

KARAKTER TOKOH WAYANG KULIT SEMAR SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI BATIK LUKIS

Triyoga Oktama, Anak Agung Gde Rai Arimbawa*, Lisa Sidyawati

Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, Kota Malang, Indonesia

*Corresponding author, email: anak.agung.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v4i22024p163-180

Kata kunci

karakter
wayang kulit
Semar
batik lukis

Abstrak

Tokoh wayang kulit Semar adalah salah satu *Panakawan* yang memiliki karakter protagonis dan jenaka. Meskipun berperan sebagai abdi para satria, karakternya dapat dijadikan teladan bagi masyarakat, terutama generasi muda. Selain menjadi abdi, Semar juga menjadi pengasuh dan pembimbing bagi para satria yang berkarakter baik. Banyak yang meyakini bahwa Semar adalah pamomong masyarakat Tanah Jawa. Namun, kurangnya pengenalan budaya sejak dini dan minat melestarikan budaya menyebabkan banyak pemuda, termasuk pengurus Himpunan Mahasiswa Jurusan Seni dan Desain Universitas Negeri Malang, tidak mengenal detail karakter Semar dan nilai-nilai teladan yang dimilikinya. Padahal, karakter Semar dapat diterapkan dalam kegiatan berorganisasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakter Semar secara mendalam dan menampilkannya dalam bentuk karya seni batik lukis. Proses penciptaan karya seni dimulai dengan eksplorasi data dari artikel, jurnal, dan wawancara, dilanjutkan dengan tahap perancangan atau pembuatan sketsa, dan diakhiri dengan tahap perwujudan karya seni. Hasilnya adalah tujuh karya batik lukis yang menggambarkan karakter tokoh wayang kulit Semar. Melalui karya seni ini, diharapkan dapat memperkenalkan dan menghidupkan kembali nilai-nilai budaya dan karakter teladan Semar kepada generasi muda serta meningkatkan minat mereka dalam melestarikan budaya tradisional.

1. Pendahuluan

Wayang telah menjadi salah satu mahakarya bermutu tinggi yang dimiliki oleh Bangsa Indonesia khususnya masyarakat Jawa (Nurgiyantoro, 2011). Karya seni ini telah berkembang lebih dari 1000 tahun lamanya (Purwanto, 2018). Pementasan wayang kulit mengandung cerita atau kisah yang dapat dijadikan pembelajaran dan cerminan watak serta karakter manusia yang disimbolkan dengan tokoh-tokoh wayang. Tokoh dengan karakter antagonis pada akhirnya selalu dapat dikalahkan oleh tokoh berkarakter protagonis (Nurgiyantoro, 2011). Selain tokoh yang memiliki karakter protagonis dan antagonis, terdapat tokoh jenaka yang sering disebut dengan *Panakawan* yang terdiri dari Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong (Wibowo & Hardjajani, 2015). *Panakawan* memiliki arti sebuah teman yang memiliki pemahaman luas sehingga dapat menjadi pembimbing atau penasehat (Karyanto & Chasanah, 2003). Tokoh-tokoh ini melambangkan abdi para satria serta rakyat biasa atau *kawula alit* yang muncul pada adegan *gara-gara* atau kekacauan dalam cerita (Saputra, 2021). Tokoh *Panakawan* khususnya Semar dikisahkan selalu mengajak ketiga anaknya untuk menjadi *pamomong* para satria (Wibowo & Hardjajani, 2015).

Meskipun digambarkan sebagai wayang *dagelan*, tokoh Semar memiliki peran penting dalam menasehati dan mengasuh para satria yang menjadi tuannya (Siswanto, 2019). Bahkan para satria yang menjadi tuannya akan mengalami celaka jika melakukan perbuatan yang menyimpang dan tidak mendapatkan bimbingan dari *Panakawan* (Wibowo & Hardjajani, 2015). Berkaitan dengan hal ini, karakter tokoh Semar sangat tepat diterapkan pada sikap dan perilaku generasi muda khususnya teman-teman mahasiswa pengurus Himpunan Mahasiswa Jurusan

