

PENCIPTAAN TEMBANG DOLANAN “AYO KANCA” DENGAN ILUSTRASI UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR DI SURAKARTA SEBAGAI MEDIA EDUKASI VIRUS COVID-19

Waluyo*

Prodi Karawitan,
Institut Seni Indonesia Surakarta,
Jl. Ki Hadjar Dewantara No. 19 Ketingan,
Jebres, Surakarta (57126), Jawa Tengah,
Indonesia

waluyo@isi-ska.ac.id

*Penulis Korespondensi

Basnendar Herry Prilosadoso

Prodi Desain Komunikasi Visual,
Institut Seni Indonesia Surakarta,
Jl. Ki Hadjar Dewantara No. 19 Ketingan,
Jebres, Surakarta (57126), Jawa Tengah,
Indonesia

basnendart@yahoo.com

dikirim 20-12-2023; diterima 31-01-2025; diterbitkan 31-01-2025

Abstrak

Wabah virus Covid-19 menjadi wabah pandemi di Indonesia, dimana untuk mencegah dan menanggulangi virus tersebut sudah dilakukan di seluruh daerah. Penyebarluasan informasi seputar wabah Corona ini dibutuhkan bagi kalangan siswa sekolah dasar, dimana pada usia tersebut informasi dapat menjadi pedoman baik untuk sekarang dan di masa depan. Diperlukan media yang sesuai dan kondisi, serta dibutuhkan alternatif agar informasi yang disampaikan dapat diterima serta menarik. Media alternatif salah satunya melalui tembang dolanan yang 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. Tujuan penelitian artistik, yaitu: karya tembang dolanan anak yang dikolaborasikan dengan ilustrasi yang berisi materi tentang pencegahan dan penyebaran virus Covid-19 kepada siswa sekolah dasar. Metode penciptaan karya seni ada 6 (enam) tahapan yaitu : Discovery, Interpretation, Ideation, Experimentation, Evolution, dan Implementation. Tembang dolanan “Ayo Kanca” ini diharapkan selain untuk pelestarian tembang dolanan juga memberi informasi dan edukasi mengenai wabah pandemi ini.

Kata Kunci: Media Edukasi, Tembang Dolanan, Ilustrasi, Wabah Covid-19



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0

Abstract

The Covid-19 virus outbreak has become a pandemic outbreak in Indonesia, where prevention and control of the virus have been carried out in all regions. Dissemination of information about the Corona outbreak is very much needed for elementary school students, where at that age this information can be a guide later both for now and in the future. Suitable media and conditions are needed, and alternatives are required so that the information presented is acceptable and attractive. One of the alternative media is through dolanan songs which are unique and exciting because dolanan songs are full of teachings and values in human life. The visualization of costs seen in the form of dolanan tembang and poetry contains useful moral instructions. It can be used as a medium for conveying messages that can be applied in the preservation of mother tongue and character education. The purpose of the art research is a children's play song in collaboration with illustrations that contain material about the prevention and spread of the Covid-19 virus to elementary school students. There are 6 (six) stages of the art creation method, namely: Discovery, Interpretation, Ideation, Experimentation, Evolution, and Implementation. The dolanan song "Ayo Kanca" is expected not only for the preservation of the dolanan music but also to provide information and education about this pandemic outbreak.

Keywords: Educational Media, Dolanan Songs, Illustration, Covid-19 Outbreak

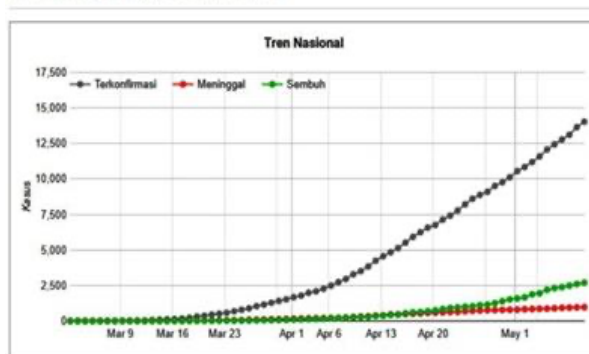
Pendahuluan

Masyarakat dalam kondisi saat ini, virus *corona* bukanlah suatu wabah yang bisa diabaikan begitu saja. Jika dilihat dari gejalanya, orang awam akan mengiranya hanya sebatas influenza biasa, tetapi bagi analisis kedokteran virus ini cukup berbahaya dan mematikan. Pada tahun 2020, perkembangan penularan virus ini cukup signifikan karena penyebarannya sudah mendunia dan seluruh negara merasakan dampaknya termasuk Indonesia. Mengantisipasi dan mengurangi jumlah penderita virus *Corona* di Indonesia sudah dilakukan di seluruh daerah. Diantaranya dengan memberikan kebijakan membatasi aktifitas keluar rumah, kegiatan sekolah dirumahkan, bekerja dari rumah (*work from home*), bahkan kegiatan beribadah pun dirumahkan. Hal ini sudah menjadi kebijakan pemerintah berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang sudah dianalisa dengan maksimal tentunya. Sebagian besar orang yang terinfeksi virus *Covid-19* akan mengalami penyakit pernapasan ringan hingga sedang dan sembuh tanpa memerlukan perawatan khusus. Orang yang lebih tua dan mereka yang memiliki masalah medis mendasar seperti penyakit kardiovaskular, diabetes, penyakit pernapasan kronis, dan kanker lebih mungkin mengembangkan penyakit serius (Wajdi et al. 2020).

