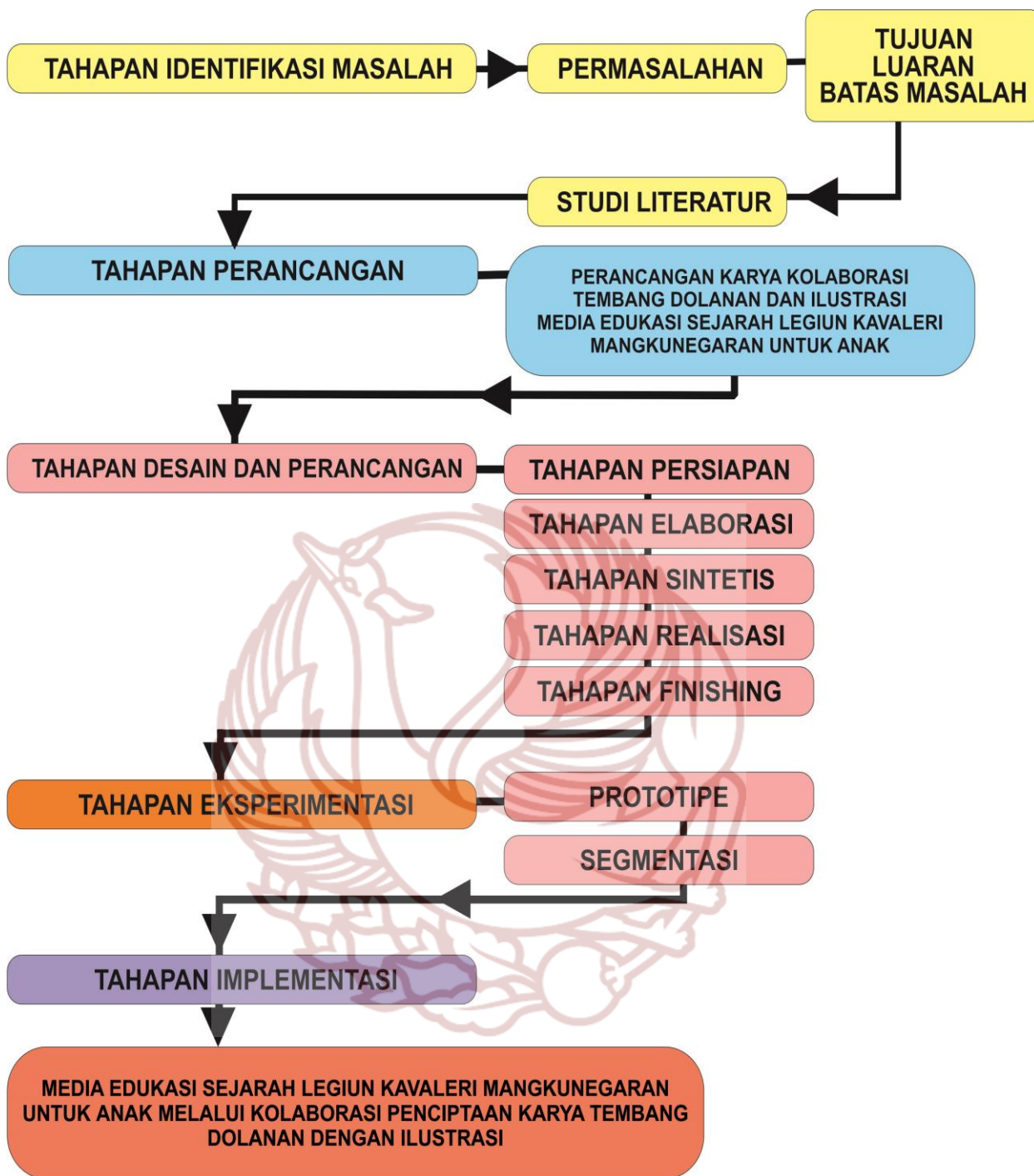
Tahap *implementation* bertujuan untuk mempromosikan dan mempublikasikan karya seni yang telah dibuat. Promosi dan publikasi bisa tercapai melalui pembuatan produk sekunder berupa leaflet, media online, liputan berita, artikel populer, brosur, dan materi lainnya agar informasi karya yang dihasilkan dapat diterima oleh masyarakat.

Penelitian terapan ini akan melibatkan sejumlah mahasiswa ISI Surakarta sebagai tim pembantu penelitian berupa kegiatan di luar kampus (MBKM) dengan diberi tugas dan tanggung jawab sesuai dengan mata kuliah yang akan direkognisi. Daftar tugas dan tanggung jawab kegiatan yang dilakukan beserta konversi mata kuliah, seperti yang disajikan dalam gambar dibawah ini:

No.	Tugas Mahasiswa	Rekognisi Mata Kuliah
1.	Perancangan Draft Karakter Buku Ilustrasi	Ilustrasi Terapan Sem. II
2.	Perancangan Tembang Dolanan	Karawitan Surakarta Tk Dasar Sem. II
3.	Survey dan Pengumpulan Data Penelitian	Metopen Pengkajian Sem. VI
4.	Perancangan Digital Karakter	Komputer Desain Sem. IV

Gambar 6. Tugas Tim Mahasiswa dan Rekognisi Mata Kuliah
Sumber : Diolah dari berbagai sumber, 2024

Agar lebih mudah pemahaman, maka untuk lebih jelasnya dapat dilihat bagan alir penelitian terapan, seperti dibawah ini.



Gambar 7. Bagan Alir Penelitian Terapan
 Sumber : Diolah dari berbagai sumber, 2024

BAB IV

PELAKSANAAN PENELITIAN

A. Tahapan Perancangan Tembang Dolanan

Karya seni hasil kolaborasi antara seni karawitan dan buku ilustrasi ini dirancang sebagai media pembelajaran kepada siswa sekolah dasar dengan materi seputar media pembelajaran mengenai Legiun Kavaleri Mangkunegaran melalui karya tembang dan buku ilustrasi. Metode analisa yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode *design thinking*. Salah satu *design thinking* yang diadaptasi dari dari dua literatur yang kemudian dikembangkan oleh perancang sesuai keadaan dan kebutuhan dengan beberapa tahapan. (Sutanto. Jessica , P, Cok Gede, Tedjokoesoemo, 2017), seperti dalam paparan dibawah ini.

1. *Discovery*

Pertanyaan-pertanyaan yang akan menjadi pegangan agar tidak keluar dari tujuan perancangan berupa wawancara maupun pengumpulan literatur dari sumber yang terpercaya baik mengenai pelestarian melalui penciptaan kolaborasi tembang dan ilustrasi cerita Legiun Kavaleri Pura Mangkunegaran, tembang dolanan, dan buku ilustrasi anak.. Hasil tahap ini berupa analisa teori dan hasil survei lapangan. Mencari atau memilih tema pada setiap tembang dan buku ilustrasi anak yang ingin diciptakan. Seperti gambar dibawah ini proses pada tahapan *discovery* :



Gambar 8. Proses Tahapan *Discovery* Tembang dan Ilustrasi Cerita Legiun Kavaleri Mangkunegaran
Sumber : Dok. Waluyo, 2024

2. *Interpretation*

Analisa interpretasi dimaksudkan untuk mengambil benang merah dari analisa pada tahap *discovery*. Benang merah yang didapat kemudian dibuat ke dalam *framework*. Pada tahapan ini yang dilakukan adalah membuat *cakepan* (teksnya) dalam bentuk bebas atau bentuk macapat dan membuat atau memilih lagu yang sesuai dengan teksnya, serta draft *storyline* buku ilustrasi anak.

3. *Ideation*

Analisa *ideation* memanfaatkan hasil dari tahap sebelumnya untuk membuat alternatif baik karya tembang dolanan anak dan buku ilustrasi media pengenalan Legiun Kavaleri Mangkunegara sebagai pilihan atau alternatif dengan konstruksi sesederhana mungkin. Merancang bentuk *gendhing* dan instrumentasinya, serta rancangan komprehensif buku ilustrasi anak, seperti dalam foto dibawah ini :



Gambar 9. Proses *Ideate* Penciptaan Kolaborasi Tembang Cerita Legiun Kavaleri Mangkunegaran
Sumber : Dok. Waluyo, 2024

4. *Experimentation*

Proses pembuatan eksperimen dimana selama proses penciptaanya memungkinkan untuk terjadi perubahan karya. Hasil dari eksperimen dianalisa

dan diuji coba untuk kemudian diperbaiki kembali menjadi luaran akhir. Proses penguasaan/latihan dengan vokalis dan pengrawit, serta pembuatan *final artwork* buku ilustrasi anak. Tahapan tersebut dapat dilihat dalam dokumentasi dibawah ini.



Gambar 10. Proses *Experimentation* Tembang Cerita Legiun Kavaleri Mangkunegaran
Sumber : Dok. Waluyo, 2024

5. *Evolution*

Tahap *evolution*, karya seni yang telah dikembangkan dan sudah melalui tahap *experiment* dipilih satu untuk diproduksi. Pengembangan dari karya seni tersebut masih bisa terjadi pada tahap ini. Untuk tembang dolanan melakukan rekaman materi yang sudah dirasa matang dan buku ilustrasi anak sudah siap dicetak.

Berikut 4 (empat) tembang dolanan tema Legiun Kavaleri Mangkunegaran yang diterapkan kepada segmentasi siswa Sekolah Dasar sebagai media pengenalan dan pelestarian Sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran, yakni : ***Lancaran Tiji Tibeh Laras Pelog Pathet Nem, Lancaran Jawa Satriya Laras Pelog Pathet Nem, dan Lancaran Tangguh Yudha Laras Slendro Pathet Sanga***. Untuk lebih detil karya tembang dolanan Legiun Kavaleri Mangkunegaran dapat dilihat gambar dibawah ini.

a. Lancaran Tiji Tibeh Laras Pelog Pathet Nem

<i>Buka</i>	$\overline{.5}$	$\overline{66}$	$\overline{66}$	$\overline{33}$	$\overline{36}$	$\overline{53}$	$\overline{21}$	⑥
<i>Umpak</i>								
	. 5	. 6	. 5	. 6	. 2	. 1	. 2	③
	. 6	. 5	. 3	. 5	. 6	. 5	. 3	②
	. 6	. 1	. 2	. 3	. 5	. 6	. 5	④
	. 2	. 4	. 5	. 6	. 2	. 1	. 2	⑥

Gerong A (Struktur Lancaran)

	. 2	. 1	. 2	. 1	. 2	. 3	. 1	②
	. 6	. 5	. 3	. 5	. 3	. 1	. 2	③
	. 1	. 2	. 3	. 2	. 6	. 1	. 2	③
	. 5	. .	. 6	. 5	. 3	. 2	. 1	②
	. 3	. 1	. 2	. 1	. 2	. 3	. 1	②
	. 6	. 5	. 3	. 6	. 5	. 6	. 5	④
 4	. 2	. 4	. 5	. 6	⑤
	. .	. 5	. 6	. 5	. 3	. 2	. 1	⑥

Gerong B (Struktur srepeg)

	. 2	. 3	. 2	. 3	. 6	. 1	. 2	③
	. 2	. 3	. 2	. 3	. 1	. 2	. 3	②
	. 5	. 3	. 2	. 3	. 6	. 1	. 2	③
	. .	. 3	. 6	. 5	. 3	. 2	. 1	⑥

• 2	• 3	• 2	• 3	• 6	• 1	• 2	• 3
• 3	• 6	• 5	• 3	• 2	• 2	• 1	• 2
• 5	• 6	• 5	• 3	• 2	• 3	• 6	• 5
• 5	• 6	• 5	• 3	• 2	• 1	• 2	• 6
• 5	• 6	• 5	• 3	• 5	• 6	• 3	• 5
• 5	• 6	• 5	• 3	• 2	• 1	• 2	• 6

Selingan balungan mlaku struktur srepeg

• 23	1	• 12	31	2	6	• 56	5	3	1	2	3				
• 66	2	• 21	23	3	5	• 56	5	3	2	1	6				
• 5	66	66	33	35	65	63	5	• 5	66	66	33	36	53	21	6
• 5	66	66	33	35	65	63	5	• 5	66	66	33	36	53	21	6

Notasi gerongan dolanan Tiji Tibeh laras pelog pathet nem

Gerongan A

• 33	1	12	31	23	56	6	• 56	5	3	1	2	3			
Le-gi-un	Kavaleri	Mangkunegârân	duk	jâ	-	mân	se	-	ma	-	na				
• 66	2	• 31	23	3	5	• 56	5	3	2	1	2				
Kondhâng	sâk	indenging	bâwa	-	na	nyata	wâ	-	sis	ing	yu	-	da		
• 33	1	• 12	31	2	6	• 66	6	66	6	5	4				
Kâng	lâ-ir	saka	prâjuri	-	té	Mangkunegara	kâ	-	pi	-	sân				
• 44	2	4	5	6	6	• 5	56	5	3	2	1	6			
Mâs	Said	kâng	kâ	-	wen	-	târ	Pângérân	Sâm	-	ber	-	nya	-	wa

Gerongan B

.2 3	.2 3	.2 36	12 3	.2 3	.2 3	.2 32	31 2
Li - nâm-bâ-ran	kân-thi	la-ra	la-pa	su-ming	- kir mle-	bu ing	wanawasa
.2 3	.2 3	.2 36	12 3	.3 3	6 5	3 2	1 6
Tân mi - ris	sâ	ka-bèhing	bebaya	mung pâ-srâh	kâng Ma - ha	Kwa	sa
.2 3	.2 3	.2 36	12 3	33 3	6 5	3 2	1 2
Ângim - pun sâ -	kèh ing	wâdya	bala	kânthi	sem-bo-yân	Ti - ji	Ti - bèh
.5 66	66 33	.5 65	63 5	.5 66	66 33	.6 53	21 6
Kâlâmun	tekèng pâti	bèla pâti	kâbèh	kâlâmun	nemu mukti	kudu mukti	kâbèh
.5 66	66 33	.5 65	63 5	.5 66	66 33	.6 53	21 6
Kâlâmun	tekèng pâti	bèla pâti	kâbèh	kâlâmun	nemu mukti	kudu mukti	kâbèh

Terjemahan:

Legiun Kavaleri Mangkunegaran pada waktu itu,
Terkenal di seluruh dunia, akan kemahirannya di medan perang,
Legiun ini lahir dari prajurit-prajurit Mangkunegara I,
yaitu Mas Said Yang terkenal dengan sebutan Pangeran Sambernyawa.

Dalam suasana keprihatinan yang mendalam,
Beliau menyingkir ke hutan,
Tidak gentar dengan segala marabahaya,
Dia hanya pasrah kepada Tuhan Yang Maha Kuasa,
Berusaha menghimpun bala tentara dengan semboyan Tiji-Tibeh,
Apabila ada satu pasukan yang mati semua membelai sampai mati,
Apabila ada satu yang mendapat kedudukan/kemuliaan,
Maka semuanya harus merasakan kemuliaan itu sesuai dengan jasanya
masing-masing.