(HMJ) Seni dan Desain Universitas Negeri Malang. Hal ini akan sangat berguna dalam kegiatan berorganisasi sebagai pembelajaran, pembentukan karakter, pengambilan keputusan pada setiap program kerja yang akan dijalankan serta menjadi bekal untuk berperilaku dan bersikap menjadi seorang pelajar yang baik dalam menempuh pendidikan di perkuliahan. Penerapan karakter Semar dalam kehidupan juga sangat penting dilakukan untuk melestarikan karya seni budaya sebagai warisan bangsa. Akan tetapi, setelah pencipta mencoba membuktikan dengan melakukan *survey* menggunakan Google Formulir dalam bentuk kuesioner, ternyata masih banyak yang belum mengetahui secara detail dan memiliki dasar yang kuat tentang keistimewaan karakter yang dimiliki oleh Semar. Permasalahan ini selaras dengan penelitian Rachmawati & Wiyoko (2019) yang menguraikan bahwa pemuda hanya mengenal nama-nama tokoh dan bentuk wayang saja, namun tidak untuk pemahaman tentang karakter yang memiliki nilai luhur, faktornya diperkuat oleh Purwanto (2018) yang menguraikan bahwa mereka menganggap hasil kebudayaan ini sebagai hal yang kuno sehingga dinilai kurang menarik untuk dipahami.

Mengacu pada hal tersebut, pencipta ingin mengangkat karakter tokoh wayang kulit Semar sebagai suri teladan generasi muda dalam bentuk penciptaan karya seni batik. Tujuannya untuk mendeskripsikan karakter-karakter Semar yang divisualisasikan dalam karya seni batik khususnya batik lukis. Selain itu, juga menguraikan proses pembuatan batik melalui tahap-tahap yang sistematis sampai menghasilkan karya seni batik lukis. Karya batik dipilih oleh pencipta dalam penciptaan karya karena sejak 2009 batik telah dikukuhkan oleh United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) sebagai warisan budaya dunia tak benda dan pada tanggal 2 Oktober 2009 sesuai keputusan Presiden telah menjadi peringatan Hari Batik Nasional (Hakim, 2018). Hal ini menandakan bahwa batik telah menjadi karya hasil budaya yang memiliki nilai luhur dan perlu dilestarikan.

Batik merupakan karya seni yang tercipta dengan proses penggoresan lilin atau malam dengan wujud *rambataning titik* atau sekumpulan titik pada kain (Marsha, 2020). Penggoresan serangkaian titik dengan malam panas pada kain dapat dilakukan dengan alat bernama canting (Kumara, 2020). Malam yang digoreskan akan menjadi motif pada kain batik (Kustiyah, 2017). Batik lukis menjadi salah satu dari keberagaman jenis batik yang sudah tercipta hingga sekarang (Prasetyo, 2016). Berbeda dengan batik tulis dan batik cap, batik lukis biasanya digunakan sebagai media selain karya seni lukis pada umumnya untuk mengekspresikan atau mengungkapkan emosi serta kondisi subjektif dari seseorang (Nofita, 2017). Berikut ini merupakan salah satu contoh karya seni batik lukis karya dari Yuni Sarah.



Gambar 1. Batik lukis “Peruntungan” karya Yuni Sarah (Sumber: Sarah, 2020)

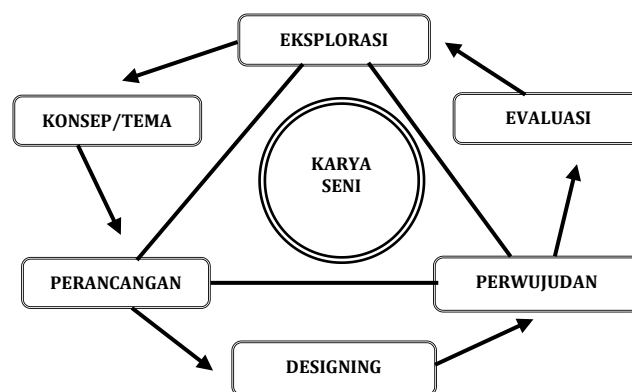
Karya batik lukis milik Sarah (2020) berjudul “Peruntungan” menjadi salah satu referensi yang digunakan oleh pencipta dalam penciptaan karya seni batik lukis. Yuni Sarah mengangkat

gambar pada kartu tarot sebagai ide penciptaannya sedangkan pencipta memilih karakter wayang kulit Semar sebagai ide penciptaan karya. Proses pewarnaan karya Yuni Sarah menggunakan pewarna jenis indigosol. Karya batik lukis Sarah memiliki keunikan pada beberapa objek yang dibuat dengan teknik pencantingan tutup *struckbrush* menggunakan sapuan kuas. Sehingga pada hasil pewarnaan menggunakan jenis pewarna indigosol dapat memberikan kesan seperti pewarnaan teknik *impasto*.