Awal wabah pandemi dimulai pada bulan Desember 2019, serangkaian kasus pneumonia yang penyebabnya tidak diketahui muncul di Wuhan, Hubei, Cina, dengan gambaran klinis sangat menyerupai virus *pneumonia*. Setelah dilakukan uji laboratorium yang diambil dari sampel saluran pernapasan menunjukkan adanya *coronavirus* baru, yang diberi nama *novel coronavirus 2019 (2019-nCoV)*. Pada bulan Desember tersebut ditemukan lebih dari 800 kasus yang dinyatakan terinfeksi, termasuk pada pekerja layanan kesehatan yang telah diidentifikasi di Wuhan, dan beberapa kasus yang di provinsi lain di Cina, Thailand, Jepang, Korea Selatan, dan AS (Pramana 2020). *Coronavirus* adalah sekumpulan virus dari subfamili *Orthocoronavirinae* dalam keluarga *Coronaviridae* dan ordo *Nidovirales*. Kelompok virus ini yang dapat menyebabkan penyakit pada burung dan mamalia, termasuk manusia. Pada manusia, *coronavirus* menyebabkan infeksi saluran pernapasan yang umumnya ringan, seperti pilek, meskipun beberapa bentuk penyakit seperti; *SARS*, *MERS*, dan *Covid-19* sifatnya lebih mematikan (Yunus and Rezki 2020).

Data memperlihatkan jumlah yang terdampak wabah pandemik ini masih dalam taraf mengawatirkan, walau pemerintah sudah berupaya keras melalui beragam peraturan dan strategi untuk mencegah dan memutus penyebaran virus *Covid-19* ini. Selain itu dalam grafik perkembangan *Covid-19* yang terlihat kenaikan terkonfirmasi yang meningkat tajam, walau tingkat kesembuhan juga menaik grafiknya, selain itu grafik yang meninggal cenderung merata. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat dalam grafik di bawah ini.

GRAFIK PERKEMBANGAN COVID-19



Gambar 1. Grafik Perkembangan Covid-19 di Indonesia per tanggal 1 Mei 2020
(Sumber : Kompas.com, 2020)

Terkait perkembangan virus *Corona* tersebut, akhirnya pemerintah membuat kebijakan sebagai langkah pertama yaitu berupa anjuran *social distancing*. Ini dimaknai bahwa pemerintah menyadari sepenuhnya penularan dari *covid-19* ini bersifat *droplet* percikan lendir kecil-kecil dari dinding saluran pernapasan seseorang yang sakit yang keluar pada saat batuk dan bersin. Oleh karena itu, pemerintah menganjurkan kepada siapapun yang batuk dan yang menderita penyakit influenza untuk menggunakan masker, tujuannya untuk membatasi percikan *droplet* dari yang bersangkutan. Selain mengatur jarak antar orang, agar kemungkinan peluang tertular penyakit bisa menjadi lebih rendah. Implikasinya bahwa pertemuan-pertemuan dengan jumlah yang besar dan yang memungkinkan terjadinya penumpukan orang harus dihindari. Karenanya sangat penting untuk disadari bersama dari seluruh komponen masyarakat untuk tidak melaksanakan kegiatan yang mengerahkan banyak orang dalam satu tempat yang tidak terlalu luas dan menyebabkan kerumunan. Hal ini dianggap sebagai salah satu upaya yang sangat efektif untuk mengurangi sebaran virus. Oleh karena itu, *social distancing* harus diimplementasikan, baik dalam kehidupan sehari-hari, di lingkungan kerja ataupun di lingkungan rumah tangga. Selain tetap melakukan pencegahan melalui upaya pola hidup bersih dan sehat dengan selalu mencuci tangan menggunakan sabun dengan air yang mengalir. Langkah-langkah telah dilakukan oleh pemerintah untuk dapat menyelesaikan kasus luar biasa ini, salah satunya adalah dengan mensosialisasikan gerakan *Social Distancing*. Konsep ini menjelaskan bahwa untuk dapat mengurangi bahkan memutus mata rantai infeksi Covid-19 seseorang harus menjaga jarak aman dengan manusia lainnya minimal 2 meter, dan tidak melakukan kontak langsung dengan orang lain, menghindari pertemuan massal (Buana 2020).

Penanganan wabah pandemi baik dari aspek kesehatan, sosial, politik, ekonomi, dan aspek terkait lainnya sudah dilakukan oleh pemerintah Indonesia. Edukasi, informasi, dan publikasi seputar pencegahan dan penyebaran virus *Covid-19* 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 management*) 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 (Zahrotunnimah 2020). Penyebarluasan informasi seputar wabah *Corona* ini dibutuhkan oleh semua kalangan, baik dari semua golongan usia, status ekonomi, jenis kelamin, demografi dan aspek lainnya. Begitu juga bagi kalangan siswa sekolah dasar, dimana pada usia tersebut informasi dapat menjadi pedoman baik untuk sekarang dan di masa depan. Diperlukan media yang sesuai dan kondisi, serta dibutuhkan alternatif agar informasi yang disampaikan dapat diterima serta menarik.