Jalan Sajian:

1. Buka
2. Umpak balungan nibani
3. Vokal Gerongan A
4. Vokal Gerongan B
5. Selingan umpak balungan mlaku
6. Vokal Gerongan A
7. Vokal Gerongan B
8. Suwuk kembali pada bagian umpak balungan nibani

Gambar 11. *Lancaran Tiji Tibeh Laras Pelog Pathet Nem*
Sumber : Dok. Waluyo, 2024

b. *Lancaran Jawa Satriya Laras Pelog Pathet Nem*

Buka

. . $\overline{61}$ 2 $\overline{22}$ 2 $\overline{12}$ 3 $\overline{33}$ 3 $\overline{23}$ 5 3 2 1 (6)

Umpak

. 5 . $\hat{3}$. $\hat{5}$. $\hat{6}$. $\hat{2}$. $\hat{1}$. $\hat{2}$. (3)

. 5 . $\hat{3}$. $\hat{5}$. $\hat{6}$. $\hat{3}$. $\hat{5}$. $\hat{3}$. (2)

. 6 . $\hat{1}$. $\hat{3}$. $\hat{2}$. $\hat{6}$. $\hat{5}$. $\hat{3}$. (5)

. 3 . $\hat{2}$. $\hat{3}$. $\hat{5}$. $\hat{3}$. $\hat{2}$. $\hat{1}$. (6)

Gerong struktur srepeg

|| $\hat{2}$ \hat{x} $\hat{3}$ $\hat{5}$ $\hat{3}$ $\hat{1}$ $\hat{2}$ $\hat{1}$ (6) $\hat{2}$ \hat{x} $\hat{1}$ $\hat{2}$ $\hat{3}$ $\hat{5}$ $\hat{6}$ $\hat{5}$ (3)

$\hat{5}$ \hat{x} $\hat{6}$ $\hat{5}$ $\hat{6}$ $\hat{2}$ $\hat{3}$ $\hat{5}$ (6) $\hat{3}$ \hat{x} $\hat{5}$ $\hat{6}$ $\hat{5}$ $\hat{3}$ $\hat{2}$ $\hat{1}$ (2)

$\hat{1}$ \hat{x} $\hat{2}$ $\hat{3}$ $\hat{2}$ $\hat{3}$ $\hat{5}$ $\hat{3}$ (2) $\hat{1}$ \hat{x} $\hat{2}$ $\hat{3}$ $\hat{1}$ $\hat{2}$ $\hat{3}$ $\hat{6}$ (5)

$\hat{6}$ \hat{x} $\hat{5}$ $\hat{6}$ $\hat{5}$ $\hat{3}$ $\hat{2}$ $\hat{3}$ (5) $\hat{2}$ \hat{x} $\hat{3}$ $\hat{5}$ $\hat{3}$ $\hat{2}$ $\hat{3}$ $\hat{5}$ (6)

$\hat{3}$ \hat{x} $\hat{2}$ $\hat{3}$ $\hat{2}$ $\hat{5}$ $\hat{3}$ $\hat{2}$ $\hat{3}$ (1) $\hat{5}$ \hat{x} $\hat{3}$ $\hat{6}$ $\hat{5}$ $\hat{3}$ $\hat{2}$ $\hat{3}$ (1)

$\hat{3}$ \hat{x} $\hat{2}$ $\hat{1}$ $\hat{2}$ $\hat{6}$ $\hat{1}$ $\hat{2}$ $\hat{3}$ (6) $\hat{2}$ \hat{x} $\hat{3}$ $\hat{5}$ $\hat{3}$ $\hat{2}$ $\hat{3}$ $\hat{5}$ (6)

$\hat{5}$ \hat{x} $\hat{3}$ $\hat{2}$ $\hat{3}$ $\hat{1}$ $\hat{2}$ $\hat{3}$ $\hat{2}$ (1) $\hat{6}$ \hat{x} $\hat{1}$ $\hat{2}$ $\hat{3}$ $\hat{5}$ $\hat{3}$ $\hat{2}$ (1)

$\hat{3}$ \hat{x} $\hat{2}$ $\hat{3}$ $\hat{2}$ $\hat{6}$ $\hat{1}$ $\hat{2}$ $\hat{3}$ (6) $\hat{5}$ \hat{x} $\hat{3}$ $\hat{6}$ $\hat{5}$ $\hat{3}$ $\hat{2}$ $\hat{1}$ (6)

Selingan balungan mlaku struktur srepeg

. . $\overline{53}$ 2 2 2 $\overline{12}$ 3 3 3 $\overline{23}$ 5 3 2 3 1

. . $\overline{61}$ 2 2 2 $\overline{12}$ 3 3 3 $\overline{12}$ 3 5 3 5 6

. . $\overline{65}$ 3 3 3 $\overline{53}$ 2 2 2 $\overline{12}$ 3 5 3 2 1

. . $\overline{61}$ 2 2 2 $\overline{12}$ 3 3 3 $\overline{23}$ 5 3 2 1 (6)||

Gerongan tembang dolanan Jiwa Satriya laras pelog pathet nem

• • • 3 •	• 1̄ 31̄ 6̄	• 6̄ 12̄ 3 5 6 5 3
Ge -	byâring wâdya	sinâwâng gâ-gâh prâ - ko - sa
• • • 5 •	• 5̄ 35̄ 6̄	• 3̄ 56̄ 5 3 2 1 2
Ni -	tih turangga	klâwân âmângkul sân - ja - ta
• • • 2 •	• 1̄ 61̄ 2	• 1̄ 23̄ 1 2 3 6 5
Ji -	wa sâtriya	tân miris kèh ing be - ba - ya
• • • 5 •	• 3̄ 23̄ 5	• 2̄ 35̄ 3 2 3 5 6
Ji -	nurung sedya	lâbuh lâbet mring nâ - ga - ra
• • 53̄ 2 22̄ 2 12̄ 3	33̄ 3 23̄ 5 3 2 3 1	
Jumângkâh âjângkâh gumolong	ing sedya bebéla nu-sa bang-sa	
• • 61̄ 2 22̄ 2 12̄ 3	33̄ 3 12̄ 3 5 3 5 6	
Tân jirih ing getih tân mingkuh	ing kewoh sârana tânggon tângguh	
• • 65̄ 3 33̄ 3 53̄ 2	22̄ 2 12̄ 3 5 3 2 1	
Siyaga ing karya ji-wa klâ-	wan raga tân miris ing be - ba - ya	
• • 61̄ 2 22̄ 2 12̄ 3	33̄ 3 23̄ 5 3 2 1 6̄	
Legi-un kâvâ-le - ri Mângku.	-nengârân kang patut ti - nu - lâ - dhan	

Terjemahan:

Pasukan Legiun Kavaleri Mangkunegaran terlihat gagah perkasa,
 Naik kuda dengan memanggul senjata,
 Dengan jiwa satria tidak takut dengan segala bahaya,
 Didorong tekad untuk membela negara,
 Mengayunkan langkah dengan satu cita- cita membela nusa bangsa,
 Tidak takut dengan banjir darah, tidak ada keraguhan dalam hati,
 Sehingga kuat dan tangguh, siap bekerja keras dengan jiwa dan raganya,
 Tidak takut dengan bahaya apapun,
 Legiun kavaleri Mangkunegaran patut menjadi tauladan.

Jalan Sajian:

1. Buka
2. Umpak balungan nibani
3. Vokal Gerongan A
4. Vokal Gerongan B
5. Selingan umpak balungan mlaku
6. Vokal Gerongan A
7. Vokal Gerongan B
8. Suwuk kembali pada bagian umpak balungan nibani

Gambar 12. Lancaran Jawa Satriya Laras Pelog Pathet Nem
 Sumber : Dok. Waluyo, 2024

c. *Lancaran Tangguh Yudha Laras Slendro Pathet Sanga*

Buka . 2 2 3 . 5 . 6 . 3 . (5)

A. *Umpak Balungan Nibani*

. 6 . [^]5 . [^]3 . [^]2 . [^]1 . [^]2 . [^]3 . (5)

. 6 . [^]5 . [^]6 . [^]5 . [^]2 . [^]5 . [^]2 . (1)

. 2 . [^]1 . [^]2 . [^]1 . [^]2 . [^]3 . [^]5 . (6)

. 5 . [^]6 . [^]2 . [^]1 . [^]2 . [^]1 . [^]6 . (5)

B. *Lagu Pokok*

|| . 6 . 5 . 3 . 2 . 1 . 2 . 3 . (5)

. 2 . 3 . 5 . 6 . [˙]1 . 5 . 3 . (2)

. 5 . 3 . 5 . 6 . 5 . 6 . [˙]1 . (5)

. 2 . 2 . 3 . 5 . 2 . 3 . 2 . (1)

. 6 . 5 . 6 . [˙]1 . 6 . 5 . 6 . (1)

. 5 . 5 . 5 . 3 . 2 . 3 . 5 . (6)

. 5 . 6 . 5 . 6 . 5 . 6 . [˙]1 . (5)

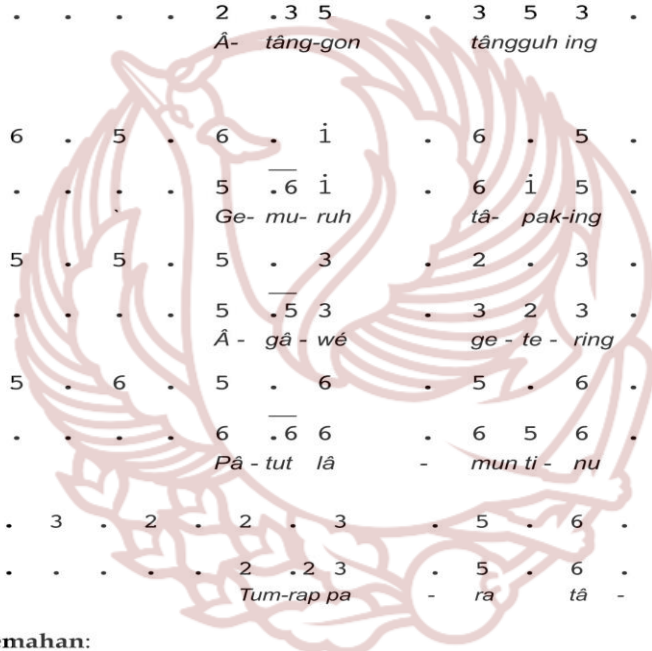
. 3 . 2 . 2 . 3 . 5 . 6 . 3 . (5)

C. *Umpak balungan mlaku*

. . [̄]5.32 2 3 [̄]2.3(5) . [̄]22 [̄]35 6 [˙]1 5 3 (2)

. . [̄]5.53 [̄]22 3 5 (6) . . [̄]2.23 [̄]35 6 3 (5) ||

Notasi vokal Lancaran Tangguh Yuda



|| . 6 . 5 . 3 . 2 . 1 . 2 . 3 . ⑤
 5 .3 2 . 2 . 3 . 2 .3 5
 Le - gi - un Kâ vâ lè ri

. 2 . 3 . 5 . 6 . i . 5 . 3 . ②
 . . . 2 2 3 5 6 . i . 5 . 3 . 2
 Mângku ne gâ rân duk se - ma - na

. 5 . 3 . 5 . 6 . 5 . 6 . i . ⑤
 5 .5 6 . 6 .5 6 . i . 5
 Kon-dhâng sâk in- deng-ing ndo - nya

. 2 . 2 . 3 . 5 . 2 . 3 . 2 . ①
 2 .3 5 . 3 5 3 . 2 . 1
 Â- tâng-gon tângguh ing yu - da

. 6 . 5 . 6 . i . 6 . 5 . 6 . ①
 5 .6 i . 6 i 5 . . 6 i
 Ge- mu- ruh tâ- pak-ing ku - da

. 5 . 5 . 5 . 3 . 2 . 3 . 5 . ⑥
 5 .5 3 . 3 2 3 . 5 . 6
 Â- gâ- wé ge - te - ring mung - suh

. 5 . 6 . 5 . 6 . 5 . 6 . i . ⑤
 6 .6 6 . 6 5 6 . i . 5
 Pâ - tut lâ - mun ti - nu la - dha

. 3 . 2 . 2 . 3 . 5 . 6 . 3 . ⑤
 2 .2 3 . 5 . 6 . 3 . 5
 Tum-rap pa - ra tâ - ru - na

Terjemahan:

Legiun Kavaleri Mangkunegaran saat itu terkenal di seluruh dunia
 Merupakan pasukan yang sangat tangguh dalam peperangan
 Gemuruh tapak kudanya membuat ketakutan musuh-musuhnya
 Patut menjadi teladan bagi generasi muda sekarang

Jalan Sajian:

1. Buka
2. Umpak balungan nibani
3. Bagian B (lagu pokok)
4. Selingan Bagian C (umpak balungan mlaku)
5. Kembali ke bagian B (lagu pokok)

Gambar 13. Lancaran Tangguh Yudha Laras Slendro Pathet Sanga
 Sumber : Dok. Waluyo, 2024

d. *Lancaran Trengginas Slendro Pathet Sanga*

Buka . 5 5 6 i 2̇ . 3̇ . i . 6 . ⑤

A. *Umpak Balungan Nibani*

. 6 . 5̇ . 2̇ . 1̇ . 2̇ . 3̇ . 2̇ . ①
 . 2̇ . 3̇ . 5̇ . 6̇ . 5̇ . 3̇ . 1̇ . ②
 . 3̇ . 2̇ . 3̇ . 2̇ . 5̇ . 3̇ . 5̇ . ⑥
 . 2̇ . 3̇ . 2̇ . 1̇ . 6̇ . 5̇ . 3̇ . ⑤

B. *Lagu Pokok*

|| . 2 . 1 . 2 . 1 . 2 . 3 . 2 . ①
 . 2 . 3 . 5 . 6 . i . 5 . 6 . ①
 . 5 . 6 . i . 2̇ . i . 2̇ . 6 . ①
 . 5 . 3 . 5 . i . 5 . 3 . 1 . ②
 . 3 . 2 . 3 . 5 . 6 . i . 6 . ⑤
 . 3 . 2 . 3 . 5 . 2 . 3 . 5 . ⑥
 . 6 . i . 2̇ . i . i . 5 . i . ⑥
 . 5 . 6 . i . 2̇ . 5 . i . 6 . ⑤ ||

Notasi Vokal Lancaran Trengginas

. 2 . 1 . 2 . 1 . 2 . 3 . 2 . ①
 5 . 6̇ i . i . i . 2̇ . i
Hâng-gem-prâng nrâ - jâng mâ - ju
 . 2 . 3 . 5 . 6̇ . i . 5 . 6 . ①
 . . 6 5 . 5 . 5 6̇ . i 6 5 . 6 . i
pe-râng mu-suh te mâh sâ-lâng tun - jâng
 . 5 . 6 . i . 2̇ . i . 2̇ . 6 . ①
 6 . i̇ 2̇ . 2̇ . 2̇ . 6 . i
Kri - dhâ-né wâ - dya - Le - gi -
 . 5 . 3 . 5 . i . 5 . 3 . 1 . ②
 . . 5 3 . 5 . 6̇ i . 5 5 3 . 1 . 2
un Kâ - vâ - lè - ri Mângku-ne - gâ - rân
 . 3 . 2 . 3 . 5 . 6 . i . 6 . ⑤
 2 . 3̇ 5 . 5 . 5 . 6 . 5
Cu- kât treng - gi - nâs lân â -
 . 3 . 2 . 3 . 5 . 2 . 3 . 5 . ⑥
 . . 3 2 . 2 . 3̇ 5 . 2 . 3 . 5 . 6
trâm - pil â - ngo-lâh - ké sâh - ja - ta
 . 6 . i . 2̇ . i . i . 5 . i . ⑥
 6 . i̇ 2̇ . i . 5 . i . 6
Le - gi - un Kâ - vâ - lè - ri
 . 5 . 6 . i . 2̇ . 5 . i . 6 . ⑤
 . . 5 5 . 6 i 2̇ . 5 5 i . 6 . 5
Mâng - ku - ne - gâ - rân Ngè-dab-ngè - dab - i

Gambar 14. *Lancaran Tangguh Yudha Laras Slendro Pathet Sanga*
 Sumber : Dok. Waluyo, 2024

B. Tahapan Perancangan Ilustrasi

Tahapan selanjutnya proses pemberian aspek ilustrasi pada tembang dolanan agar lebih menarik dan informatif untuk pelajar Sekolah Dasar. Ilustrasi dengan media berupa fotografi dan diolah dengan software komputer grafis bertujuan lebih menarik dibaca dan dipelajari oleh audiens. Persiapan dengan memberi editing pada beberapa foto arsip berupa foto dokumentasi Legiun Kavaleri Mangkunegaran yang didapat, seperti dalam gambar foto dibawah ini.