Batik lukis menjadi pilihan pencipta agar mudah menggambarkan karakter yang dimiliki Semar. Selain itu batik lukis menjadi salah satu bentuk karya seni dengan tampilan baru yang akan tercipta di samping karya-karya lain yang mengangkat wayang kulit Semar sebagai ide penciptaan. Oleh karena itu, diharapkan generasi muda khususnya Mahasiswa Jurusan Seni dan Desain Universitas Negeri Malang mampu mengimplementasikan sifat dan karakter positif tokoh Semar dalam sikap dan perilaku selama menempuh pendidikan dan pembelajaran di kampus secara formal maupun non formal. Selain itu, generasi muda diharapkan mampu melestarikan seni batik yang memiliki nilai luhur dan membanggakan bagi Bangsa Indonesia sebagai warisan budaya.

2. Metode

Metode dalam penciptaan karya seni dilakukan dengan pengumpulan data sampai pada tahap penyelesaian pembuatan karya. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya seni batik lukis ini mengadopsi dari S.P. Gustami dalam buku Proses Penciptaan Seni Kriya “Untaian Metodologis”. Proses penciptaan sebuah karya seni dapat dilakukan dengan menyelesaikan tahap-tahap sistematis yang dimulai dari eksplorasi, perancangan dan diakhiri dengan tahap perwujudan (Gustami, 2004). Ketiga tahap tersebut dapat digambarkan melalui bagan dibawah ini.



Gambar 2. Metode penciptaan (SP. Gustami, 2004)

(1) Tahap Eksplorasi

Langkah pertama pada tahap eksplorasi berisi kegiatan menjelajahi, dan mengumpulkan berbagai data dari artikel, jurnal, maupun kegiatan wawancara sampai pada akhirnya menentukan karakter tokoh wayang kulit Semar sebagai ide penciptaan karya. Kemudian dilanjutkan dengan langkah kedua yang berisi penggalan data dari berbagai sumber seperti artikel, jurnal, maupun data hasil kegiatan wawancara sebagai dasar atau landasan teori yang berkaitan dengan karakter tokoh Semar.

(2) Tahap Perancangan

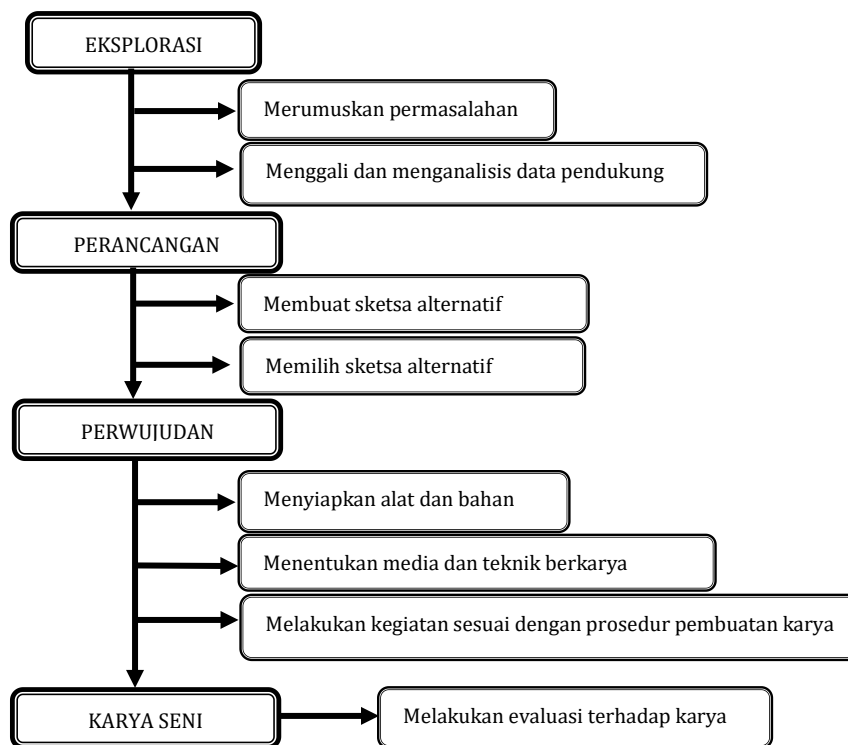
Setelah tahap eksplorasi, dilanjutkan dengan tahap perancangan yang dimulai dari langkah pertama yang berisi kegiatan pembuatan sketsa alternatif. Objek-objek yang diciptakan dalam

sketsa alternatif dilakukan dengan *stilasi* atau pengayaan bentuk tanpa menghilangkan karakteristik bentuk asli. Kemudian langkah kedua berisi kegiatan memilih sketsa terbaik untuk divisualisasikan pada tahap selanjutnya. Pemilihan sketsa alternatif didasari dengan pertimbangan tentang unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni dan desain yang diterapkan pada karya.