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 (Waluyo 2018). Tembang dolanan bisa dikategorikan sebagai aktivitas menyanyi yang di dalamnya 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 di tempat-tempat berkumpul anak (Hartiningsih 2015).

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 (Susilo 2018). Tembang dolanan Jawa atau tembang dolanan anak, misalnya *Iilir-ilir*, *Ménthok-ménthok*, *Buta 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 (Selly 2014).

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 di atas, selain untuk pengembangan tembang dolanan anak, juga sebagai media alternatif untuk penyebaran dan penanggulangan wabah Corona 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 seputar Covid-19 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 (Prasetyo 2014). Berdasarkan observasi awal dan melihat situasi dimana penyebaran virus Corona meningkat, maka didapatkan beberapa rumusan masalah dalam penelitian artistik ini yaitu : bagaimana menciptakan tembang dolanan anak yang berisi materi tentang pencegahan dan penyebaran virus Covid-19 untuk siswa sekolah dasar dan bagaimana merancang buku ilustrasi anak yang berisi materi penjelasan tembang dolanan sebagai media publikasi yang efektif dan efisien mengenai pencegahan dan penyebaran virus Covid-19 kepada siswa sekolah dasar.

1) Media Pendidikan Karakter Anak Melalui Karya Seni Tembang Dolanan

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 media edukasi sekaligus sebagai pendidikan karakter merupakan transformasi nilai-nilai kehidupan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang di dalam lingkungan masyarakat (Sutedjo and Prilosadoso 2016). 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 di dalamnya banyak faktor yang bermanfaat untuk tumbuh kembang anak. Belajar sambil bermain dan belajar sambil bernyanyi juga tepat diterapkan pada anak usia dini. 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. (Ariesta 2019). 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 (Hartiningsih 2015).

Pengertian dari tembang adalah lirik atau 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 gedhé*, *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 (Susilo 2018).

Seperti halnya seni pertunjukan, tembang dolanan memiliki dua fungsi, yaitu primer dan sekunder (Soedarsono 1978). Fungsi primer tembang dolanan adalah (1) bersifat ritual, (2) estetis (tontonan), dan (3) sebagai hiburan pribadi. (Maryaeni, 2009). Adapun fungsi sekunder tembang dolanan menurut (Danandjaja, 1984: 80-89), 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 apabila Tembang dolanan Jawa merupakan salah satu sarana komunikasi dan sosialisasi anak dengan lingkungannya (Maryaeni 2009). Tembang menjadi salah satu cara untuk mempengaruhi seseorang dalam melakukan suatu tindakan. 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 (Retnoningsih 2019).

Dengan tinjauan pustaka di atas, maka penelitian artistik akan mencoba menciptakan tembang dolanan anak dengan konten yang disesuaikan kondisi dan situasi saat ini, dimana wabah Corona yang menjangkiti masyarakat kita. Lewat penelitian artistik ini akan mengkolaborasikan antara tembang dolanan dengan disertai buku ilustrasi anak yang akan berisi mengenai informasi seputar Covid-19, penyebarannya, dan maupun pencegahannya kepada siswa sekolah dasar.

2) Ilustrasi sebagai Pendukung Media Khalayak Anak Sekolah Dasar

Media memiliki arti yang luas dimana kebanyakan orang akan mengartikan menurut konten yang akan dibahas. Menurut Badudu (2001:170), 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 Hedebo dalam Dede Lilis (2014:32), 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 (Prasetyo 2014).

Pengertian ilustrasi menurut Mikke Susanto (2011:190), 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 (Astuti 2016). 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 (Shulevitz, 1985). 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 (Gilang, Sihombing, and Sari 2017).

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. Proses ilustrasi akan melibatkan ide untuk menentukan cerita, tokoh, latar, dan latar belakang (Prilosadoso et al. 2019). 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 (Maharsi 2016).

3) Perkembangan dan Psikologi 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 refleksi 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: 12), 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 (Suparno, 2006: 11). 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.

Metode

Penelitian artistik ini dengan alokasi waktu sekitar 6 (enam) bulan dengan lokasi di wilayah Surakarta dengan metode penelitian artistik ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam tentang objek penelitian (Heriwati* et al. 2019: 1553). Berdasarkan hal itu, penelitian ini menggunakan dua tahapan strategis, yaitu metode pengumpulan data dan metode analisis data.