Gambar 15. Foto Dokumentasi Legiun Kavaleri Mangkunegaran
Sumber : Dok. Reksa Pustaka Pura Mangkunegaran, 2024

Berikut beberapa contoh penerapan ilustrasi pada tembang dolanan tersebut.



a. Lancaran Tangguh Yudha Laras Slendro Pathet Sanga

Ilustrasi diterapkan baik di bagian judul tembang dolanan di bagian atas dan ada beberapa foto aktifitas Legiun Kavaleri Mangkunegaran, selain pemilihan jenis *font Calisto MT* dengan warna coklat tua menambah kesan kuno dan elegan sesuai karakter tema tembang. Diantara tembang, juga diberi dua foto dengan ukuran agak besar berfungsi mendukung tema syair tembang dolanan tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat desain dibawah ini.



LANCARAN TANGGUH YUDA
Laras Slendro Pathet Sanga

<p>Buka . 2 2 3 . 5 . 6 . 3 . ⑤</p> <p>A. Umpak Balungan Nibani</p> <p>. 6 . 5 . 3 . 2 . 1 . 2 . 3 . ⑤</p> <p>. 6 . 5 . 6 . 5 . 2 . 5 . 2 . ④</p> <p>. 2 . 1 . 2 . 1 . 2 . 3 . 5 . ⑥</p> <p>. 5 . 6 . 2 . 1 . 2 . 1 . 6 . ⑤</p> <p>B. Lagu Pokok</p> <p> . 6 . 5 . 3 . 2 . 1 . 2 . 3 . ⑤</p> <p>. 2 . 3 . 5 . 6 . i . 5 . 3 . ②</p> <p>. 5 . 3 . 5 . 6 . 5 . 6 . i . ⑤</p> <p>. 2 . 2 . 3 . 5 . 2 . 3 . 2 . ④</p> <p>. 6 . 5 . 6 . i . 6 . 5 . 6 . ④</p> <p>. 5 . 5 . 5 . 3 . 2 . 3 . 5 . ⑥</p> <p>. 5 . 6 . 5 . 6 . 5 . 6 . i . ⑤</p> <p>. 3 . 2 . 2 . 3 . 5 . 6 . 3 . ⑤</p> <p>C. Umpak balungan mlaku</p> <p>. 5.32 2 3 2.3 ⑤ . 22 35 6 i 5 3 ②</p> <p>. 5.53 22 3 5 ⑥ . 2.23 35 6 3 ⑤</p>	<p>Notasi vokal Lancaran Tangguh Yuda</p> <p> . 6 . 5 . 3 . 2 . 1 . 2 . 3 . ⑤</p> <p>. 5 . 3 2 . 2 . 3 . 2 . 3 5</p> <p style="text-align: center;">Le - gi - un Ká vâ lá ri</p> <p>. 2 . 3 . 5 . 6 . i . 5 . 3 . ②</p> <p>. 2 2 3 5 6 . i . 5 . 3 . 2</p> <p style="text-align: center;">Mángku ne gâ rán duk se - ma - na</p> <p>. 5 . 3 . 5 . 6 . 5 . 6 . i . ⑤</p> <p>. 5 . 5 6 . 6 . 5 6 . i . 5</p> <p style="text-align: center;">Kon-dháng sák in- deng- ing ndo - nya</p> <p>. 2 . 2 . 3 . 5 . 2 . 3 . 2 . ④</p> <p>. 2 . 3 5 . 3 5 3 . 2 . 1</p> <p style="text-align: center;">A- tang- gon tángguh ing yu - da</p> <p>. 6 . 5 . 6 . i . 6 . 5 . 6 . ④</p> <p>. 5 . 6 i . 6 i 5 . 6 i</p> <p style="text-align: center;">Ge- mu- ruh tá- pak- ing ku- da</p> <p>. 5 . 5 . 5 . 3 . 2 . 3 . 5 . ⑥</p> <p>. 3 2 3 . 5 . 6</p> <p style="text-align: center;">Á- gâ- wâ ge- to- ring mung- suk</p> <p>. 5 . 6 . 5 . 6 . 5 . 6 . i . ⑤</p> <p>. 6 . 6 6 . 6 5 6 . i . 5</p> <p style="text-align: center;">Pâ- tut- lá mun ti - nu la - dha</p> <p>. 3 . 2 . 2 . 3 . 5 . 6 . 3 . ⑤</p> <p>. 2 . 2 3 . 5 . 6 . 3 . 5</p> <p style="text-align: center;">Tum- rap pa - ra tá - ru - na</p>
---	--

Terjemahan:
Legiun Kavaleri Mangkunegaran saat itu terkenal di seluruh dunia Merupakan pasukan yang sangat tangguh dalam peperangan Gemuruh tapak kudanya membuat ketakutan musuh-musuhnya Patut menjadi teladan bagi generasi muda sekarang

Jalan Sajian:

1. Buka
2. Umpak balungan nibani
3. Bagian B (lagu pokok)
4. Selingan Bagian C (umpak balungan mlaku)
5. Kembali ke bagian B (lagu pokok)


Gambar 16. Desain Ilustrasi *Lancaran Tangguh Yudha Laras Slendro Pathet Sanga*
Sumber : Dok. Basnendar H dan Waluyo, 2024

C. Luaran Penelitian

Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) penelitian terapan ini adalah 4-6 berupa Luaran wajib berupa artikel ilmiah (*submitted*) di jurnal Sinta, karya seni terapan, Surat Keterangan Penerapan IPTEKS dari mitra, laporan hasil dan presentasi hasil penelitian dan ajuan KI (*granted*). Berikut hasil luaran dalam penelitian terapan ini.

1). Karya Seni Terapan

Karya kolaborasi berupa tembang dolanan dengan ilustrasi yang terdiri dua buah, yakni Desain Ilustrasi *Lancaran Tangguh Yudha Laras Slendro Pathet Sanga* dan Desain Ilustrasi *Lancaran Trengginas Laras Slendro Pathet Sanga*.



LANCARAN TANGGUH YUDA

Laras Slendro Pathet Sanga

Buka . 2 2 3 . 5 . 6 . 3 . 6

A. *Umpak Balungan Nibani*

. 6 . 5 . 3 . 2 . 1 . 2 . 3 . 6

. 6 . 5 . 6 . 5 . 2 . 5 . 2 . 1

. 2 . 1 . 2 . 1 . 2 . 3 . 5 . 6

. 5 . 6 . 2 . 1 . 2 . 1 . 6 . 6

B. *Lagu Pokok*

. 6 . 5 . 3 . 2 . 1 . 2 . 3 . 6

. 2 . 3 . 5 . 6 . 1 . 5 . 3 . 6

. 5 . 3 . 5 . 6 . 5 . 6 . 1 . 6

. 2 . 2 . 3 . 5 . 2 . 3 . 2 . 6

. 6 . 5 . 6 . 1 . 6 . 5 . 6 . 6

. 5 . 5 . 5 . 3 . 2 . 3 . 5 . 6

. 5 . 6 . 5 . 6 . 5 . 6 . 1 . 6

. 3 . 2 . 2 . 3 . 5 . 6 . 3 . 6

C. *Umpak balungan mlaku*

. 5 . 3 2 2 3 2 . 3 6 . 2 2 3 5 6 1 5 3 6

. 5 . 5 3 2 2 3 5 6 . 2 . 2 3 3 5 6 3 6

Notasi pokok Lancaran Tangguh Yuda

. 6 . 5 . 3 . 2 . 1 . 2 . 3 . 6

. 5 . 3 2 . 2 . 3 . 2 . 3 5

La - gi - un *Ké - wé - lé - ri*

. 2 . 3 . 5 . 6 . 1 . 5 . 3 . 2

. 2 2 3 5 6 . 1 . 5 . 3 . 2

Mungku na ga ran *duk se - ma - na*

. 5 . 3 . 5 . 6 . 5 . 6 . 1 . 6

. 5 . 5 6 . 6 . 5 6 . 1 . 5

Kon - ting - sák *in - dung - ing* *nda - nya*

. 2 . 2 . 3 . 5 . 2 . 3 . 2 . 6

. 2 . 3 5 . 3 5 3 . 2 . 1

A - ting - gon *tangguh ing* *yu - da*

. 6 . 5 . 6 . 1 . 6 . 5 . 6 . 6

. 5 . 6 1 . 6 1 5 . 6 1

Ge - mu - ruh *ta - pak - ing* *ku - da*

. 5 . 5 . 5 . 3 . 2 . 3 . 5 . 6

. 5 . 5 3 . 3 2 3 . 5 . 6

A - ga - wé *ga - to - ring* *mung - suh*

. 5 . 6 . 5 . 6 . 5 . 6 . 1 . 6



. 6 . 6 6 . 6 5 6 . 1 . 5

Pá - há - tá *mun ti - nu* *la - dha*

. 3 . 2 . 2 . 3 . 5 . 6 . 3 . 6

. 2 . 2 3 . 5 . 6 . 3 . 5

Turn - rap pa *ra - ta - ru - na*

Terjemahan:
 Legiun Kavaleri Mangkunegaran saat itu terkenal di seluruh dunia Merupakan pasukan yang sangat tangguh dalam peperangan Gemuruh tapak kudanya membuat ketakutan musuh-musuhnya Patut menjadi teladan bagi generasi muda sekarang

Jalan Sajian:

1. Buka
2. Umpak balungan nibani
3. Bagian B (lagu pokok)
4. Selingan Bagian C (umpak balungan mlaku)
5. Kembali ke bagian B (lagu pokok)

Gambar 18. Desain Ilustrasi *Lancaran Tangguh Yudha Laras Slendro Pathet Sanga*
 Sumber : Dok. Basnendar H dan Waluyo, 2024

LANCARAN TRENGGINAS

Laras Slendro Pathet Sanga

Buka . 5 5 6 i 2̇ . 3̇ . i . 6 . ⑤

Notasi Vokal Lancaran Trengginas

A. Umpak Balungan Nibani

<p>. 6 . 5̇ . 2̇ . 1̇ . 2̇ . 3̇ . 2̇ . ①</p> <p>. 2̇ . 3̇ . 5̇ . 6̇ . 5̇ . 3̇ . 1̇ . ②</p> <p>. 3̇ . 2̇ . 3̇ . 2̇ . 5̇ . 3̇ . 5̇ . ⑥</p> <p>. 2̇ . 3̇ . 2̇ . 1̇ . 6̇ . 5̇ . 3̇ . ⑤</p>	<p>. 2̇ . 1̇ . 2̇ . 1̇ . 2̇ . 3̇ . 2̇ . ①</p> <p>. 5̇ . 6̇ i . i . i . 2̇ . i . ①</p> <p style="text-align: center;"><i>Hâng-gem-prâng</i></p> <p>nrá - jâng má - ju</p> <p>. 2̇ . 3̇ . 5̇ . 6̇ . i . 5̇ . 6̇ . ①</p> <p>. 6̇ 5̇ . 5̇ . 5̇ 6̇ . i . 6̇ 5̇ . 6̇ . i . ①</p> <p style="text-align: center;"><i>pe-râng mu-suh te</i></p> <p>mâh sâ-lâng tun - jâng</p> <p>. 5̇ . 6̇ . i . 2̇ . i . 2̇ . 6̇ . ①</p> <p>. 6̇ . i 2̇ . 2̇ . 2̇ . 6̇ . i . ①</p> <p style="text-align: center;"><i>Kri - dhâ-né</i></p> <p>wâ - dya - Le - gi -</p> <p>. 5̇ . 3̇ . 5̇ . i . 5̇ . 3̇ . 1̇ . ②</p> <p>. 5̇ 3̇ . 5̇ . 6̇ i . 5̇ 5̇ 3̇ . 1̇ . 2̇ . ①</p> <p style="text-align: center;"><i>un Kâ - vâ - lê - ri</i></p> <p>Mângku-ne - gâ - rân</p> <p>. 3̇ . 2̇ . 3̇ . 5̇ . 6̇ . i . 6̇ . ⑤</p> <p>. 2̇ . 3̇ 5̇ . 5̇ . 5̇ . 6̇ . 5̇ . ⑤</p> <p style="text-align: center;"><i>Cu- kât treng -</i></p> <p>gi - nâs lân - á -</p> <p>. 3̇ . 2̇ . 3̇ . 5̇ . 2̇ . 3̇ . 5̇ . ⑥</p> <p>. 3̇ 2̇ . 2̇ . 3̇ 5̇ . 2̇ . 3̇ . 5̇ . 6̇ . ①</p> <p style="text-align: center;"><i>trâm - píl â - ngo-lâh -</i></p> <p>ké sâh - ja - ta</p> <p>. 6̇ . i . 2̇ . i . i . 5̇ . i . ⑥</p> <p>. 6̇ . i 2̇ . i . i . 5̇ . i . 6̇ . ⑥</p> <p style="text-align: center;"><i>Lo - gi - un</i></p> <p>Kâ - vâ - lê - ri</p> <p>. 5̇ . 6̇ . i . 2̇ . 5̇ . i . 6̇ . ⑤</p> <p>. 5̇ 5̇ . 6̇ i 2̇ . 5̇ 5̇ i . 6̇ . 5̇ . ⑤</p> <p style="text-align: center;"><i>Mâng - ku - nê - gâ - rân</i></p> <p>Ngè-dab-ngè - dab - i</p>
--	--

B. Lagu Pokok

<p>. 2̇ . 1̇ . 2̇ . 1̇ . 2̇ . 3̇ . 2̇ . ①</p> <p>. 2̇ . 3̇ . 5̇ . 6̇ . i . 5̇ . 6̇ . ①</p> <p>. 5̇ . 6̇ . i . 2̇ . i . 2̇ . 6̇ . ①</p> <p>. 5̇ . 3̇ . 5̇ . i . 5̇ . 3̇ . 1̇ . ②</p> <p>. 3̇ . 2̇ . 3̇ . 5̇ . 6̇ . i . 6̇ . ⑤</p> <p>. 3̇ . 2̇ . 3̇ . 5̇ . 2̇ . 3̇ . 5̇ . ⑥</p> <p>. 6̇ . i . 2̇ . i . i . 5̇ . i . ⑥</p> <p>. 5̇ . 6̇ . i . 2̇ . 5̇ . i . 6̇ . ⑤</p>	<p>. 2̇ . 1̇ . 2̇ . 1̇ . 2̇ . 3̇ . 2̇ . ①</p> <p>. 5̇ 3̇ . 5̇ . 6̇ i . 5̇ 5̇ 3̇ . 1̇ . 2̇ . ①</p> <p style="text-align: center;"><i>trâm - píl â - ngo-lâh -</i></p> <p>ké sâh - ja - ta</p> <p>. 6̇ . i . 2̇ . i . i . 5̇ . i . ⑥</p> <p>. 6̇ . i 2̇ . i . i . 5̇ . i . 6̇ . ⑥</p> <p style="text-align: center;"><i>Lo - gi - un</i></p> <p>Kâ - vâ - lê - ri</p> <p>. 5̇ . 6̇ . i . 2̇ . 5̇ . i . 6̇ . ⑤</p> <p>. 5̇ 5̇ . 6̇ i 2̇ . 5̇ 5̇ i . 6̇ . 5̇ . ⑤</p> <p style="text-align: center;"><i>Mâng - ku - nê - gâ - rân</i></p> <p>Ngè-dab-ngè - dab - i</p>
--	---



Terjemahan:
 Bergera cepat menerjang di medan perang.
 Menjadikan musuh kocar kacir.
 Demikian cara kerja pasukan Legiun Kavaleri Mangkunegaran.
 Kuat gesit dan mempunyai keterampilan tinggi dalam menggunakan senjata.
 Legiun Kavaleri Mangkunegaran memang mengagumkan.