(3) Tahap Perwujudan

Tahap terakhir yang dikemukakan oleh SP. Gustami adalah tahap perwujudan. Sketsa terbaik yang dipilih akan divisualisasikan dalam bentuk karya seni batik lukis. Langkah pertama berisi kegiatan mempersiapkan alat dan bahan serta pembuatan batik lukis sesuai prosedur yang telah ditentukan. Setelah karya seni batik lukis tercipta, langkah kedua berisi kegiatan evaluasi karya yang dilakukan dengan tujuan untuk memeriksa kembali serta menilai kualitas karya.

Berkaitan dengan uraian di atas, metode penciptaan sebuah karya seni yang dikemukakan oleh SP. Gustami dapat dikembangkan oleh pencipta menjadi skema atau bagan yang lebih mudah dipahami. Berikut skema atau bagan yang berisi tentang tahapan-tahapan dalam proses penciptaan sebuah karya yang dikemukakan oleh SP. Gustami.



Gambar 3. Pengembangan Bagan Metode Penciptaan Karya SP. Gustami.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Penggalan Ide Penciptaan

Penggalan ide dapat dilakukan dengan mengeksplorasi artikel, jurnal maupun kegiatan wawancara untuk mendapatkan data terbaru. Kegiatan wawancara dilakukan pada tanggal 2 April 2022 terhadap salah satu dalang wayang kulit bernama Pak Supriyanto yang berusia 47 tahun dan bertempat tinggal di Malang. Wawancara ini membahas tentang karakter tokoh Semar pada pementasan wayang kulit. Istilah wayang juga memiliki arti *wewayangan* atau bayangan, gambaran dari kehidupan manusia di dunia (Supriyanto, wawancara 2 April 2022). Karakter tokoh wayang ini juga menjadi penggambaran yang mewakili karakter masyarakat

khususnya di wilayah Jawa (Irawanto & Arimbawa, 2021), serta dapat dijadikan untuk pedoman sikap dan perilaku oleh masyarakat (Ahmadi, Rini, & Wiratama, 2015).

Karakter tokoh wayang kulit dibagi menjadi karakter baik dan karakter jahat. Hal ini dapat diamati dari perbedaan bentuk fisiknya seperti mata, hidung, dan mulut pada masing-masing tokoh wayang kulit (Siswanto, 2019). Jadi perbedaan karakter tokoh wayang dapat dilihat dari perbedaan bentuk fisiknya. Satu tokoh wayang bisa memiliki lebih dari satu karakter (Subagya, 2013). Seperti yang tergambarkan pada wayang Semar yang sering dikisahkan memiliki sifat dan karakter penyabar, bijaksana, jujur, tidak pilih kasih, memiliki jiwa *pamomong*, serta selalu waspada (Supriyanto, wawancara 2 April 2022). Selain itu Semar juga ramah, senang bergurau (Setyaputri, 2017), *tan lelana* atau mampu mengendalikan hawa nafsu dari panca inderanya, *mantriwira* atau pemberani, *satya bakti prabu* atau setia terhadap raja maupun tuannya, dan *masisi samastha buwana* atau selalu memperjuangkan kesejahteraan dunia (Sungaidi, 2019). Kebajikan Semar juga terbukti dengan julukan *Badranaya* yang memiliki pengertian sebagai sosok yang mengemban perintah Sang Pencipta untuk menciptakan kebaikan atau kedamaian bagi kehidupan di dunia (Hana & Yusuf, 2021). Berikut ini merupakan wujud dari tokoh wayang kulit Semar.



Gambar 4. Wayang kulit Semar koleksi Bambang Suwarno (Sumber: Rukiah, 2020)

Untuk menggambarkan karakter-karakter Semar di atas, maka pencipta memilih karya seni batik lukis sebagai hasil dari proses penciptaannya. Hal ini dikarenakan batik jenis ini lebih sesuai untuk mengungkapkan emosi serta kondisi subjektif seseorang Sehingga penggambaran karakter Semar lebih mudah diciptakan (Nofita, 2017). Istilah batik lukis mulai bermunculan karena adanya karya seni lukis yang pembuatannya mengadopsi teknik pembuatan batik serta tidak sedikit seniman batik yang mulai beranggapan bahwa batik juga dapat digunakan sebagai media berkarya seni lukis (Sarah, 2020).