1. Sumber Data

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

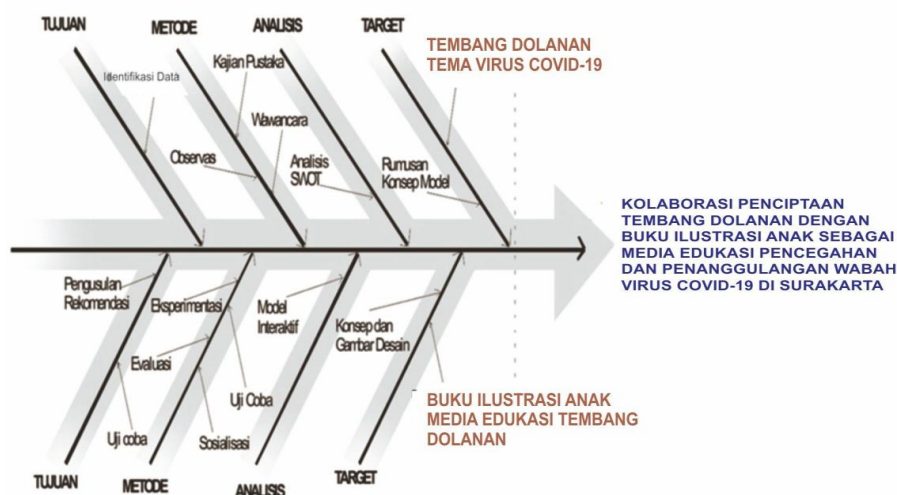
- a. Materi seputar virus Covid-19 yang digunakan sebagai sumber ide dan materi utama dalam menciptakan tembang dolanan dan buku ilustrasi anak.
- b. Sumber referensi berupa literatur dari penelitian sebelumnya, buku teks, media massa, jurnal artikel ilmiah, dan sumber tertulis lainnya yang masih berkaitan dengan konteks penelitian artistik ini.
- c. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data sekaligus pengalaman yang sudah dilakukan sebelumnya untuk memaksimalkan dalam penelitian baru informan yang dipilih yang terkait langsung obyek penelitian, meliputi: tenaga medis, pengrawit, akademisi, seniman, budayawan, ilustrator, psikolog anak, dan praktisi desain.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melalui kajian literatur mengenai virus Covid-19, tembang dolanan, buku ilustrasi, dan aspek lainnya, observasi lapangan, wawancara narasumber, pendokumentasian, dan pencatatan.

3. 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 di bawah ini :



Gambar 2. Diagram Fishbone Penelitian Artistik Kolaborasi Lintas Seni

Sumber : Diolah dari berbagai sumber, 2020.

Pembahasan

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 virus Corona, baik informasi pencegahan dan penyebaran wabah pandemi yang mewabah di Indonesia saat ini. Tahapan penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu: tahapan masalah pemecahan, tahap perencanaan, tahap desain, tahap uji coba, dan tahap akhir penyebaran (Prilosadoso et al. 2020). 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 (Sutanto, Gede P, and E.D. Tedjokoesoemo 2017) seperti dalam paparan dibawah ini.

1). Discovery

Pertanyaan-pertanyaan menjadi pegangan agar tidak keluar dari tujuan perancangan berupa wawancara maupun pengumpulan literatur dari sumber yang terpercaya baik mengenai virus Covid-19, 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*

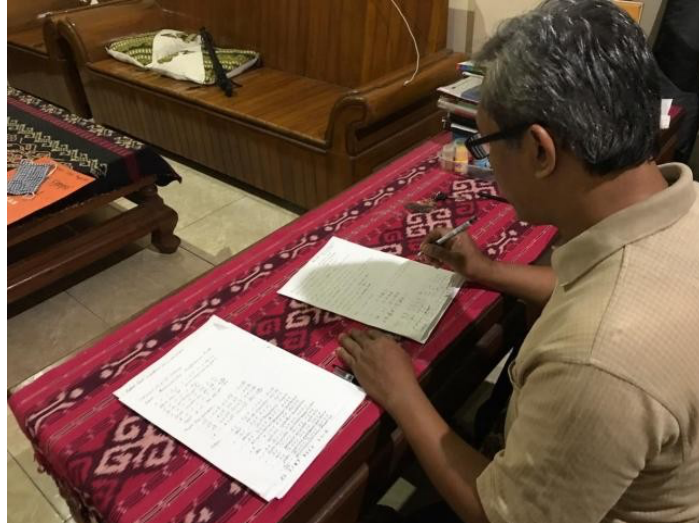
Tahap *implementation* bertujuan untuk mempromosikan dan mempublikasikan karya seni yang telah dibuat. Promosi dan publikasi bisa tercapai melalui pembuatan produk sekunder berupa leaflet, media online, liputan berita, artikel populer, brosur, dan materi lainnya agar informasi karya yang dihasilkan dapat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

a. Proses Penciptaan Tembang Dolanan “Ayo Kanca”, Srepeg Laras Sléndro Pathet Manyura

Tembang dolanan yang disusun dalam rangka sebagai perpaduan seni tradisi dan juga sebagai media edukasi pencegahan dan penanggulangan wabah virus Covid-19 yang semakin meningkat grafiknya baik jumlah pasien yang terpapar maupun yang meninggal akibat wabah pandemi tersebut. Berikut proses dari awal sampai tahapan akhir penyusunan tembang dolanan anak yang bertema seputar kondisi Covid-19, dimana dalam prosesnya dapat menghasilkan berupa tembang dolanan anak, yaitu : *Tembang Dolanan “Ayo Kanca” Sléndro Manyura*.

Penyusunan tembang dolanan dengan judul *Ayo Kanca*, bermula dari perlunya sikap solidaritas, saling bantu membantu dan gotong royong dalam mencegah dan menanggulangi penyebaran virus Covid-19. Tembang *Ayo Kanca* ini memberi spirit persatuan dan tanggap dalam kondisi dimana semua manusia mengalami hal yang sama akibat dampak dari wabah virus ini. Dalam menyusun tembang dolanan dengan judul *Ayo kanca* diawali dengan membuat *cakepan* atau teks dalam bahasa Jawa. *Cakepan* dalam tembang ini bertujuan memberi informasi kepada anak-anak khususnya yang masih duduk di sekolah dasar. Informasi tentang adanya sebuah virus baru yang bernama Virus Corona. Virus dari Wuhan Hubei Cina ini sudah menyebar di seluruh dunia.