- Jalan Sajian:**
1. Buka
 2. Umpak balungan nibani
 3. Bagian B (lagu pokok)
 4. Kembali Bagian A (umpak)
 5. Kembali ke bagian B (lagu pokok)
 6. Bagian A dan B diulang dua kali



Gambar 19. Desain Ilustrasi *Lancaran Trengginas Laras Slendro Pathet Sanga*
 Sumber : Dok. Basnendar H dan Waluyo, 2024

2). Surat Keterangan Penerapan Ipteks Dari Mitra



PRAJA MANGKUNEGARAN

Kawedanan Panitra – dalem

Pura Mangkunegaran, Jalan Ronggowarsito Nomor 83, Keprabon, Banjarsari,
Surakarta, Jawa Tengah 57131

Telepon: (0271) 642016, E-mail: admin@puromangkunegaran.com

SURAT KETERANGAN PENERAPAN IPTEKS KEGIATAN PENELITIAN / PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama Mitra : **K.R.T Sukartono**
2. Jabatan : **Plt Pangageng Kawedanan Panitra Dalem Praja Mangkunegaran**
3. Instansi : **Pura Mangkunegara, Surakarta**
4. Alamat : **Jl. Ronggowarsito No.83, Keprabon, Banjarsari, Surakarta, Jawa Tengah**

Dengan ini menerangkan bahwa kegiatan Penelitian/Pengabdian kepada Masyarakat Institut Seni Indonesia Surakarta dengan tema/judul: **Media Edukasi Sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran Untuk Anak Melalui Kolaborasi Penciptaan Karya Tembang Dolanan dengan Ilustrasi**

yang diketuai oleh :

- Nama Dosen : **Waluyo, S.Kar., M.Sn.**
NIDN/NIP : **0021086203 /196208211987121001**
Jabatan Fungsional : **Lektor Kepala**
Prodi/Fakultas : **Seni Karawitan/Fakultas Seni Pertunjukan**
IPTEKS yang diterapkan : **Karya kolaborasi tembang dolanan dengan ilustrasi tema Legiun Kavaleri Mangkunegaran**

Yang dibiayai anggaran DIPA Tahun 2024 telah diterapkan dalam kegiatan penelitian/pengabdian pada Masyarakat dengan dampak nyata sebagai berikut :

1. Peningkatan pemahaman akan sejarah Pura Mangkunegaran melalui kolaborasi karya tembang dolanan dan ilustrasi tema Legiun Kavaleri Mangkunegaran.
2. Peningkatan pemahaman masyarakat akan keberadaan dan pelestarian Legiun Kavaleri Mangkunegaran

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya

Surakarta, 10 November 2024

Hormat kami,
Kawedanan Panitra-dalem
Praja Mangkunegaran



K.R.T. Sukartono
Plt. Pangageng

2). Artikel Ilmiah (*Submitted*) Jurnal Sinta

Artikel ilmiah yang sudah di submit di jurnal Desain Unindra dengan peringkat akreditasi SINTA 4 dengan website jurnal https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain . Berikut bukti submit artikelnya, dibawah ini.

The screenshot displays the 'Active Submissions' page on the Jurnal Desain website. The page header includes the journal logo, ISSN numbers (p-ISSN 2339-0107, e-ISSN 2339-0115), and the Unindra logo. A navigation menu is located below the header. The main content area shows the 'Active Submissions' section with a table listing the submission details for article #23787. The article title is 'EDUCATIONAL MEDIA ON THE HISTORY OF THE MANGKUNEGARAN CAVALRY', and its status is 'Awaiting assignment'. Below the table, there are sections for 'Start a New Submission' and 'Refbacks'. A large, faint watermark of the Unindra logo is visible in the background. On the right side, there is a vertical menu with various options like 'Focus and Scope', 'Peer-Review Process', etc. At the bottom, there is a user login section showing 'USER' and 'You are logged in as...'. The submission details for article #23787 are as follows:

ID	MM-DD SUBMIT	SEC	AUTHORS	TITLE	STATUS
23787	11-20	ART	Waluyo	EDUCATIONAL MEDIA ON THE HISTORY OF THE MANGKUNEGARAN CAVALRY	Awaiting assignment

1 - 1 of 1 Items

Start a New Submission
CLICK HERE to go to step one of the five-step submission process.

Refbacks

DATE ADDED	HITS	URL	ARTICLE	TITLE	STATUS	ACTION
------------	------	-----	---------	-------	--------	--------

#23787 Summary

Submission

Authors	Waluyo
Title	EDUCATIONAL MEDIA ON THE HISTORY OF THE MANGKUNEGARAN CAVALRY
Original file	23787-67081-1-SM.DOCX 2024-11-20
Supp. files	None ADD A SUPPLEMENTARY FILE
Submitter	Waluyo
Date submitted	November 20, 2024 - 04:58 AM
Section	Artikel
Editor	None assigned

Status

Status	Awaiting assignment
Initiated	2024-11-20
Last modified	2024-11-20

Submission Metadata
[EDIT METADATA](#)

Focus and Scope
Peer-Review Process
Editorial Team
Reviewers
Author Guidelines
Online Submission
Publication Ethics
Against Plagiarism
Our Policies
Copyright Notice
Publication Fees
Fast Track Review
Journal History

USER
You are logged in as...
.....

Media Edukasi Sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran Untuk Anak Melalui Kolaborasi Penciptaan Karya Tembang Dolanan dengan Ilustrasi

Waluyo¹; Prilosadoso, Basnendar Herry^{2*}; Pandanwangi, Brilindra³; Pravitasari, Indriati Suci;⁴
ISI Surakarta¹, ISI Surakarta², ISI Surakarta³, ISI Surakarta⁴

*Correspondence author: basnendart@yahoo.com

Received:	Revised:	Accepted:
-----------	----------	-----------

ABSTRAK

Keberadaan ikon Legiun Kavaleri Pura Mangkunegaran menjadi penting untuk dikembangkan sebagai memori sejarah Surakarta dimana kini keberadaannya makin tidak dikenal milenial. Penelitian selaras RPJMN 2020-2024 mengarusutamakan *Sustainable Development Goals* yang berupa 17 Tujuan SDGs melalui 7 Agenda Pembangunan Indonesia melalui Kemajuan Budaya yang Mencerminkan Kepribadian Bangsa sebagai upaya pelestarian melalui penciptaan kolaborasi tembang dan ilustrasi cerita Legiun Kavaleri Pura Mangkunegaran. Penyebarluasan informasi seputar sejarah ini dibutuhkan oleh semua kalangan, begitu juga bagi kalangan siswa sekolah dasar, dimana pada usia tersebut informasi dapat menjadi pedoman nantinya baik untuk sekarang dan di masa depan dalam memahami sejarah bangsanya. Diperlukan media yang sesuai dan kondisi, serta dibutuhkan alternatif agar informasi yang disampaikan dapat diterima serta menarik. Media alternatif melalui kolaborasi tembang dolanan dan ilustrasi mengandung ajaran moral yang berguna dan media penyampaian pesan yang dapat diaplikasikan dalam upaya pelestarian sejarah. Penelitian ini sesuai Rencana Induk Penelitian ISI Surakarta 2021-2025 bidang fokus Preservasi, Konservasi, dan Aktualisasi Seni Budaya Nusantara dengan Aktualisasi Seni Budaya sebagai usaha menghadirkan seni budaya sesuai dengan konteks zamannya dengan target Terciptanya model seni budaya Nusantara yang sesuai dengan konteks zamannya. Tujuan penelitian terapan, yaitu : 1). Merancang karya tembang dolanan anak yang berisi materi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran, dan 2). Merancang karya berupa buku ilustrasi anak yang berisi materi penjelasan tembang dolanan sebagai media publikasi kepada siswa sekolah dasar. Metode penciptaan karya seni ada 6 (enam) tahapan yaitu : *Discovery, Interpretation, Ideation, Experimentation, Evolution, dan Implementation*. Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) penelitian terapan ini adalah 4-6 berupa Luaran wajib berupa artikel ilmiah (submitted) di jurnal Sinta, karya seni terapan, Surat Keterangan Penerapan IPTEKS dari mitra, laporan hasil dan presentasi hasil penelitian dan ajuan KI (*granted*). Melalui media ini diharapkan meningkatkan pemahaman dan pengetahuan kepada siswa sekolah dasar mengenai sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran untuk mengenalkan dan melestarikan sejarah kepada siswa sekolah dasar.

Kata kunci : *Legiun Kavaleri Mangkunegaran, Tembang Dolanan, Ilustrasi, Siswa SD, Pelestarian*

Pendahuluan

Keberadaan ikon Legiun Kavaleri Pura Mangkunegara menjadi penting untuk dikembangkan sebagai memori sejarah Surakarta, dimana Legiun Mangkunegara, unit militer Asia termmodern pada jamannya yakni didirikan tahun 1808 atas perintah penguasa Prancis Napoleon Bonaparte. Prancis yang terlibat peperangan dengan Prusia, Rusia dan Inggris, memiliki angkatan darat terkuat di dunia

saat itu [1]. Mangkunegara II sebagai penguasa Pura Mangkunegara memiliki visi ke depan dan mampu mengadopsi gagasan modern pada jamannya yakni organisasi militer ala Eropa sekaligus terkuat di dunia [2].

Munculnya Legiun Mangkunegaran berawal dari perjuangan Raden Mas Said bersama para pengikutnya yang merasa kecewa terhadap pemerintahan serta ketidakadilan yang dilakukan oleh Paku Buwono II. Embrio dari Legiun Mangkunegaran adalah prajurit yang berjuang bersama Raden Mas Said. Dengan ikrar *tiji tibe* yang artinya apabila salah satu ada yang jatuh semua ikut merasakan, apabila salah satu mendapat kebahagiaan maka semua ikut menikmati, Raden Mas Said dapat menyatukan pasukannya dan memenangkan berbagai pertempuran. Dalam perjuangannya, Raden Mas Said melakukan kerjasama dengan Sunan Kuning dan Pangeran Mangkubumi. Ketika bekerjasama dengan Sunan Kuning, Raden Mas Said dibekali dengan kepandaian mengatur strategi serta cara menggunakan senjata dan kemudian diangkat sebagai senopati yang bergelar Pangeran Prangwedana memimpin 300 orang prajurit berani mati.

Era sekarang dimana sejarah tentang pasukan elit keberadaannya makin tidak dikenal milenial. Solusi alternatif pelestarian dan pengembangannya melalui kolaborasi seni tembang macapat [3] dan multimedia. Penelitian sesuai RPJMN 2020-2024 mengarusutamakan *Sustainable Development Goals* (SDGs) dengan target dari 17 Tujuan SDGs beserta indikatornya telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam 7 Agenda Pembangunan Indonesia dengan misi Kemajuan Budaya yang Mencerminkan Kepribadian Bangsa [4] maka melalui penelitian terapan seni ini dalam jangka panjang adalah untuk upaya melestarikan sejarah Legiun Kavaleri Pura Mangkunegaran melalui kolaborasi seni tembang macapat [5] dengan melalui transformasi teknologi animasi [6] sehingga bisa diterima generasi muda maka diperlukan penyesuaian dan terobosan dalam hal penyajiannya [7].

Tembang dolanan mempunyai keunikan serta daya tarik dikarenakan dalam tembang dolanan sarat dengan ajaran serta nilai-nilai dalam kehidupan manusia. Visualisasi nilai yang tampak dari bentuk tembang dolanan dan syair mengandung ajaran moral yang berguna dan dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan yang dapat diaplikasikan dalam pelestarian bahasa ibu dan pendidikan budi pekerti [11]. Tembang dolanan Jawa atau tembang dolanan anak, misalnya *Ilir-ilir*, *Menthok-mentok*, *Buto Galak*, *Cublak-cublak Suweng*, *Gugur Gunung*, *Gambang Suling*, *Sluku-sluku Bathok*, *Jamuran*, *Kupu-Kupu*, dan tembang dolanan lainnya perlu mendapatkan perhatian. Sehubungan dengan itu, memberikan perhatian terhadap salah satu bentuk sastra lisan tradisional merupakan hal yang patut dan penting [12].

Nilai-nilai kearifan lokal dalam lagu dolanan Jawa ini pada masa sekarang sudah banyak mengalami pergeseran akibat adanya arus globalisasi. Masyarakat khususnya generasi muda banyak yang menilai bahwa lagu dolanan Jawa dinilai sudah kuno dan tidak modern. Berdasarkan paparan diatas, selain untuk pengembangan tembang dolanan anak, juga sebagai media alternatif untuk edukasi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran kepada masyarakat, khususnya siswa sekolah dasar. Maka diperlukan media yang efektif dan sesuai dengan karakter untuk siswa sekolah dasar dengan kolaborasi antara tembang dolanan anak dengan media buku ilustrasi anak yang bermuatan sosialisasi mengenai edukasi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran untuk anak agar materi informasi dan pengetahuan dapat diterima oleh kalangan pelajar, khususnya siswa sekolah dasar di Surakarta.

Pemilihan kolaborasi antara tembang dolanan dengan media buku ilustrasi anak, dilatarbelakangi bahwa melalui buku cerita ini dapat menjadi bahan bacaan atau mendongeng. Mendongeng akan lebih baik apabila dilakukan dengan menggunakan media berupa buku cerita. Menurut Dhieni (2005) dalam Prasetyo (2014), menyatakan peranan media dalam bercerita dengan menggunakan buku cerita dapat membantu mengembangkan imajinasi anak terhadap isi cerita

atau objek dalam sebuah cerita yang di dalamnya terdapat hubungan sebab-akibat suatu proses yang terjadi pada lingkungan sekitar anak, sehingga anak dapat menyimpulkan isi cerita tersebut berdasarkan kemampuan daya nalar ataupun daya pikirnya [13].