Batik lukis diciptakan dengan proses melukiskan objek secara langsung pada kain batik (Prasetyo, 2016). Pembuatan batik lukis tidak jauh berbeda dengan proses pembuatan batik tulis. Sebelum melangkah pada tahap pewarnaan, penggoresan malam cair pada kain tetap dilakukan pada proses pembuatan objek batik lukis (Suryani & Nelmira, 2019). Batik lukis disebut juga batik modern, objek dan warna lebih bebas dan terlepas dari pakem (Kumara, 2020). Berikut ini merupakan contoh karya seni batik lukis yang diciptakan oleh Stefanus Bintang Kumara.






Gambar 5. Karya seni batik lukis Stefanus Bintang Kumara (Sumber: Kumara, 2020)




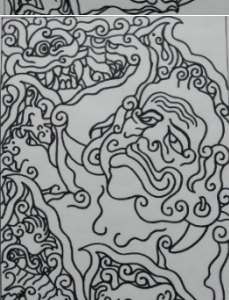
3.2. Proses Penciptaan Karya Batik Lukis

Sebelum pembuatan karya seni batik lukis, pencipta membuat sketsa pada media kertas ukuran A5. Tahap ini digunakan untuk menemukan dan menentukan objek-objek yang akan tergambarkan. Pembuatan objek-objek ini dapat dilakukan dengan proses *stilasi* atau pengayaan yang bersifat dekoratif terhadap suatu bentuk dan menghasilkan bentuk baru tanpa menghilangkan karakteristik bentuk asli (Sidyawati, 2017). Pengayaan dilakukan pada objek Semar sebagai objek utama dan objek pendukung berupa representasi wayang Gunungan yang berisi keberagaman flora dan fauna. Berikut ini merupakan hasil dari pembuatan sketsa beserta keterangannya.

Tabel 1. Hasil pembuatan sketsa beserta keterangannya

No.	Sketsa	Keterangan
1.		Sketsa karya ke-1 terdiri dari objek utama berupa objek Semar dengan proses <i>stilasi</i> . Terlihat kedua tangan Semar sama-sama diulurkan dan mata Semar digambarkan seperti sedang terpejam sebagai penggambaran sosok yang memiliki sikap bijaksana, tidak memiliki rasa pilih kasih saat memberikan pertolongan kepada orang satu dengan yang lain. Objek pendukung terdiri dari beberapa objek wayang Gunungan yang menggambarkan <i>jagad cilik</i> yang memiliki arti kepribadian yang dimiliki dalam diri seseorang dan <i>jagad gedhe</i> merupakan suasana alam semesta dengan beragam makhluk di dalamnya (Anam, 2017).
2.		Sketsa karya ke-2 terdiri dari objek utama berupa objek Semar dengan proses <i>stilasi</i> . Terlihat sosok Semar seperti sedang dalam konsentrasi atau penuh perhatian terhadap apa saja yang menjadi ucapan tuannya. Hal ini menggambarkan kesetiaan Semar terhadap tuan atau pemimpinnya. Objek pendukung terdiri dari keberagaman hewan dan tumbuhan yang terdapat pada wayang Gunungan.
3.		Sketsa karya ke-3 terdiri dari objek utama berupa objek Semar dengan proses <i>stilasi</i> . Terlihat Semar yang ceria karena memiliki peran sebagai penghibur para satria untuk mencairkan suasana, karena Semar sendiri banyak dikisahkan sebagai wayang <i>gecul</i> atau wayang jenaka. Objek pendukung terdiri dari keberagaman hewan dan tumbuhan yang terdapat pada wayang Gunungan.

Tabel 1. Hasil pembuatan sketsa beserta keterangannya (Lanjutan)