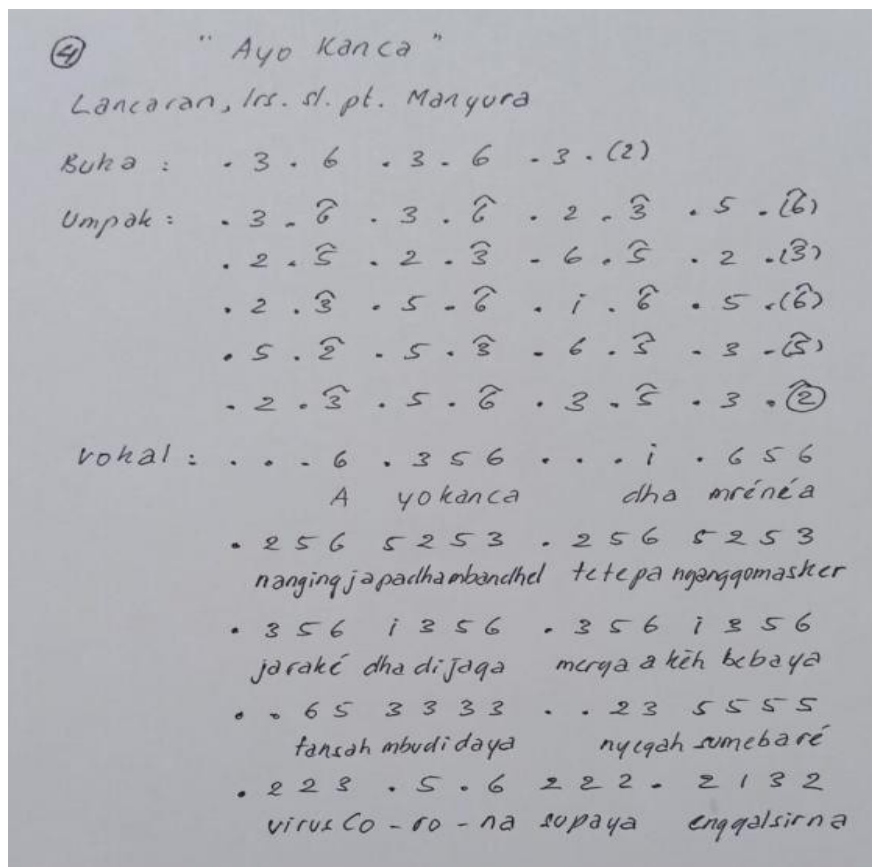
Virus ini sangat berbahaya maka harus berhati-hati mensikapinya, harus senantiasa waspada dan jangan semaunya sendiri, jangan bergerombol atau berkerumun, dan menjaga jarak. Kalau kita ada dalam kerumunan dan bersenggolan bisa terjadi penularan *virus Corona*, dan semua keluarga menjadi repot. Paparan informasi dan nasihat tersebut kemudian disalin dalam bahasa Jawa, dan dengan memilih kata-kata yang mudah dipahami terutama oleh anak-anak SD sebagai materi *cakepan* dalam tembang dolanan *Ayo Kanca*.



Gambar 3. Proses Penyusunan Tembang Dolanan *Ayo Kanca*
(Sumber : Waluyo, 2020)

Setelah teks atau *cakepan* tersusun proses berikutnya adalah menyusun lagu yang sesuai dengan karakter atau suasana teks dan konteks *cakepannya* yang berupa nasihat. Dalam menyusun lagu pada tembang dolanan *Ayo Kanca* ini dicari beberapa kemungkinan baik dari aspek bentuk dan teknis sajian tembangnya, *laras* yang digunakan, dan juga pemilihan tempo penyajiannya. Berdasarkan aspek bentuk tembang, *laras*, dan teknis penyajiannya dipilihlah lagu dalam *laras sléndro manyura*, kemudian dilanjutkan memilih teknis sajian vokal *gerongan* dengan tempo yang cepat dan dinamis.

Pemilihan dari beberapa aspek tersebut dengan tujuan mengenalkan variasi tangga nada pada murid SD, dan juga disesuaikan dengan tempo sajian yang berdasarkan pengalaman sesuai dengan tingkat umur anak-anak yang lincah dan enerjik.



Gambar 4. Draft Penyusunan Tembang Dolanan Ayo Kanca
 (Sumber : Waluyo, 2020)

Tahap berikutnya adalah memilih bentuk gending yang akan mewadahi *cakepan* dan lagu yang sudah tersusun. Melalui proses perenungan secukupnya, maka bentuk gending yang dirasa pas untuk tembang dolanan Ayo Kanca ini, adalah *lancaran* dalam *irama lancar*, dengan tempo yang cepat, dengan menggunakan *umpak balungan ngadhral* yang melagukan bagian penting dari lagu pokoknya, dan setelah *sirep tabuhan* instrumen *balungan* dan *slenthem* disesuaikan dengan *sèlèh-sèlèh* lagu tembangnya. Atas pertimbangan *cakepan* dan lagu yang telah tersusun dalam suasana yang dinamis, instrumen yang dipilih untuk memperkuat ekspresi dalam Tembang Dolanan Ayo Kanca adalah instrumen dari *gamelan ageng* dalam *laras sléndro*. Instrumen tersebut antara lain : *Kendhang ciblon*, *Bonang barung*, *Slenthem*, *Demung*, *Saron barung*, *Saron penerus*, *Kethuk*, *Kenong*, *Kempul* dan *Gong*.