Berdasarkan observasi awal dan melihat situasi saat ini dimana diperlukan media yang sesuai mengenai media pengenalan Legiun Kavaleri Mangkunegara, maka didapatkan beberapa rumusan masalah dalam penelitian terapan ini, yakni bagaimana menciptakan tembang dolanan anak yang berisi materi tentang edukasi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran Surakarta untuk siswa sekolah dasar. Selain itu juga rumusan masalah mengenai bagaimana merancang buku ilustrasi anak yang berisi materi penjelasan tembang dolanan sebagai media publikasi yang efektif dan efisien mengenai edukasi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran Surakarta kepada siswa sekolah dasar

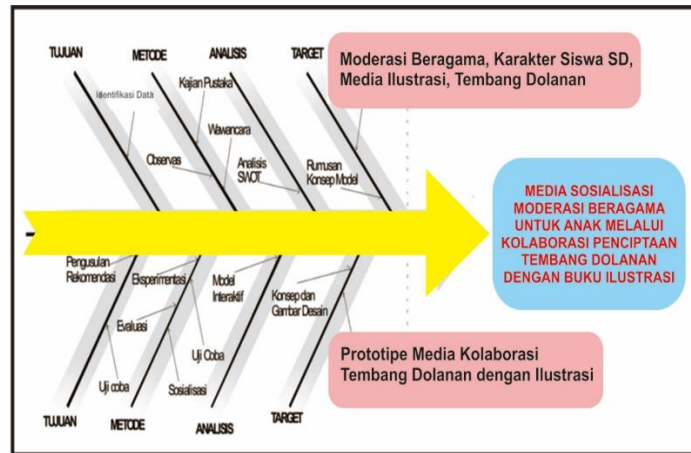
Metode

Penelitian terapan ini dengan alokasi waktu sekitar 6 (enam) bulan dengan lokasi di wilayah Surakarta. Metode penelitian terapan ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Berdasarkan hal itu, penelitian ini menggunakan dua tahapan strategis, yaitu metode pengumpulan data dan metode analisis data. Penelitian ini akan mengambil sumber data yang relevan untuk mendukung pelaksanaan dari tahapan awal, perancangan, sampai tahap eksekusi melalui beberapa aspek, seperti dibawah ini :

- a. Materi seputar edukasi cerita Legiun Kavaleri Mangkunegara Surakarta yang digunakan sebagai sumber ide dan materi utama dalam menciptakan tembang dolanan dan buku ilustrasi anak.
- b. Sumber referensi berupa literatur dari penelitian sebelumnya, buku teks, media massa, jurnal artikel ilmiah, dan sumber tertulis lainnya yang masih berkaitan dengan konteks penelitian terapan ini.
- c. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data sekaligus pengalaman yang sudah dilakukan sebelumnya untuk memaksimalkan dalam penelitian dengan informan yang dipilih yang terkait langsung obyek penelitian, meliputi : sejarawan, pengelola Pura Mangkunegara Surakarta, pengrawit, akademisi, seniman, budayawan, ilustrator, psikolog anak, dan praktisi desain.

Teknik pengumpulan data akan dilakukan dengan melalui kajian literatur mengenai sosialisasi edukasi cerita Legiun Kavaleri Mangkunegara Surakarta, tembang dolanan, buku ilustrasi, dan aspek lainnya, observasi lapangan, wawancara, pendokumentasian, dan pencatatan.

Tahapan dalam proses analisis dari berbagai sumber hasil dari keterangan baik dari kajian literatur dan *interview* (wawancara) dilakukan menggunakan model interaktif, dimana setiap komponen analisis meliputi tahapan pengumpulan data, reduksi data, sajian dan penarikan kesimpulan. Mekanisme proses analisis dilakukan searah terus-menerus sebagaimana siklus yang saling berinteraksi antar komponen tersebut sampai dengan keterangan yang dicari benar-benar lengkap. Sebagai penjelasan dalam metode penelitian menggunakan *diagram fishbone* agar dapat terlihat alur penelitian, seperti dibawah ini :



Gambar 1. Diagram Fishbone Penelitian Terapan Edukasi Cerita Legiun Kavaleri Mangkunegara Surakarta
 Sumber : Diolah dari berbagai sumber, 2024

Karya seni hasil kolaborasi antara seni karawitan dan desain komunikasi visual ini dirancang sebagai media pembelajaran kepada siswa sekolah dasar dengan materi seputar edukasi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran Surakarta. Metode analisa yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode *design thinking*. Salah satu *design thinking* yang diadaptasi dari dua literatur yang kemudian dikembangkan oleh perancang sesuai keadaan dan kebutuhan dengan tahapan [32], seperti dalam paparan dibawah ini.

a. *Discovery*

Pertanyaan-pertanyaan yang akan menjadi pegangan agar tidak keluar dari tujuan perancangan berupa wawancara maupun pengumpulan literatur dari sumber yang terpercaya. Hasil tahap ini berupa analisa teori dan hasil survei lapangan.

b. *Interpretation*

Analisa interpretasi dimaksudkan untuk mengambil benang merah dari analisa pada tahap *discovery*. Benang merah yang didapat kemudian dibuat ke dalam *framework*

c. *Ideation*

Analisa *ideation* memanfaatkan hasil dari tahap sebelumnya untuk membuat alternatif baik karya tembang dolanan anak dan buku ilustrasi sebagai pilihan atau alternatif) dengan konstruksi sesederhana mungkin

d. *Experimentation*

Proses pembuatan eksperimen dimana selama proses penciptaanya memungkinkan untuk terjadi perubahan karya. Hasil dari eksperimen dianalisa dan diuji coba untuk kemudian kemudian diperbaiki kembali menjadi luaran akhir.

e. *Evolution*

Tahap *evolution*, draft karya seni yang telah dikembangkan dan sudah melalui tahap *experiment* dipilih satu untuk diproduksi. Pengembangan dari karya seni tersebut masih bisa terjadi pada tahap ini.

f. *Implementation*

Tahap *implementation* bertujuan untuk mempromosikan dan mempublikasikan karya seni yang telah dibuat. Promosi dan publikasi bisa tercapai melalui pembuatan produk sekunder berupa leaflet, media online, liputan berita, artikel populer, brosur, dan materi lainnya agar informasi karya yang dihasilkan dapat diterima oleh masyarakat.

Hasil dan Pembahasan

Karya seni hasil kolaborasi antara seni karawitan dan buku ilustrasi ini dirancang sebagai media pembelajaran kepada siswa sekolah dasar dengan materi seputar media pembelajaran mengenai Legiun Kavaleri Mangkunegaran melalui karya tembang dan buku ilustrasi. Metode analisa yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode *design thinking*. Salah satu *design thinking* yang diadaptasi dari dua literatur yang kemudian dikembangkan oleh perancang sesuai keadaan dan kebutuhan dengan beberapa tahapan. (Sutanto. Jessica , P, Cok Gede, Tedjokoesoemo, 2017), seperti dalam paparan dibawah ini.

a. *Discovery*

Pertanyaan-pertanyaan yang akan menjadi pegangan agar tidak keluar dari tujuan perancangan berupa wawancara maupun pengumpulan literatur dari sumber yang terpercaya baik mengenai pelestarian melalui penciptaan kolaborasi tembang dan ilustrasi cerita Legiun Kavaleri Pura Mangkunegaran, tembang dolanan, dan buku ilustrasi anak.. Hasil tahap ini berupa analisa teori dan hasil survei lapangan. Mencari atau memilih tema pada setiap tembang dan buku ilustrasi anak yang ingin diciptakan. Seperti gambar dibawah ini proses pada tahapan *discovery* :



Gambar 2. Proses Tahapan *Discovery* Tembang dan Ilustrasi Cerita Legiun Kavaleri Mangkunegaran
Sumber : Dok. Waluyo, 2024

b. *Interpretation*

Analisa interpretasi dimaksudkan untuk mengambil benang merah dari analisa pada tahap *discovery*. Benang merah yang didapat kemudian dibuat ke dalam *framework*. Pada tahapan ini yang dilakukan adalah membuat *cakepan* (teksnya) dalam bentuk bebas atau bentuk macapat dan membuat atau memilih lagu yang sesuai dengan teksnya, serta draft *storyline* buku ilustrasi anak.

c. *Ideation*

Analisa *ideation* memanfaatkan hasil dari tahap sebelumnya untuk membuat alternatif baik karya tembang dolanan anak dan buku ilustrasi media pengenalan Legiun Kavaleri Mangkunegara sebagai pilihan atau alternatif dengan konstruksi sesederhana mungkin. Merancang bentuk *gendhing* dan instrumentasinya, serta rancangan komprehensif buku ilustrasi anak, seperti dalam foto dibawah ini :

d. *Experimentation*

Proses pembuatan eksperimen dimana selama proses penciptaanya memungkinkan untuk terjadi perubahan karya. Hasil dari eksperimen dianalisa dan diuji coba untuk kemudian diperbaiki kembali menjadi luaran akhir. Proses penuangan/latihan dengan vokalis dan pengrawit, serta

Tahapan selanjutnya proses pemberian aspek ilustrasi pada tembang dolanan agar lebih menarik dan informatif untuk pelajar Sekolah Dasar. Ilustrasi dengan media berupa fotografi dan diolah dengan software komputer grafis bertujuan lebih menarik dibaca dan dipelajari oleh audiens. Persiapan dengan memberi editing pada beberapa foto arsip berupa foto dokumentasi Legiun Kavaleri Mangkunegaran yang didapat, seperti dalam gambar foto dibawah ini.



Gambar 4. Foto Dokumentasi Legiun Kavaleri Mangkunegaran
Sumber : Dok. Reksa Pustaka Pura Mangkunegaran, 2024

Berikut penerapan ilustrasi pada tembang dolanan *Lancaran Tangguh Yudha Laras Slendro Pathet Sanga*, dimana Ilustrasi diterapkan baik di bagian judul tembang dolanan di bagian atas dan ada beberapa foto aktifitas Legiun Kavaleri Mangkunegaran, selain pemilihan jenis *font Calisto MT* dengan warna coklat tua menambah kesan kuno dan elegan sesuai karakter tema tembang. Diantara tembang, juga diberi dua foto dengan ukuran agak besar berfungsi mendukung tema syair tembang dolanan tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat desain dibawah ini.

pasukan ini beroperasi menjadi dasar utama dalam menciptakan ilustrasi yang autentik dan historis. Penelitian tersebut tidak hanya melibatkan aspek visual, tetapi juga menyingkap nilai-nilai filosofis yang melekat pada tembang dolanan. Tembang dolanan, sebagai salah satu ekspresi seni tradisional Jawa, memiliki kekayaan naratif yang menjadi landasan cerita dalam ilustrasi. Hubungan antara tema tembang dolanan dan representasi Legiun Kavaleri menciptakan sinergi yang unik, di mana narasi tembang memberikan kehidupan dan emosi pada elemen visual.

2. Digitalisasi dan Manipulasi Data Sejarah

Proses digitalisasi menjadi langkah krusial dalam proyek ini. Foto-foto dokumentasi sejarah yang telah dikumpulkan melalui arsip, museum, dan koleksi pribadi diolah secara digital untuk memastikan kualitas dan keakuratan visualnya. Proses ini melibatkan pemindaian, perbaikan kualitas gambar, hingga penghilangan elemen yang tidak relevan, seperti noise atau kerusakan pada foto asli. Tahapan ini, komputer digital menjadi alat utama dalam memanipulasi data visual, memungkinkan seniman untuk melakukan eksplorasi gaya dan teknik tanpa batas. Foto-foto yang telah diproses kemudian diadaptasi menjadi elemen desain melalui langkah-langkah seperti tracing, konversi vektor, dan penggabungan berbagai elemen menjadi komposisi yang harmonis. Teknologi digital memberikan fleksibilitas tinggi dalam merekonstruksi elemen sejarah dengan tingkat detail yang akurat.

3. Proses Kreatif dalam Ilustrasi

Setelah melalui tahap penelitian dan digitalisasi, proses kreatif dimulai dengan pembuatan sketsa kasar. Sketsa ini berfungsi sebagai kerangka awal yang mengintegrasikan elemen sejarah dengan cerita dari tembang dolanan. Setiap garis dan bentuk yang digoreskan menggambarkan interpretasi visual dari narasi tembang sekaligus merepresentasikan identitas visual Legiun Kavaleri Mangkunegaran. Proses kreatif selanjutnya adalah penyempurnaan sketsa menjadi ilustrasi final. Dalam tahap ini, seniman menggunakan perangkat lunak ilustrasi digital untuk menambahkan detail, tekstur, dan elemen estetis lainnya. Pewarnaan memainkan peran penting dalam membangun suasana. Palet warna yang dipilih mencerminkan nilai-nilai tradisional dan keagungan Mangkunegaran, seperti warna emas yang melambangkan kejayaan, hijau sebagai simbol keselarasan, dan coklat yang merepresentasikan kekuatan dan kestabilan.

4. Teknologi Digital sebagai Medium Inovasi

Salah satu keunggulan utama penggunaan teknologi digital dalam proses ini adalah fleksibilitas dan efisiensinya. Dengan teknologi digital, seniman dapat mencoba berbagai pendekatan visual tanpa batasan fisik. Misalnya, efek pencahayaan yang kompleks, tekstur realistis, dan elemen visual lainnya dapat diintegrasikan dengan mudah untuk menciptakan ilustrasi yang kaya dan mendalam. Selain itu, media digital memungkinkan pembuatan ilustrasi dengan presisi tinggi. Setiap detail, mulai dari ornamen pakaian pasukan hingga bentuk senjata dan kuda, dapat direproduksi secara akurat berdasarkan referensi sejarah. Teknologi ini juga memfasilitasi pengeditan yang cepat, memungkinkan perubahan dan penyempurnaan dilakukan sesuai kebutuhan tanpa mengorbankan kualitas.

5. Menggabungkan Tradisi dan Modernitas

Penelitian terapan penciptaan kolaborasi tembang dolanan dengan ilustrasi digital ini menjadi contoh bagaimana tradisi dan modernitas dapat bersinergi untuk menghasilkan karya yang bermakna. Tembang dolanan, sebagai salah satu warisan budaya tradisional, diinterpretasikan dalam konteks visual yang modern tanpa kehilangan esensinya. Penggunaan media digital memberikan dimensi baru pada tembang dolanan, menjadikannya lebih relevan bagi generasi muda yang akrab dengan teknologi. Ilustrasi yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai karya seni visual, tetapi juga sebagai medium edukasi dan pelestarian budaya. Dengan menampilkan Legiun Kavaleri Mangkunegaran dalam format yang modern, proyek ini membantu mengangkat

kesadaran masyarakat terhadap nilai-nilai sejarah yang terkandung dalam warisan budaya Nusantara.

6. Makna dan Dampak Karya

Ilustrasi yang dihasilkan dari penelitian terapan penciptaan kolaborasi tembang dolanan dengan ilustrasi digital ini memiliki dampak yang lebih luas daripada sekadar estetika visual. Karya ini menjadi jembatan antara masa lalu dan masa kini, menghadirkan kembali cerita tentang kejayaan Legiun Kavaleri Mangkunegaran melalui medium yang dapat diakses oleh berbagai kalangan. Dengan mengintegrasikan elemen sejarah ke dalam seni modern, karya ini turut berkontribusi dalam pelestarian identitas budaya. Selain itu, proyek ini juga menjadi sarana untuk memperkenalkan generasi muda pada kekayaan budaya lokal. Dengan menyajikan tema sejarah dalam format yang menarik dan kontemporer, ilustrasi ini mampu memikat perhatian dan menumbuhkan rasa bangga terhadap warisan budaya bangsa. Dampaknya tidak hanya dirasakan dalam konteks seni, tetapi juga dalam upaya memperkuat kesadaran akan pentingnya melestarikan tradisi.

Keseluruhan proses perancangan ilustrasi tembang dolanan bertema Legiun Kavaleri Mangkunegaran menunjukkan bahwa perpaduan antara seni, sejarah, dan teknologi dapat menciptakan karya yang memiliki nilai estetika dan edukasi tinggi. Dari tahap penelitian, digitalisasi, hingga produksi ilustrasi, setiap langkah dalam proses ini dirancang untuk menghormati dan merayakan warisan budaya sambil mengadaptasinya dalam bentuk yang relevan dengan perkembangan zaman. Proyek ini membuktikan bahwa teknologi digital tidak hanya menjadi alat untuk menciptakan karya seni, tetapi juga sebagai medium untuk melestarikan dan mempromosikan budaya. Dengan pendekatan yang tepat, sejarah yang tertuang dalam tembang dolanan dan dokumentasi visual dapat dihidupkan kembali, memberikan pengaruh yang positif bagi masyarakat. Karya ini menjadi bukti nyata bahwa seni tradisional masih dapat berkembang dan beradaptasi dalam era modern, sekaligus menjadi pengingat akan pentingnya menjaga keseimbangan antara inovasi dan pelestarian budaya.