No.	Sketsa	Keterangan
4.		Sketsa karya ke-4 terdiri dari objek utama berupa objek Semar dengan proses <i>stilasi</i> . Sketsa ini menggambarkan sosok Semar yang selalu memegang teguh kejujuran, mengungkapkan sesuatu dengan apa adanya dan mengandung kebenaran. Hal ini didukung dengan penggambaran sosok Semar yang menunjuk mulutnya dengan jari telunjuk. Objek pendukung terdiri dari keberagaman hewan dan tumbuhan yang terdapat pada wayang Gunungan.
5.		Sketsa karya ke-5 terdiri dari objek utama berupa objek Semar dengan proses <i>stilasi</i> . Sketsa ini menggambarkan kerendahan hati sosok Semar. Sikap rendah hati atau kesabaran Semar digambarkan dengan posisi kedua tangan seperti sedang mengelus dada, matanya seperti terpejam, dan kepalanya menunduk. Objek pendukung terdiri dari keberagaman hewan dan tumbuhan yang terdapat pada wayang Gunungan.
6.		Sketsa karya ke-6 terdiri dari objek utama berupa objek Semar dengan proses <i>stilasi</i> . Sketsa ini menggambarkan sosok Semar yang mampu mengendalikan hawa nafsunya. Terlihat sosok Semar sedang melakukan <i>semedi</i> atau bertapa dengan sikap tangan menyatu di depan dada dan kaki bersila. Objek pendukung terdiri dari keberagaman hewan dan tumbuhan yang terdapat pada wayang Gunungan.
7.		Sketsa karya ke-7 terdiri dari objek utama berupa objek Semar dengan proses <i>stilasi</i> . Sketsa ini menggambarkan keberanian Semar melawan sosok angkara murka atau sosok yang memiliki karakter jahat dan ingin mengajak para manusia untuk melakukan keburukan. Sosok yang menyeramkan ini merupakan penggambaran dari Dewi Durga atau Bathari Durga sebagai tokoh wayang yang diceritakan sebagai ratu atau penguasa para jin dan setan. Objek Dewi Durga menjadi objek pendukung pada kedua sketsa alternatif ini. Objek pendukung lainnya terdiri dari keberagaman hewan dan tumbuhan yang terdapat pada wayang Gunungan.

Proses pembuatan batik lukis dapat dilakukan dengan bantuan alat dan bahan yang terdiri dari pensil, canting, kompor, wajan, kain mori atau katun jenis primisima, malam, pewarna remasol, dan *waterglass* (Rahmawati, 2018). Penciptaan ini menggunakan alat tambahan berupa spanram besi siku untuk pembentang kain pada proses pewarnaan dan kompor listrik digunakan untuk mencairkan malam tanpa wajan. Selain itu, kain bekas juga digunakan untuk menampung tetesan malam sebelum proses mencanting. Prosedur pembuatan batik dimulai dari tahap pembuatan pola, pencantingan, pewarnaan dengan teknik *colet*, penguncian warna dengan *waterglass*, pelorodan, dan penjemuran (Rahmawati, 2018).

Berkaitan dengan uraian di atas, pencipta dapat menyimpulkan dan mengembangkan proses pembuatan batik lukis yang diciptakan sebagai berikut:

- (1) Pertama, tahap menyiapkan alat dan bahan.
- (2) Selanjutnya, objek-objek pada sketsa dipindahkan ke media kain primisima menggunakan pensil.



Gambar 5. Proses pembuatan objek dari kertas dipindah ke kain

- (3) Kemudian malam dilelehkan dengan kompor listrik. Proses ini mengubah malam dalam wujud padat menjadi wujud cair dan panas.



Gambar 6. Proses melelehkan malam dengan kompor listrik

- (4) Setelah malam mencair, masuk ke tahap pencantingan dengan menggoreskan malam sesuai dengan bentuk atau objek-objek yang tergambar pada kain.



Gambar 7. Proses mencanting

- (5) Kemudian masuk pada tahap pewarnaan, kain dibentangkan dan dikaitkan kuat pada spanram besi siku yang dibentuk menyerupai meja. Pewarnaan menggunakan jenis pewarna remasol dimulai dari warna yang cerah dan dilanjutkan dengan warna yang lebih tua. Hal ini akan menghasilkan gradasi warna. Kuas dari *dacron* yang dililitkan pada batang bambu kecil memudahkan pewarnaan objek-objek menggunakan teknik *colet*.



Gambar 8. Proses pewarnaan batik lukis

- (6) Setelah tahap pewarnaan selesai, seluruh bagian kain batik dioles dengan cairan *waterglass* untuk penguncian warna. Pelapisan *waterglass* ini dapat dilakukan dengan sapuan kuas maupun spon agar lebih merata.



Gambar 9. Proses pelapisan kain dengan *waterglass*

- (7) Setelah kain didiamkan selama 12 jam, kain dapat direbus pada air mendidih untuk melepas malam yang masih menempel. Tahap ini disebut pelorodan atau *nglorod*. Pencelupan kain pada air mendidih dapat dilakukan lebih dari satu kali agar sisa malam yang menempel benar-benar terlepas dari kain.



Gambar 10. Proses pelorodan malam

- (8) Kemudian kain batik dapat dibilas dengan air dingin agar seluruh bagian kain menjadi lebih bersih.