Tahapan berikutnya berupa proses uji coba lagu dengan teknik *gerongan* Tembang Dolanan Ayo Kanca kepada murid sekolah dasar yang diwakili oleh 2 (dua) murid, terdiri dari 1 (satu) murid putra, dan 1 (satu) murid putri dalam sesi *garingan* (tanpa gamelan). Tahap uji coba ini dimulai dari mengenalkan tangga nada *sléndro* kepada kedua murid SD ini, kemudian dilanjutkan dengan mencoba memvokalkan tangga nada *sléndro*, baru kemudian dikenalkan lagu dalam Tembang Dolanan Ayo Kanca dengan membaca *cakepan*nya secara benar. Setelah itu dilanjutkan latihan praktek menyajikan Tembang Dolanan Ayo Kanca baris demi baris, sampai lagu ini bisa disajikan dengan lancar dan tepat baik dari aspek pembacaan *cakepan*, lagu, tempo penyajian, dan ekspresinya.



Gambar 5. Tahapan di Studio Rekaman Tembang Dolanan *Ayo Kanca*
(Sumber : Waluyo, 2020)

Tahapan berikutnya adalah penuangan secara keseluruhan dalam bentuk latihan bersama antara vokal anak-anak dan pengrawit yang terdiri dari mahasiswa jurusan karawitan di Stodio F Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta. Dalam tahap ini penyusun memberi penjelasan dahulu perihal *garap* dan sajian gending dalam Tembang Dolanan *Ayo Kanca*, dengan menyediakan dulu notasi yang telah dibagikan sebelum latihan dimulai. Setelah dirasa cukup bisa dipahami *garap* dan jalannya sajian dari gending tembang dolanan ini baik oleh *pengrawit* dan vokalisnya, segera dimulai latihan bersama antara instrumen dan vokalnya. Sampai dirasa sudah lancar dan benar maka segera dilakukan rekaman langsung. Tahap berikutnya setelah dilakukan rekaman kemudian dilanjutkan proses editing oleh Merwan Ardhi Nugroho. Hasil karya Tembang dolanan *Ayo Kanca* yang berupa rekaman audio dan notasinya dijadikan sebagai bukti dalam pembuatan laporan penelitian artistik ini. Berikut notasi dan jalannya sajian, seperti di bawah ini :

Tembang Dolanan "Ayo Kanca", Srepeg Laras Slendro Pathet Manyura

Buka kendang b $\overline{t}k$. d $\textcircled{b}$

$\textcircled{2}$

Umpak lagu balungan mlaku

. 6 $\overline{35}$ 6 . i $\overline{656}$ $\overline{2565253}$ $\overline{2565253}$

$\overline{.23555}$ 5 $\overline{.235555}$ 2 3 5 $\overline{66}$ $\overline{66.5653}\textcircled{2}$

Lagu atau vokal

3 6 3 6 2 3 5 $\textcircled{6}$ 2 5 2 3 6 5 2 $\textcircled{3}$

5 6 3 6 2 3 5 $\textcircled{6}$ 2 5 6 3 2 3 6 $\textcircled{5}$ 2 3 5 6 3 5 3 $\textcircled{2}$

Notasi Vokal

|| . . . 6 . 3 5 6 . . . i . 6 5 6

A - yo kân-câ dha mré-né - â

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

na-nging jâ pâ-dhâ mban-dhel te - tep - â ngang-go mas-ker

. 3 5 6 i 3 5 6 . 3 5 6 i 3 5 6

Ja- rak - é dhâ di - jâ - gâ mar - gâ a - kèh be - bâ - yâ

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

tan-sah mbu-di- dâ - yâ nye-gah su - me - bar-é

. 2 2 3 . 5 . 6 . 2 2 2 . 2 1 3 $\textcircled{2}$ || 2x

Vi - rus Co - ro - na su - pâ - yâ eng-gal sir - nâ

Gambar 6. Tembang Dolanan Ayo Kanca
(Sumber : Waluyo, 2020)

Keterangan jalan sajian:

1. Buka Kendang bentuk Srepeg
2. Umpak srepeg lagu balungan mlaku
3. Bagian vokal atau lagu pokok 2 rambahan
4. Umpak srepeg lagu balungan mlaku
5. Bagian vokal atau lagu pokok 2 rambahan
6. Umpak srepeg lagu balungan mlaku terus suwuk gropak

b. Perancangan Ilustrasi Tembang Dolanan

Perancangan karya berupa buku ilustrasi anak yang berisi materi penjelasan tembang dolanan sebagai media publikasi yang efektif dan efisien mengenai pencegahan dan penyebaran virus Covid-19 kepada siswa sekolah dasar, dimana sebagai bagian penerapan ilmu desain komunikasi visual yang mengandung unsur-unsur visual. Perancangan ilustrasi tembang dolanan anak menggunakan metode analisa yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode *design thinking* yang kemudian dikembangkan sesuai keadaan dan kebutuhan dengan tahapan, seperti dalam paparan di bawah ini.