Sebagai penutup, penelitian terapan ini tidak hanya menghasilkan karya visual yang indah, tetapi juga menciptakan warisan baru yang menghubungkan generasi masa kini dengan kekayaan sejarah dan budaya Nusantara. Dengan melibatkan tembang dolanan dan Legiun Kavaleri Mangkunegaran, proyek ini memberikan kontribusi berharga bagi pelestarian identitas budaya yang harus terus diwariskan kepada generasi mendatang.

Daftar Pustaka

- [1] Murti AW. Nasution. Akulturasi Jawa-Eropa Dalam Legiun Mangkunegaran Di Surakarta (1900-1942). *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*. 2021. Vol. 11, No. 2. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/issue/view/2424>
- [2] Ulrich G, dkk. Analisis Termal Dalam Ruang Pendapa Ageng Mangkunegaran. Makalah *Seminar Karya dan Pameran Arsitektur Indonesia*, Arsitektur Islam di Indonesia. 2019. Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, 2020. 27 Juli 2019
- [3] Suyoto. The Aesthetics and Ethics of Contemporary Female Songstress in Javanese Ensemble. *IISTE. Research on Humanities and Social Sciences*. 2019. Vol 9. No 2 <https://doi.org/10.7176/RHSS/9-2-10>
- [4] Suyoto. *Tembang Karawitan*. ISI Press, Surakarta. 2019. ISBN 978-602-5573-74-3
- [5] RPJMN 2020-2024 Republik Indonesia
- [6] Prilosadoso BH. B Pujiono, S Supeni BWS. Wayang Beber Animation Media as An Effort for Preserving Wayang Tradition Based on Information and Technology. In: International

- Conference Computer Science and Engineering (IC2SE), *Journal of Physics: Conference Series PAPER [Internet]*. Padang, Indonesia: IOP Publishing; 2019. p. 1–5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1339/1/012109>
- [7] Heriwati SH, Prilosadoso BH, Pujiono B, Suwondo, Panindias AN. 3D puppets animation for encouraging character education and culture preservation in Surakarta. *Int J Eng Adv Technol [Internet]*. 2019;9(1):1551–5. Available from: <https://www.mendeley.com/catalogue/3d-puppets-animation-encouraging-character-education-culture-preservation-surakarta/>
- [8] Prilosadoso BH. B Pujiono, S Supeni BWS. Wayang Beber Animation Media as An Effort for Preserving Wayang Tradition Based on Information and Technology. In: *International Conference Computer Science and Engineering (IC2SE), Journal of Physics: Conference Series PAPER [Internet]*. Padang, Indonesia: IOP Publishing; 2019. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1339/1/012109>
- [9] Ariesta, F. W. (2019). Nilai Moral Dalam Lirik Dolanan Cublak-Cublak Suweng. *Ilmu Budaya Cakrawala*, 7(2), 188–192. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.34050/jib.v7i2.7104>
- [10] Astuti, T. P., & Rosmiati, A. (2019). Gaya Desain Cover Buku Karya Djenar Maesa Ayu Tahun 2016. *Texture, Art & Culture Journal*, 2(1), 61–73. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/TXT/article/view/2656>
- [11] Prasetyo, Y. A. (2014). Ilustrasi Buku Cerita Fabel Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak. *Arty: Journal of Visual Arts*, 3(1), 5–8. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly/article/view/4024>
- [12] Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2017). Kesesuaian Konteks Dan Ilustrasi Pada Buku Bergambar Untuk Mendidik Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Karakter*, VII(2), 158–169. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpk.v7i2.15799>
- [13] Hartiningsih, S. (2015). Revitalisasi Lagu Dolanan Anak dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Atavisme*, 18(2), 247–259. <https://doi.org/10.24257/atavisme.v18i2.119.247-259>
- [14] Iska Dwi Athma PR, dkk. Peran Film Animasi “POCOYO” dalam Upaya Pengkondisian Imajinasi Anak Autis, Wimba, *Jurnal Komunikasi Visual, FSRD ITB Bandung*. 2012. ISSN 2085-0948, Vol. 04 No. 2/2012. <https://doi.org/10.5614/jkvw.2012.4.2.4>
- [15] Sugihartono, R A, Prilosadoso, BH, Panindias NH. *Animasi Kartun, dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: PT. Indeks, Jakarta; 2010. 250. http://opac.isi.ac.id/index.php?p=show_detail&id=39217
- [16] Maharsi, I. (2016). Ilustrasi. ISI Yogyakarta. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/1167>
- [17] Maryaeni, M. (2009). Kajian Tembang Dolanan Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Budi Pekerti Anak Bangsa Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 16(2), 186–193. <http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-dan-pembelajaran/article/view/2833>
- [18] Prasetyo, Y. A. (2014). Ilustrasi Buku Cerita Fabel Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak. *Arty: Journal of Visual Arts*, 3(1), 5–8. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly/article/view/4024>
- [19] Retnoningsih, D. A. (2019). Pembentukan Sikap Tata Krama Siswa Sekolah Dasar Melalui Revitalisasi Pembiasaan Tembang Dolanan. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8, 61–70. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v8i2.1790>

- [20] Susilo, Y. Pembelajaran Tembang Dolanan Untuk Melestarikan Bahasa Ibu Mengandung Ajaran Budi Pekerti. Seminar Nasional Bahasa, Sastra Daerah, Dan Pembelajarannya (SN-BSDP) Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Daerah FPBS - Universitas PGRI Semarang Di Semarang, Jawa Tengah 21 Februari 2018, 441–448. <http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/pbsd18/pbsd2018/paper/view/2421>
- [21] Sutanto. Jessica , P, Cok Gede, Tedjokoesoemo, P. E. D. Upcycle Limbah Kayu Palet Jati Belanda Menjadi Wadah Modular Serbaguna Untuk Anak-Anak (Studi Kasus: Kota Surabaya). IDIMENSI INTERIOR, 2017;15(1):26–34. <https://doi.org/10.9744/interior.15.1.26-34>
- [21] Agus S, Prilosadoso BH. Perancangan Desain Permainan Materi Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Wayang Beber. Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya, ISI Surakarta, 2016;8(1):17-24. <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/acy.v8i1.1909>
- [22] Waluyo. Transidentalisme Seni dan Budaya : Kajian Apresiasi Kritis Estetika Islam. Jurnal Penelitian, 2018;12(1):65-84. <https://doi.org/10.21043/jp.v12i1.4130>
- [23] Yunita, L. S. Bentuk Dan Fungsi Simbolis Tembang Dolanan Jawa. Nosi. 2014;2:472-478. <http://scholar.googleusercontent.com/scholar>
- [32] Purwanto B. Gagalnya Historiografi Indonesiasentris?!. 2006. Yogyakarta: Ombak
- [34] Santoso I. Legiun Mangkunegaran (1808-1942): Tentara Jawa-Perancis Warisan Napoleon Bonaparte. 2011. Jakarta: Kompas.
- [35] Wasino. Modernisasi di Jantung Budaya Jawa: Mangkunegaran 1896-1944. 2014. Jakarta: Kompas.
- [36] Ariesta, F. W. Nilai Moral Dalam Lirik Dolanan Cublak-Cublak Suweng. Ilmu Budaya Cakrawala, 2019;7(2): 188–192. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.34050/jib.v7i2.7104>
- [37] Yunita, L. S. Bentuk Dan Fungsi Simbolis Tembang Dolanan Jawa. Nosi. 2014;2:472-478. <http://scholar.googleusercontent.com/scholar>
- [38] Agus S, Prilosadoso BH. Perancangan Desain Permainan Materi Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Wayang Beber. Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya, ISI Surakarta, 2016;8(1):17-24. <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/acy.v8i1.1909>
- [39] Sutanto. Jessica , P, Cok Gede, Tedjokoesoemo, P. E. D. Upcycle Limbah Kayu Palet Jati Belanda Menjadi Wadah Modular Serbaguna Untuk Anak-Anak (Studi Kasus: Kota Surabaya). IDIMENSI INTERIOR, 2017;15(1):26–34. <https://doi.org/10.9744/interior.15.1.26-34>

3). Ajuan Ki (*Granted*).

Ajuan KI berupa Hak Cipta yang sudah *granted* berupa seni ilustrasi yang didalamnya berisi tembang dolanan dengan ilustrasi yang terdiri dari 2 (dua) judul yakni :

- a. Desain Ilustrasi *Lancaran Tangguh Yudha Laras Slendro Pathet Sanga*.
- b. Desain Ilustrasi *Lancaran Trengginas Laras Slendro Pathet Sanga*.

Untuk lebih jelasnya dapat melihat bukti sertifikat Hak Cipta atas dua desain ilustrasi tembang dolanan tersebut diatas.

- a. Hak Cipta Desain Ilustrasi *Lancaran Tangguh Yudha Laras Slendro Pathet Sanga*.

REPUBLIC INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002024245340, 6 Desember 2024

Pencipta
Nama : Waluyo, S.Kar., M.Sn., Basnendar Herry Prilosadoso, S.Sn, M.Ds dkk
Alamat : Kaplingan RT 02, RW 20, Jebres, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126, Jebres, Surakarta (solo), Jawa Tengah, 57126
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta
Nama : Waluyo, S.Kar., M.Sn., Basnendar Herry Prilosadoso, S.Sn, M.Ds dkk
Alamat : Kaplingan RT 02, RW 20, Jebres, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126, Jebres, Surakarta (solo), Jawa Tengah, 57126
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : Seni Ilustrasi
Judul Ciptaan : Desain Ilustrasi Tembang Lancaran Tangguh Yudha Laras Slendro Pathet Sanga Legiun Kavaleri Mangkunegaran
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 6 Desember 2024, di Surakarta
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan : 000817772

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

IGNATIUS M.T. SILALAH
NIP. 196812301996031001

Disclaimer:
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

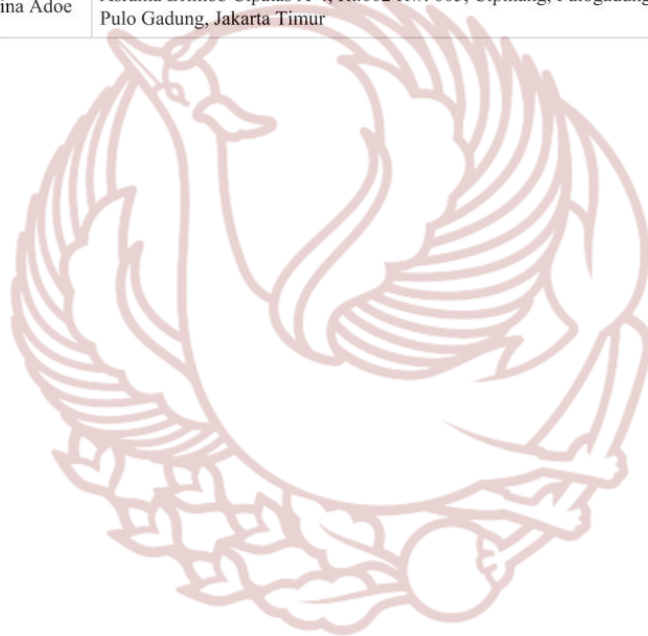
LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Waluyo, S.Kar., M.Sn.	Kaplingan RT 02, RW 20, Jebres, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126, Jebres, Surakarta (solo)
2	Basnendar Herry Prilosadoso, S.Sn, M.Ds	Jl. Arjuna I Blok B-42, Rt. 04 Rw. 07, Perum Solo Elok, Mojosongo, Jebres, Surakarta 57127, Jebres, Surakarta (solo)
3	Brilindra Pandanwangi, S.Ds., M.Sn.	Jl. Artha Graha II No. 3 Rt. 033, Rw. 009, Tuak Daun Merah, Kec. Oebobo, Kupang, Nusa Tenggara Timur 85111, Oebobo, Kupang
4	Indriati Suci Pravitasari, M.Sn.	Jl. Garuda 41 PGRI Rt. 011, Rw. 018, Kelurahan Sumberrejo, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah 56172, Mertoyudan, Magelang
5	Rendya Adi Kurniawan, M.Sn.	Gajahan, Rt. 002, Rw. 003, Gajahan, Pasar Kliwon, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57115, Pasar Kliwon, Surakarta (solo)
6	Rayhan Jovansa	Jl. Intan I/44 PPS, Rt. 005, Rw. 013, Suci, Manyar, Gresik, Jawa Timur 61151, Manyar, Gresik
7	Siti Karvina Alessandra	Cipinang Pulo Maja, Rt. 001, Rw. 010, Cipinang Besar Utara, Jatinegara, Jakarta Timur 13410, Jatinegara, Jakarta Timur
8	Mary Angeline Addeline	Jl. Bhayangkara I , Rt. 005, Rw. 003, Sindangbarang, Bogor Barat, Bogor, Jawa Barat 16117, Bogor Barat - Kota, Bogor
9	Marcella Oktavino Kanthar	Jl. P. Diponegoro No. 33, Rt. 002, Rw.001, Sumber Gedong, Trenggalek, Jawa Timur 66315, Trenggalek, Trenggalek
10	Gilbert Gohnarso	Jl. Panc No. 47, Rt. 008, Rw. 003, Karo, Siantar Selatan, Pematang Siantar, Sumatera Utara 21122, Siantar Selatan, Pematang Siantar
11	Duin Valentina Hutapea	Komp. BLI, Jl. Mahoni III No. 2, Rt 001, Rw. 009, Pangkalan Kerinci Timur, Pangkalan Kerinci, Kab. Pelalawan, Riau 28315, Pangkalan Kerinci, Pelalawan
12	Joanne Karenina Adoe	Asrama Brimob Cipatas A-4, Rt.002 Rw. 005, Cipinang, Pulogadung, Jakarta Timur 13240, Pulo Gadung, Jakarta Timur


LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Waluyo, S.Kar., M.Sn.	Kaplingan RT 02, RW 20, Jebres, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126, Jebres, Surakarta (solo)
2	Basnendar Herry Prilosadoso, S.Sn, M.Ds	Jl. Arjuna I Blok B-42, Rt. 04 Rw. 07, Perum Solo Elok, Mojosongo, Jebres, Surakarta 57127, Jebres, Surakarta (solo)
3	Brilindra Pandanwangi, S.Ds., M.Sn.	Jl. Artha Graha II No. 3 Rt. 033, Rw. 009, Tuak Daun Merah, Kec. Oebobo, Kupang, Nusa Tenggara Timur 85111, Oebobo, Kupang
4	Indriati Suci Pravitasari, M.Sn.	Jl. Garuda 41 PGRI Rt. 011, Rw. 018, Kelurahan Sumberrejo, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah 56172, Mertoyudan, Magelang