Gambar 11. Proses pembilasan kain

- (9) Tahap terakhir, kain dapat dijemur atau diangin-anginkan sampai kering.



Gambar 12. Proses penjemuran kain


3.3. Hasil Penciptaan Karya Seni Batik Lukis

Setelah menyelesaikan seluruh langkah atau prosedur dalam penciptaan, dihasilkan 7 karya seni batik lukis yang mengangkat tentang karakter tokoh wayang kulit Semar dengan masing-masing judul diantaranya: (1) *Wicaksana Tumindake*, (2) *Satya Nilingake Karnane*, (3) *Tansah Sumeh Mring Sasama*, (4) *Blakasuta Ucape*, (5) *Sareh Penggalihe*, (6) *Lila Laku Tapa*, dan (7) *Lantip Panggraitane*. Seluruh karya ini digelar dalam ruang pameran untuk memberikan edukasi tentang karakter-karakter baik yang dimiliki oleh tokoh Semar dalam pementasan wayang kulit kepada generasi muda khususnya mahasiswa HMJ Seni dan Desain Universitas Negeri Malang. Selain itu, kegiatan pameran ini dilakukan untuk mendapatkan kritik dan saran dari apresiator atau penikmat karya yang telah tercipta sebagai bentuk evaluasi terhadap hasil penciptaan.


Berkaitan dengan hal di atas, berikut ini merupakan hasil penciptaan karya seni batik lukis yang diuraikan dengan dokumentasi karya, deskripsi karya serta analisis masing-masing karya.

Tabel 2. Hasil penciptaan karya seni batik lukis

No.	Foto Karya	Deskripsi dan Analisis Karya
1.	 <p>Judul : Wicaksana Tumindake</p>	<p>Deskripsi karya: Semar dikisahkan sebagai sosok yang memiliki sifat dan karakter bijaksana. Semar memberikan pertolongan kepada siapa saja yang membutuhkan tanpa memiliki rasa pilih kasih atau <i>Emban Cindhe Emban Siladan</i> (Supriyanto, 2022). Karakternya melebihi keadilan, kebijaksanaan tidak hanya memberikan hak atau pertolongan secara sama rata, namun menyesuaikan perbedaan kebutuhan masing-masing orang. Kebijaksanaan Semar juga digambarkan pada saat para satria meminta pendapat untuk menyelesaikan permasalahan dan Semar tidak memaksa tuannya untuk selalu mematuhi arahannya jika memang terjadi perbedaan pendapat (Wibowo & Hardjajani, 2015).</p> <p>Analisis karya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Garis terbagi menjadi garis lurus, lengkung, zig-zag, dan berombak (Maghdalena & Puspita, 2019). Unsur garis pembentuk objek pada karya ini menggunakan sekumpulan garis lengkung dan garis berombak/gelombang. • Bidang dibagi menjadi bidang geometris dan non geometris (Maghdalena & Puspita, 2019). Bidang

No.	Foto Karya	Deskripsi dan Analisis Karya
	<p>Ukuran : 117 × 200 cm Media : Remasol di atas kain primisima Teknik : Batik Lukis Tahun : 2022</p>	<p>atau objek karya ini terdiri dari objek-objek non geometris atau menyerupai bentuk alam dengan jumlah sudut tidak terhingga.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang karya terdiri dari dua dimensi dan tiga dimensi (Maghdalena & Puspita, 2019). Karya ini hanya memiliki dimensi panjang dan lebar, termasuk kategori karya dua dimensi. • Keterkaitan antar elemen atau objek memberikan kesan kesatuan (Mubarat & Ilhaq, 2021). Karya ini memiliki objek Semar yang memiliki ketertarikan objek wayang Gunung sebagai penggambaran alam semesta. • Objek Semar ditempatkan di tengah, memberikan daya tarik atau <i>Center Of Interest</i> (pusat perhatian) (Maghdalena & Puspita, 2019). • Karya ini mengandung keseimbangan informal, bersifat dinamis dan wujudnya asimetris (Mubarat & Ilhaq, 2021). • Kesan arah merupakan salah satu bagian dari prinsip irama pada karya (Maghdalena & Puspita, 2019). Karya ini memiliki kesan arah ke pusat atau mengarah ke objek Semar (objek utama).
2.		<p>Deskripsi karya: Sebagai sosok yang dikisahkan menjadi abdi serta <i>pamomong</i> para satria berkarakter baik, Semar memiliki kesetiaan yang tinggi terhadap tuannya. Ia memberikan bimbingan para satria mulai dari kecil hingga tumbuh dewasa. Tokoh ini merupakan orang tua dari Gareng, Petruk, Dan Bagong yang selalu mengajak untuk menjadi <i>pamomong</i> para satria (Wibowo & Hardjani, 2015). Selaras dengan Supriyanto (2022) yang mengemukakan bahwa semar memiliki jiwa <i>pamomong</i> yang kuat. Kesetiaan Semar sebagai abdi digambarkan selalu mendengarkan dengan perhatian penuh terhadap segala perintah maupun keresahan yang dialami para tuannya.</p> <p>Analisis karya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unsur garis pembentuk objek pada karya ini menggunakan sekumpulan garis lengkung dan garis berombak/gelombang. • Bidang atau objek karya ini terdiri dari objek-objek non geometris atau menyerupai bentuk alam dengan jumlah sudut tidak terhingga. • Karya ini hanya memiliki dimensi panjang dan lebar, termasuk kategori karya dua dimensi. • Kedua sketsa alternatif ini memiliki objek Semar yang memiliki ketertarikan objek wayang Gunung sebagai penggambaran alam semesta. Hal ini memberikan kesan kesatuan. • Objek Semar dibuat dengan ukuran lebih besar daripada objek lain, memberikan daya tarik atau <i>Center Of Interest</i> (pusat perhatian) (Maghdalena & Puspita, 2019). • Kedua sketsa alternatif ini mengandung keseimbangan informal, bersifat dinamis dan wujudnya asimetris (Mubarat & Ilhaq, 2021).