a) Discovery

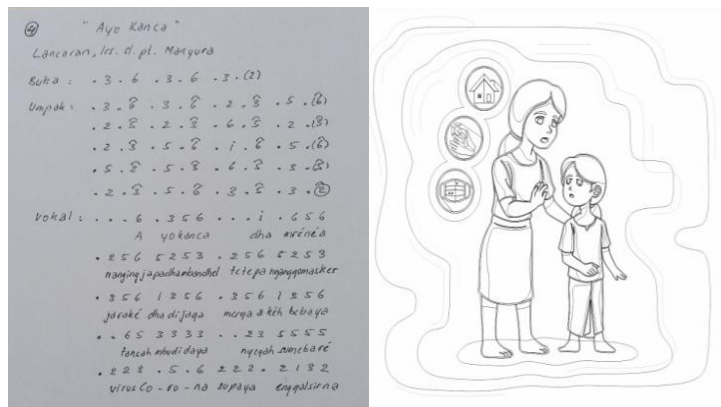
Karakter ilustrasi yang digunakan menggunakan gaya visual yang disukai oleh anak-anak.



Gambar 7. Proses Sketsa Karakter dan Gaya Ilustrasi
(Sumber : Romanov, 2020)

b) Interpretation

Penyesuaian tema dari tembang dengan ilustrasi yang dipakai dalam karya ini.



Gambar 8. Proses Sketsa Ilustrasi Berdasarkan Syair Tembang
(Sumber : Romanov, 2020)

c) Ideation

Analisa ideation proses pembuatan alternatif buku ilustrasi sebagai pilihan atau alternatif dengan konstruksi sesederhana mungkin



Gambar 9. Proses Outline Ilustrasi
(Sumber : Romanov, 2020)

d) Experimentation

Proses pembuatan eksperimen dari buku ilustrasi, dimana hasil dari eksperimen dianalisa dan diuji coba untuk kemudian kemudian diperbaiki kembali menjadi luaran akhir.



Gambar 10. Proses Digitalisasi Ilustrasi
(Sumber : Romanov, 2020)

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. Berikut contoh karya dari ilustrasi tembang dolanan anak *Tembang Dolanan "Ayo Kanca"*, seperti dibawah ini :



Gambar 11. Karya Ilustrasi Tembang Dolanan Anak "Ayo Kanca"
(Sumber : Romanov, 2020)

Kesimpulan

Karya seni berupa Tembang Dolanan "Ayo Kanca" ini sebagai bentuk kolaborasi dari karawitan dengan ilustrasi sebagai media edukasi akan materi pencegahan dan penanggulangan virus *Covid-19*, sebagai media alternatif khususnya kepada siswa sekolah dasar. Karakter masyarakat yang dituju akan memberi perbedaan dalam karya ini. Penyesuaian yang sesuai

kondisi wabah, juga pesan dari makna tembang dolanan, dan ilustrasi yang menarik serta informatif agar semua karya bisa diterima. Karya ilustrasi tembang dolanan anak ini menggunakan unsur-unsur visual yang diperlukan dalam menghasilkan suatu tampilan visual. Garis dalam karya ilustrasi sebagai elemen visual yang dapat dipakai dimana saja dengan tujuan memperjelas dan mempermudah pembaca. Garis yang sederhana dalam karya ini agar memudahkan pembaca melihat dan mengerti situasi dalam tembang dolanan anak ini. Ilustrasi yang memperhitungkan unsur besar-kecilnya elemen visual perlu diperhitungkan secara cermat sehingga tampilan dalam karya ilustrasi tembang dolanan anak ini memiliki nilai kemudahan baca (*legibility*) yang tinggi, sehingga pesan dan ketertarikan untuk membaca, menyanyikan serta melakukan pesan baik dalam syair dan ilustrasi tembang dolanan anak bertema Covid-19 ini diterima oleh siswa sekolah dasar pada khususnya.

Beberapa kendala yang menghambat dalam proses ini tentunya masih adanya peraturan protokol kesehatan serta alokasi waktu pembuatan karya yang sedikit terhambat, namun secara umum perancangan karya artistik ini dapat berjalan tepat waktu. Karya kolaborasi ini masih dapat dikembangkan dan dimaksimalkan dengan kolaborasi dari lintas bidang ilmu, sehingga akan ditemukan inspirasi atau gagasan yang lain, khususnya dalam memberi edukasi, informasi, rekreasi kepada masyarakat akan pencegahan dan penanggulangan Covid-19 ini.