5	Rendya Adi Kurniawan, M.Sn.	Gajahan, Rt. 002, Rw. 003, Gajahan, Pasar Kliwon, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57115, Pasar Kliwon, Surakarta (solo)
6	Rayhan Jovansa	Jl. Intan I/44 PPS, Rt. 005, Rw. 013, Suci, Manyar, Gresik, Jawa Timur 61151, Manyar, Gresik
7	Siti Karvina Alessandra	Cipinang Pulo Maja, Rt. 001, Rw. 010, Cipinang Besar Utara, Jatinegara, Jakarta Timur 13410, Jatinegara, Jakarta Timur
8	Mary Angeline Addeline	Jl. Bhayangkara I, Rt. 005, Rw. 003, Sindangbarang, Bogor Barat, Bogor, Jawa Barat 16117, Bogor Barat - Kota, Bogor
9	Marcella Oktavino Kanthar	Jl. P. Diponegoro No. 33, Rt. 002, Rw.001, Sumber Gedong, Trenggalek, Jawa Timur 66315, Trenggalek, Trenggalek
10	Gilbert Gohnarso	Jl. Pane No. 47, Rt. 008, Rw. 003, Karo, Siantar Selatan, Pematang Siantar, Sumatera Utara 21122, Siantar Selatan, Pematang Siantar
11	Duin Valentina Hutapea	Komp. BLI, Jl. Mahoni III No. 2, Rt 001, Rw. 009, Pangkalan Kerinci Timur, Pangkalan Kerinci, Kab. Pelalawan, Riau 28315, Pangkalan Kerinci, Pelalawan
12	Joanne Karenina Adoe	Asrama Brimob Cipatas A-4, Rt.002 Rw. 005, Cipinang, Pulogadung, Jakarta Timur 13240, Pulo Gadung, Jakarta Timur



b. Hak Cipta Desain Ilustrasi *Lancaran Trengginas Laras Slendro Pathet Sanga*


REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002024245835, 6 Desember 2024


Pencipta
Nama : **Waluyo, S.Kar., M.Sn., Basnendar Herry Prilosadoso, S.Sn, M.Ds dkk**
Alamat : Kaplingan RT 02, RW 20, Jebres, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126, Jebres, Surakarta (solo), Jawa Tengah, 57126
Kewarganegaraan : Indonesia


Pemegang Hak Cipta
Nama : **Waluyo, S.Kar., M.Sn., Basnendar Herry Prilosadoso, S.Sn, M.Ds dkk**
Alamat : Kaplingan RT 02, RW 20, Jebres, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126, Jebres, Surakarta (solo), Jawa Tengah, 57126
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Seni Ilustrasi**
Judul Ciptaan : **Desain Ilustrasi Tembang Lancaran Trengginas Laras Slendro Pathet Sanga Legiun Kavaleri Mangkunegaran**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 6 Desember 2024, di Surakarta (solo)
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan : 000818267

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri





Disclaimer:
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

Aeung Damarsasoneko SH, MH
NIP. 196912261994031001

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Waluyo, S.Kar., M.Sn.	Kaplingan RT 02, RW 20, Jebres, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126, Jebres, Surakarta (solo)
2	Basnendar Herry Prilosadoso, S.Sn, M.Ds	Jl. Arjuna I Blok B-42, Rt. 04 Rw. 07, Perum Solo Elok, Mojosongo, Jebres Surakarta Jawa Tengah 57127, Jebres, Surakarta (solo)
3	Brilindra Pandanwangi, S.Ds., M.Sn.	Jl. Artha Graha II No. 3 Rt. 033, Rw. 009, Tuak Daun Merah, Kec. Oebobo, Kupang, Nusa Tenggara Timur 85111, Oebobo, Kupang
4	Indriati Suci Pravitarsi, M.Sn.	Jl. Garuda 41 PGRI Rt. 011, Rw. 018, Kelurahan Sumberrejo, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah 56172, Mertoyudan, Magelang
5	Rendya Adi Kurniawan, M.Sn.	Gajahan, Rt. 002, Rw. 003, Gajahan, Pasar Kliwon, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57115, Pasar Kliwon, Surakarta (solo)
6	Joanne Karenina Adoe	Asrama Brimob Cipatas A-4, Rt.002 Rw. 005, Cipinang, Pulogadung, Jakarta Timur 13240, Pulo Gadung, Jakarta Timur
7	Duin Valentina Hutapea	Komp. BLI, Jl. Mahoni III No. 2, Rt 001, Rw. 009, Pangkalan Kerinci Timur, Pangkalan Kerinci, Kab. Pelalawan, Riau 28315, Pangkalan Kerinci, Pelalawan
8	Gilbert Gohnarso	Jl. Pane No. 47, Rt. 008, Rw. 003, Karo, Siantar Selatan, Pematang Siantar, Sumatera Utara 21122, Siantar Selatan, Pematang Siantar
9	Marcella Oktavino Kanthar	Jl. P. Diponegoro No. 33, Rt. 002, Rw.001, Sumber Gedong, Trenggalek, Jawa Timur 66315, Sumber, Trenggalek
10	Mary Angeline Addeline	Jl. Bhayangkara I , Rt. 005, Rw. 003, Sindangbarang, Bogor Barat, Bogor, Jawa Barat 16117, Bogor Barat - Kota, Bogor
11	Siti Karvina Alessandra	Cipinang Pulo Maja, Rt. 001, Rw. 010, Cipinang Besar Utara, Jatinegara, Jakarta Timur 13410, Jatinegara, Jakarta Timur
12	Rayhan Jovansa	Jl. Intan I/44 PPS, Rt. 005, Rw. 013, Suci, Manyar, Gresik, Jawa Timur 61151, Manyar, Gresik

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Waluyo, S.Kar., M.Sn.	Kaplingan RT 02, RW 20, Jebres, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126, Jebres, Surakarta (solo)
2	Basnendar Herry Prilosadoso, S.Sn, M.Ds	Jl. Arjuna I Blok B-42, Rt. 04 Rw. 07, Perum Solo Elok, Mojosongo, Jebres Surakarta Jawa Tengah 57127, Jebres, Surakarta (solo)
3	Brilindra Pandanwangi, S.Ds., M.Sn.	Jl. Artha Graha II No. 3 Rt. 033, Rw. 009, Tuak Daun Merah, Kec. Oebobo, Kupang, Nusa Tenggara Timur 85111, Oebobo, Kupang
4	Indriati Suci Pravitarsi, M.Sn.	Jl. Garuda 41 PGRI Rt. 011, Rw. 018, Kelurahan Sumberrejo, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah 56172, Mertoyudan, Magelang

5	Rendya Adi Kurniawan, M.Sn.	Gajahan, Rt. 002, Rw. 003, Gajahan, Pasar Kliwon, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57115, Pasar Kliwon, Surakarta (solo)
6	Joanne Karenina Adoe	Asrama Brimob Cipatas A-4, Rt.002 Rw. 005, Cipinang, Pulogadung, Jakarta Timur 13240, Pulo Gadung, Jakarta Timur
7	Duin Valentina Hutapea	Komp. BLI, Jl. Mahoni III No. 2, Rt 001, Rw. 009, Pangkalan Kerinci Timur, Pangkalan Kerinci, Kab. Pelalawan, Riau 28315, Pangkalan Kerinci, Pelalawan
8	Gilbert Gohnarso	Jl. Pane No. 47, Rt. 008, Rw. 003, Karo, Siantar Selatan, Pematang Siantar, Sumatera Utara 21122, Siantar Selatan, Pematang Siantar
9	Marcella Oktavino Kanthar	Jl. P. Diponegoro No. 33, Rt. 002, Rw.001, Sumber Gedong, Trenggalek, Jawa Timur 66315, Sumber, Trenggalek
10	Mary Angeline Addeline	Jl. Bhayangkara I , Rt. 005, Rw. 003, Sindangbarang, Bogor Barat, Bogor, Jawa Barat 16117, Bogor Barat - Kota, Bogor
11	Siti Karvina Alessandra	Cipinang Pulo Maja, Rt. 001, Rw. 010, Cipinang Besar Utara, Jatinegara, Jakarta Timur 13410, Jatinegara, Jakarta Timur
12	Rayhan Jovansa	Jl. Intan I/44 PPS, Rt. 005, Rw. 013, Suci, Manyar, Gresik, Jawa Timur 61151, Manyar, Gresik



Lampiran SPTJB Penelitian Terapan

SURAT PERNYATAAN TANGGUNG JAWAB BELANJA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama Dosen : **Waluyo, S.Kar., M.Sn.**
2. Program Studi : **Seni Karawitan**
3. NIDN : **0021086203**
4. Alamat : **Kaplingan RT 02, RW 20, Jebres, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126**

Berdasarkan Surat Keputusan Nomor : SP DIPA-023.17.2.677542/2023 tanggal 30 November 2022 dan Perjanjian / Kontrak Nomor : 1114/IT6.2/PM.03.03/2023 mendapatkan Anggaran Rp. 16.500.000,- (Skim Penelitian Terapan) sebesar Enam Belas Juta Lima Ratus Ribu Rupiah.

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Biaya kegiatan penelitian di bawah ini meliputi :

No	Uraian	Jumlah
1.	Honor (narasumber, tenaga teknis, asisten peneliti) - Honor pembantu penelitian tenaga teknis . - Honor pembantu asisten peneliti mahasiswa.	Rp. 4.000.000,-
2.	Bahan habis pakai dan peralatan - ATK, rapido, kertas linen, tinta printer, spidol, kertas asturo, manila, kertas printer, dan cartdrige print colour.	Rp. 6.500.000,-
3.	Perjalanan - Perjalanan observasi dalam kota pp, Pengumpulan data dalam kota pp, Pengumpulan dokumentasi dalam kota pp, Pembelian bahan habis pakai dan peralatan dalam kota pp.	Rp. 3.500.000,-
4.	Lain-lain (publikasi, seminar, atau yang lain) - Penyusunan ajuan Kl Hak Cipta, penyusunan dan submit artikel, seminar, penyusunan dan penggandaan laporan kemajuan dan akhir.	Rp. 2.500.000,-

2. Jumlah uang tersebut pada angka 1, benar-benar dikeluarkan untuk pelaksanaan kegiatan penelitian dimaksud.
3. Bersedia menyimpan dengan baik seluruh bukti pengeluaran belanja yang telah dilaksanakan.
4. Bersedia untuk dilakukan pemeriksaan terhadap bukti-bukti pengeluaran oleh aparat pengawas fungsional pemerintah.
5. Apabila di kemudian hari, pernyataan yang saya buat ini mengakibatkan kerugian negara maka saya bersedia dituntut penggantian kerugian negara dimaksud sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya.

Surakarta, 10 November 2024



(Waluyo, S.Kar., M.Sn.)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Proses perancangan ilustrasi tembang dolanan yang bertema Legiun Kavaleri Mangkunegaran melalui pendekatan komputer digital dari foto-foto dokumentasi sejarah merupakan sebuah perjalanan kreatif yang kompleks, mendalam, dan penuh dengan makna budaya. Proyek ini menunjukkan bagaimana warisan sejarah dapat dihidupkan kembali melalui media modern, memberikan interpretasi baru yang relevan dengan konteks kekinian tanpa menghilangkan esensi tradisionalnya.

1. Menghidupkan Sejarah melalui Visual

Langkah awal dalam proses ini adalah melakukan penelitian dan eksplorasi terhadap sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran. Legiun ini merupakan bagian dari sejarah Mangkunegaran, sebuah institusi yang memiliki kontribusi besar dalam dunia militer dan budaya di Nusantara. Dokumentasi berupa foto-foto sejarah memainkan peran utama sebagai referensi visual yang kaya. Penelitian terhadap atribut visual seperti kostum, perlengkapan kavaleri, hingga lingkungan tempat pasukan ini beroperasi menjadi dasar utama dalam menciptakan ilustrasi yang autentik dan historis.

Penelitian tersebut tidak hanya melibatkan aspek visual, tetapi juga menyingkap nilai-nilai filosofis yang melekat pada tembang dolanan. Tembang dolanan, sebagai salah satu ekspresi seni tradisional Jawa, memiliki kekayaan naratif yang menjadi landasan cerita dalam ilustrasi. Hubungan antara tema tembang dolanan dan representasi Legiun Kavaleri menciptakan sinergi yang unik, di mana narasi tembang memberikan kehidupan dan emosi pada elemen visual.

2. Digitalisasi dan Manipulasi Data Sejarah

Proses digitalisasi menjadi langkah krusial dalam proyek ini. Foto-foto dokumentasi sejarah yang telah dikumpulkan melalui arsip, museum, dan koleksi pribadi diolah secara digital untuk memastikan kualitas dan keakuratan visualnya. Proses ini melibatkan pemindaian, perbaikan kualitas gambar, hingga penghilangan elemen yang tidak relevan, seperti noise atau kerusakan pada foto asli.

Tahapan ini, komputer digital menjadi alat utama dalam memanipulasi data visual, memungkinkan seniman untuk melakukan eksplorasi gaya dan teknik tanpa batas. Foto-foto yang telah diproses kemudian diadaptasi menjadi elemen desain melalui langkah-langkah seperti tracing, konversi vektor, dan penggabungan berbagai elemen menjadi komposisi yang harmonis. Teknologi digital memberikan fleksibilitas tinggi dalam merekonstruksi elemen sejarah dengan tingkat detail yang akurat.

3. Proses Kreatif dalam Ilustrasi

Setelah melalui tahap penelitian dan digitalisasi, proses kreatif dimulai dengan pembuatan sketsa kasar. Sketsa ini berfungsi sebagai kerangka awal yang mengintegrasikan elemen sejarah dengan cerita dari tembang dolanan. Setiap garis dan bentuk yang digoreskan menggambarkan interpretasi visual dari narasi tembang sekaligus merepresentasikan identitas visual Legiun Kavaleri Mangkunegaran.

Proses kreatif selanjutnya adalah penyempurnaan sketsa menjadi ilustrasi final. Dalam tahap ini, seniman menggunakan perangkat lunak ilustrasi digital untuk menambahkan detail, tekstur, dan elemen estetis lainnya. Pewarnaan memainkan peran penting dalam membangun suasana. Palet warna yang dipilih mencerminkan nilai-nilai tradisional dan keagungan Mangkunegaran, seperti warna emas yang melambangkan kejayaan, hijau sebagai simbol keselarasan, dan coklat yang merepresentasikan kekuatan dan kestabilan.

4. Teknologi Digital sebagai Medium Inovasi

Salah satu keunggulan utama penggunaan teknologi digital dalam proses ini adalah fleksibilitas dan efisiensinya. Dengan teknologi digital, seniman dapat mencoba berbagai pendekatan visual tanpa batasan fisik. Misalnya, efek pencahayaan yang kompleks, tekstur realistis, dan elemen visual lainnya dapat diintegrasikan dengan mudah untuk menciptakan ilustrasi yang kaya dan mendalam. Selain itu, media digital memungkinkan pembuatan ilustrasi dengan presisi tinggi. Setiap detail, mulai dari ornamen pakaian pasukan hingga bentuk senjata dan kuda, dapat direproduksi secara akurat berdasarkan referensi sejarah. Teknologi ini juga memfasilitasi pengeditan yang cepat, memungkinkan perubahan dan penyempurnaan dilakukan sesuai kebutuhan tanpa mengorbankan kualitas.

5. Menggabungkan Tradisi dan Modernitas

Penelitian terapan penciptaan kolaborasi tembang dolanan dengan ilustrasi digital ini menjadi contoh bagaimana tradisi dan modernitas dapat bersinergi untuk menghasilkan karya yang bermakna. Tembang dolanan, sebagai salah satu warisan budaya tradisional, diinterpretasikan dalam konteks visual yang modern tanpa kehilangan esensinya. Penggunaan media digital memberikan dimensi baru pada tembang dolanan, menjadikannya lebih relevan bagi generasi muda yang akrab dengan teknologi. Ilustrasi yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai karya seni visual, tetapi juga sebagai medium edukasi dan pelestarian budaya. Dengan menampilkan Legiun Kavaleri Mangkunegaran dalam format yang modern, proyek ini membantu mengangkat kesadaran masyarakat terhadap nilai-nilai sejarah yang terkandung dalam warisan budaya Nusantara.

6. Makna dan Dampak Karya

Ilustrasi yang dihasilkan dari penelitian terapan penciptaan kolaborasi tembang dolanan dengan ilustrasi digital ini memiliki dampak yang lebih luas daripada sekadar estetika visual. Karya ini menjadi jembatan antara masa lalu dan masa kini, menghadirkan kembali cerita tentang kejayaan Legiun Kavaleri Mangkunegaran melalui medium yang dapat diakses oleh berbagai kalangan. Dengan mengintegrasikan elemen sejarah ke dalam seni modern, karya ini turut berkontribusi dalam pelestarian identitas budaya.

Selain itu, proyek ini juga menjadi sarana untuk memperkenalkan generasi muda pada kekayaan budaya lokal. Dengan menyajikan tema sejarah dalam format yang menarik dan kontemporer, ilustrasi ini mampu memikat perhatian dan menumbuhkan rasa bangga terhadap warisan budaya bangsa. Dampaknya tidak hanya dirasakan dalam konteks seni, tetapi juga dalam upaya memperkuat kesadaran akan pentingnya melestarikan tradisi.

Keseluruhan proses perancangan ilustrasi tembang dolanan bertema Legiun Kavaleri Mangkunegaran menunjukkan bahwa perpaduan antara seni, sejarah, dan teknologi dapat menciptakan karya yang memiliki nilai estetika dan edukasi tinggi. Dari tahap penelitian, digitalisasi, hingga produksi ilustrasi, setiap langkah dalam proses ini dirancang untuk menghormati dan merayakan warisan budaya sambil mengadaptasinya dalam bentuk yang relevan dengan perkembangan zaman. Proyek ini membuktikan bahwa teknologi digital tidak hanya menjadi alat untuk menciptakan karya seni, tetapi juga sebagai medium untuk

melestarikan dan mempromosikan budaya. Dengan pendekatan yang tepat, sejarah yang tertuang dalam tembang dolanan dan dokumentasi visual dapat dihidupkan kembali, memberikan pengaruh yang positif bagi masyarakat. Karya ini menjadi bukti nyata bahwa seni tradisional masih dapat berkembang dan beradaptasi dalam era modern, sekaligus menjadi pengingat akan pentingnya menjaga keseimbangan antara inovasi dan pelestarian budaya.

Sebagai penutup, penelitian terapan ini tidak hanya menghasilkan karya visual yang indah, tetapi juga menciptakan warisan baru yang menghubungkan generasi masa kini dengan kekayaan sejarah dan budaya Nusantara. Dengan melibatkan tembang dolanan dan Legiun Kavaleri Mangkunegaran, proyek ini memberikan kontribusi berharga bagi pelestarian identitas budaya yang harus terus diwariskan kepada generasi mendatang.

B. Saran

Proyek perancangan ilustrasi dari tembang dolanan bertema Legiun Kavaleri Mangkunegaran melalui komputer digital telah berhasil menghidupkan kembali kekayaan sejarah melalui medium visual modern. Namun, untuk memperluas dampak dan relevansi karya ini, ada beberapa saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan di masa depan. Saran-saran ini berfokus pada pengembangan lebih lanjut karya, perluasan audiens, serta pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan pelestarian budaya.

1. Diversifikasi Media dan Platform

Ilustrasi yang telah dirancang dapat diadaptasi ke berbagai media lain agar memiliki jangkauan yang lebih luas. Misalnya:

a. Media Cetak

Ilustrasi dapat digunakan untuk membuat buku cerita, poster, atau kartu pos edukasi bertema sejarah. Buku cerita dengan visual yang menarik akan membantu generasi muda mengenal Legiun Kavaleri Mangkunegaran dengan cara yang menyenangkan.

b. Media Digital Interaktif

Pembuatan konten interaktif seperti aplikasi atau animasi berbasis ilustrasi dapat meningkatkan pengalaman audiens. Teknologi *augmented reality* (AR) juga dapat diterapkan, di mana pengguna dapat memindai ilustrasi untuk melihat cerita sejarah muncul dalam format tiga dimensi.

c. **Merchandise Bermuatan Budaya**

Ilustrasi dapat diaplikasikan pada produk seperti pakaian, tas, atau aksesoris untuk mempromosikan sejarah Mangkunegaran dengan cara yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari.

2. Pendidikan dan Edukasi Budaya

Salah satu tujuan utama dari proyek ini adalah pelestarian budaya, sehingga penting untuk mengintegrasikan karya ini ke dalam program pendidikan. Beberapa langkah yang dapat dilakukan:

a. **Workshop Seni Digital**

Mengadakan lokakarya yang mengajarkan proses pembuatan ilustrasi berbasis sejarah kepada pelajar atau mahasiswa seni. Dengan begitu, karya ini dapat menjadi inspirasi bagi generasi kreatif berikutnya.

b. **Kolaborasi dengan Sekolah dan Perguruan Tinggi**

Bekerja sama dengan institusi pendidikan untuk menyisipkan cerita dan ilustrasi ini ke dalam kurikulum sejarah atau seni budaya.

c. **Museum Virtual**

Membuat museum virtual yang memanfaatkan ilustrasi untuk menggambarkan perjalanan Legiun Kavaleri Mangkunegaran, sehingga masyarakat dapat mengakses cerita sejarah ini kapan saja dan di mana saja.

3. Pengembangan Cerita dan Narasi

Ilustrasi ini dapat dikembangkan menjadi bagian dari proyek narasi yang lebih besar. Tembang dolanan yang menjadi dasar ilustrasi memiliki nilai cerita yang kaya, sehingga bisa dikembangkan menjadi komik, novel grafis, atau animasi pendek. Dengan memperluas cerita, nilai-nilai budaya dan sejarah Mangkunegaran dapat dikemas secara menarik bagi berbagai kelompok usia.

4. Pemanfaatan Teknologi yang Lebih Lanjut

Teknologi digital terus berkembang, sehingga eksplorasi teknologi baru dapat meningkatkan kualitas dan daya tarik ilustrasi. Misalnya:

a. **Virtual Reality (VR)**

Ilustrasi dapat dikembangkan menjadi pengalaman VR di mana pengguna dapat “masuk” ke dunia Legiun Kavaleri Mangkunegaran dan merasakan suasana kehidupan mereka.

b. **AI untuk Rekomendasi Gaya Seni**

Menggunakan kecerdasan buatan untuk mengeksplorasi gaya visual lain yang dapat memperkaya karya atau menciptakan variasi baru berdasarkan tema utama.

5. Kolaborasi Multidisiplin

Kolaborasi dengan berbagai disiplin ilmu dapat memperluas dampak karya ini. Misalnya, berkolaborasi dengan ahli sejarah, penulis skenario, atau komposer untuk menciptakan proyek multimedia yang menggabungkan seni visual, narasi, dan musik tradisional. Pendekatan multidisiplin akan memberikan pengalaman yang lebih kaya dan mendalam bagi audiens.

6. Promosi dan Peningkatan Kesadaran Budaya

Untuk memastikan karya ini mencapai audiens yang lebih luas, strategi promosi yang tepat perlu dirancang. Pameran seni digital, festival budaya, atau kampanye di media sosial dapat menjadi cara efektif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang nilai sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran.

Proyek ini memiliki potensi besar untuk terus berkembang dan memberikan dampak positif yang lebih luas. Dengan diversifikasi media, penerapan teknologi, dan kolaborasi multidisiplin, ilustrasi bertema Legiun Kavaleri Mangkunegaran dapat menjadi inspirasi dalam pelestarian budaya Nusantara. Semangat inovasi dan pelestarian tradisi yang telah dilakukan harus terus diteruskan untuk memastikan warisan budaya ini tetap hidup dan relevan bagi generasi mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Murti AW. Nasution. Akulturasi Jawa-Eropa Dalam Legiun Mangkunegaran Di Surakarta (1900-1942). *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*. 2021. Vol. 11, No. 2. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/issue/view/2424>
- [2] Ulrich G, dkk. Analisis Termal Dalam Ruang Pendapa Ageng Mangkunegaran. Makalah *Seminar Karya dan Pameran Arsitektur Indonesia*, Arsitektur Islam di Indonesia. 2019. Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, 2020. 27 Juli 2019
- [3] Suyoto. The Aesthetics and Ethics of Contemporary Female Songstress in Javanese Ensemble. *IISTE. Research on Humanities and Social Sciences*. 2019. Vol 9. No 2 <https://doi.org/10.7176/RHSS/9-2-10>
- [4] Suyoto. *Tembang Karawitan*. ISI Press, Surakarta. 2019. ISBN 978-602-5573-74-3
- [5] RPJMN 2020-2024 Republik Indonesia
- [6] Prilosadoso BH. B Pujiono, S Supeni BWS. Wayang Beber Animation Media as An Effort for Preserving Wayang Tradition Based on Information and Technology. In: International Conference Computer Science and Engineering (IC2SE), *Journal of Physics: Conference Series PAPER [Internet]*. Padang, Indonesia: IOP Publishing; 2019. p. 1–5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1339/1/012109>
- [7] Heriwati SH, Prilosadoso BH, Pujiono B, Suwondo, Panindias AN. 3D puppets animation for encouraging character education and culture preservation in Surakarta. *Int J Eng Adv Technol [Internet]*. 2019;9(1):1551–5. Available from: <https://www.mendeley.com/catalogue/3d-puppets-animation-encouraging-character-education-culture-preservation-surakarta/>
- [8] Prilosadoso BH. B Pujiono, S Supeni BWS. Wayang Beber Animation Media as An Effort for Preserving Wayang Tradition Based on Information and Technology. In: *International Conference Computer Science and Engineering (IC2SE), Journal of Physics: Conference Series PAPER [Internet]*. Padang, Indonesia: IOP Publishing; 2019. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1339/1/012109>
- [9] Ariesta, F. W. (2019). Nilai Moral Dalam Lirik Dolanan Cublak-Cublak Suweng. *Ilmu Budaya Cakrawala*, 7(2), 188–192. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.34050/jib.v7i2.7104>
- [10] Astuti, T. P., & Rosmiati, A. (2019). Gaya Desain Cover Buku Karya Djenar Maesa Ayu Tahun 2016. *Texture, Art & Culture Journal*, 2(1), 61–73. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/TXT/article/view/2656>
- [11] Prasetyo, Y. A. (2014). Ilustrasi Buku Cerita Fabel Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak. *Arty: Journal of Visual Arts*, 3(1), 5–8. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti/article/view/4024>
- [12] Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2017). Kesesuaian Konteks Dan Ilustrasi Pada Buku Bergambar Untuk Mendidik Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Karakter*, VII(2), 158–169. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpk.v7i2.15799>
- [13] Hartiningsih, S. (2015). Revitalisasi Lagu Dolanan Anak dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Atavisme*, 18(2), 247–259. <https://doi.org/10.24257/atavisme.v18i2.119.247-259>

- [14] Iska Dwi Athma PR, dkk. Peran Film Animasi “POCOYO” dalam Upaya Pengkondisian Imajinasi Anak Autis, *Wimba, Jurnal Komunikasi Visual, FSRD ITB Bandung*. 2012. ISSN 2085-0948, Vol. 04 No. 2/2012. <https://doi.org/10.5614/jkvw.2012.4.2.4>
- [15] Sugihartono, R A, Prilosadoso, BH. Panindias NH. Animasi Kartun, dari Analog Sampai Digital. Jakarta: PT. Indeks, Jakarta; 2010. 250. http://opac.isi.ac.id/index.php?p=show_detail&id=39217
- [16] Maharsi, I. (2016). Ilustrasi. ISI Yogyakarta. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/1167>
- [17] Maryaeni, M. (2009). Kajian Tembang Dolanan Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Budi Pekerti Anak Bangsa Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 16(2), 186–193. <http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-dan-pembelajaran/article/view/2833>
- [18] Prasetyo, Y. A. (2014). Ilustrasi Buku Cerita Fabel Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak. *Arty: Journal of Visual Arts*, 3(1), 5–8. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/art/article/view/4024>
- [19] Retnoningsih, D. A. (2019). Pembentukan Sikap Tata Krama Siswa Sekolah Dasar Melalui Revitalisasi Pembiasaan Tembang Dolanan. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8, 61–70. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v8i2.1790>
- [20] Susilo, Y. Pembelajaran Tembang Dolanan Untuk Melestarikan Bahasa Ibu Mengandung Ajaran Budi Pekerti. Seminar Nasional Bahasa, Sastra Daerah, Dan Pembelajarannya (SN-BSDP) Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Daerah FPBS - Universitas PGRI Semarang Di Semarang, Jawa Tengah 21 Februari 2018, 441–448. <http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/pbsd18/pbsd2018/paper/view/2421>
- [21] Sutanto. Jessica , P, Cok Gede, Tedjokoesoemo, P. E. D. Upcycle Limbah Kayu Palet Jati Belanda Menjadi Wadah Modular Serbaguna Untuk Anak-Anak (Studi Kasus: Kota Surabaya). *IDIMENSI INTERIOR*, 2017;15(1):26–34. <https://doi.org/10.9744/interior.15.1.26-34>
- [21] Agus S, Prilosadoso BH. Perancangan Desain Permainan Materi Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Wayang Beber. *Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya, ISI Surakarta*, 2016;8(1):17-24. <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/acy.v8i1.1909>
- [22] Waluyo. Transidentalisme Seni dan Budaya : Kajian Apresiasi Kritis Estetika Islam. *Jurnal Penelitian*, 2018;12(1):65-84. <https://doi.org/10.21043/jp.v12i1.4130>
- [23] Yunita, L. S. Bentuk Dan Fungsi Simbolis Tembang Dolanan Jawa. *Nosi*. 2014;2:472-478. <http://scholar.googleusercontent.com/scholar>
- [32] Purwanto B. *Gagalnya Historiografi Indonesiasentris?!*. 2006. Yogyakarta: Ombak
- [34] Santoso I. *Legiun Mangkunegaran (1808-1942): Tentara Jawa-Perancis Warisan Napoleon Bonaparte*. 2011. Jakarta: Kompas.

- [35] Wasino. *Modernisasi di Jantung Budaya Jawa: Mangkunegaran 1896-1944*. 2014. Jakarta: Kompas.
- [36] Ariesta, F. W. Nilai Moral Dalam Lirik Dolanan Cublak-Cublak Suweng. *Ilmu Budaya Cakrawala*, 2019;7(2): 188–192. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.34050/jib.v7i2.7104>
- [37] Yunita, L. S. Bentuk Dan Fungsi Simbolis Tembang Dolanan Jawa. *Nosi*. 2014;2:472-478. <http://scholar.googleusercontent.com/scholar>
- [38] Agus S, Prilosadoso BH. Perancangan Desain Permainan Materi Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Wayang Beber. *Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya, ISI Surakarta*, 2016;8(1):17-24. <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/acy.v8i1.1909>
- [39] Sutanto. Jessica , P, Cok Gede, Tedjokoesoemo, P. E. D. Upcycle Limbah Kayu Palet Jati Belanda Menjadi Wadah Modular Serbaguna Untuk Anak-Anak (Studi Kasus: Kota Surabaya). *IDIMENSI INTERIOR*, 2017;15(1):26–34. <https://doi.org/10.9744/interior.15.1.26-34>