Daftar Pustaka

- Ariesta, Freddy Widya. 2019. "Nilai Moral Dalam Lirik Dolanan Cublak-Cublak Suweng." *Ilmu Budaya Cakrawala* 7 (2): 188-92. <https://doi.org/https://doi.org/http://dx.doi.org/10.34050/jib.v7i2.7104>.
- Astuti, Tias Puji. 2016. "Gaya Desain Cover Buku Karya Djenar Maesa Ayu." *Texture, Art & Culture* 2 (1): 13. <https://doi.org/https://jurnal.isi-12>.
- Buana, Dana Riksa. 2020. "Analisis Perilaku Masyarakat Indonesia Dalam Menghadapi Pandemi Virus Corona (Covid-19) Dan Kiat Menjaga Kesejahteraan Jiwa." *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I* 7 (3). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15082>.
- Gilang, Lalita, Riama Maslan Sihombing, and Nedina Sari. 2017. "KESESUAIAN KONTEKS DAN ILUSTRASI PADA BUKU BERGAMBAR UNTUK MENDIDIK KARAKTER ANAK USIA DINI." *Jurnal Pendidikan Karakter* 8 (2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i2.15799>.
- Hartiningsih, Sutji. 2015. "Revitalisasi Lagu Dolanan Anak Dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini." *ATAVISME* 18 (2): 247-59. <https://doi.org/10.24257/atavisme.v18i2.119.247-259>.
- Heriwati*, S H, B H Prilosadoso, B Pujiono, Suwondo, and A N Panindias. 2019. "3D Puppets Animation for Encouraging Character Education and Culture Preservation in Surakarta." *International Journal of Engineering and Advanced Technology* 9 (1): 1551-55. <https://doi.org/10.35940/ijeat.A1341.109119>.
- Maharsi, Indria. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta. <https://doi.org/http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/1167>.
- 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): 186-93.
- Pramana, Cipta. 2020. "Siapaah Dokter Menghadapi Pandemi Akibat Covid-19." *Jurnal Kedokteran*, no. March: 0-6. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.35338.62402>.
- Prasetyo, Yanuar Ady. 2014. "Ilustrasi Buku Cerita Fabel Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak." *Journal of Visual Art* 3 (1): 5-8. <https://doi.org/https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti/article/view/4024>.
- Prilosadoso, Basnendar H, NRA Dwi Atmaja, Sri Murwanti, Dharsono Dharsono, Guntur Guntur, and Bagus Setyawan. 2019. "Cartoon Character in Animation Media for Preserving Folklore

- Traditional Art in Surakarta." In *Proceedings of the Proceedings of the 1st Seminar and Workshop on Research Design, for Education, Social Science, Arts, and Humanities, SEWORD FRESSH 2019, April 27 2019, Surakarta, Central Java, Indonesia*, 1-6. EAI. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2286814>.
- Prilosadoso, Basnendar H, Bagong Pujiono, Siti Supeni, and Muhammad S. F. Maulana. 2020. "The Wayang Beber Pacitan Illustration Style for The Development of Character Figures for Millennial Generation Segmentation." In *Proceedings of the Proceedings of the 1st Conference of Visual Art, Design, and Social Humanities by Faculty of Art and Design, CONVASH 2019, 2 November 2019, Surakarta, Central Java, Indonesia*, 1-7. EAI. <https://doi.org/10.4108/eai.2-11-2019.2294767>.
- Retnoningsih, Diyah Ayu. 2019. "Pembentukan Sikap Tata Krama Siswa Sekolah Dasar Melalui Revitalisasi Pembiasaan Tembang Dolanan." *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 8 (2): 61. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v8i2.1790>.
- Selly, Yunita Lusita. 2014. "Bentuk Dan Fungsi Simbolis Tembang Dolanan Jawa." *Jurnal NOSI* 2. https://scholar.google.com/scholar?cluster=9419299524721828086&hl=en&as_sdt=2005&scio dt=2007.
- Soedarsono. 1978. *Pengantar Pengetahuan Dan Komposisi Tari*. Yogyakarta: Akademi Seni Tari Indonesia.
- Susilo, Yohan. 2018. "Pembelajaran Tembang Dolanan Untuk Melestarikan Bahasa Ibu Mengandung Ajaran Budi Pekerti." *Seminar Nasional Bahasa, Sastra Daerah, Dan Pembelajarannya* 2018, 441-48. <http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/pbsd18/pbsd2018/paper/viewFile/2421/2133>.
- Sutanto, Jessica, Cok Gede P, and Purnama E.D. Tedjokoesoemo. 2017. "Upcycle Limbah Kayu Palet Jati Belanda Menjadi Wadah Modular Serbaguna Untuk Anak-Anak (Studi Kasus: Kota Surabaya)." *Dimensi Interior* 15 (1): 26-34. <https://doi.org/10.9744/interior.15.1.26-34>.
- Sutedjo, Agus, and Basnendar H. Prilosadoso. 2016. "Perancangan Desain Permainan Materi Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Wayang Beber." *Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya, ISI Surakarta* 8 (1): 17-24. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/acintya/article/view/1909>.
- Wajdi, Muh Barid Nizarudin, Iwan Kuswandi, Umar Al Faruq, Zulhijra Zulhijra, Khairudin Khairudin, and Khoiriyah Khoiriyah. 2020. "Education Policy Overcome Coronavirus, A Study of Indonesians." *EDUTECH: Journal of Education And Technology* 3 (2): 96-106. <https://doi.org/10.29062/edu.v3i2.42>.
- Waluyo, W. 2018. "Transidentalisme Seni Dan Budaya: Kajian Apresiasi Kritis Estetika Islam." *JURNAL PENELITIAN* 12 (1): 65. <https://doi.org/10.21043/jp.v12i1.4130>.
- Yunus, Nur Rohim, and Annissa Rezki. 2020. "Kebijakan Pemberlakuan Lock Down Sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus Covid-19." *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I* 7 (3). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15083>.
- Zahrotunnimah, Zahrotunnimah. 2020. "Langkah Taktis Pemerintah Daerah Dalam Pencegahan Penyebaran Virus Corona Covid-19 Di Indonesia." *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I* 7 (3): 247-60. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15103>.