Judul : Satya Nilingake Karnane
Ukuran : 117 × 200 cm
Media : Remasol di atas kain primisima
Teknik : Batik Lukis
Tahun : 2022

No.	Foto Karya	Deskripsi dan Analisis Karya
3.		<ul style="list-style-type: none">• Karya ini mengandung kesan arah menuju ke kanan. <p>Deskripsi karya: Menjadi salah satu dari anggota <i>Panakawan</i>, Semar memiliki jiwa penghibur yang kuat. Selaras dengan Supriyanto (2022) yang mengemukakan bahwa Semar memiliki jiwa pembimbing dan selalu menjadi motivator serta penghibur disaat para satria sedang mengalami permasalahan. Semar selalu ceria dan terkadang juga dikisahkan dalam pertunjukan wayang sebagai tokoh <i>dagelan</i> yang mengundang gelak tawa penonton karena ulahnya. Meskipun para Tokoh Wayang Punakawan digambarkan sebagai wayang <i>dagelan</i>, namun mereka memiliki peran penting dalam menasehati dan mengasuh para satria yang menjadi tuannya (Siswanto, 2019).</p> <p>Analisis karya:</p> <ul style="list-style-type: none">• Unsur garis pembentuk objek pada karya ini menggunakan sekumpulan garis lengkung dan garis berombak/gelombang.• Bidang atau objek karya ini terdiri dari objek-objek non geometris atau menyerupai bentuk alam dengan jumlah sudut tidak terhingga.• Karya ini hanya memiliki dimensi panjang dan lebar, termasuk kategori karya dua dimensi.• Karya ini memiliki objek Semar yang memiliki ketertarikan objek wayang Gunung sebagai penggambaran alam semesta. Hal ini memberikan kesan kesatuan.• Objek Semar ditempatkan di tengah, memberikan daya tarik atau <i>Center Of Interest</i> (pusat perhatian) (Maghdalena & Puspita, 2019).• Karya ini mengandung keseimbangan informal, bersifat dinamis dan wujudnya asimetris (Mubarat & Ilhaq, 2021).• Arah yang tercipta pada karya ini terkesan menuju ke pusat (objek Semar).

Judul : Tansah Sumeh Mring Sasama


Ukuran : 117 × 200 cm

Media : Remasol di atas kain primisima

Teknik : Batik Lukis

Tahun : 2022

No.	Foto Karya	Deskripsi dan Analisis Karya
4.	 <p data-bbox="312 909 703 1093"> Judul : Blakasuta Ucape Ukuran : 117 × 200 cm Media : Remasol di atas kain primisima Teknik : Batik Lukis Tahun : 2022 </p>	<p data-bbox="732 232 1347 600"> Deskripsi karya: Sebagai dewa yang menjelma sebagai orang biasa, Semar tidak meninggalkan sikap kedewataannya. Salah satu dari sekian banyak karakter positifnya, Semar memiliki sifat dan karakter <i>dirut saha</i> yang memiliki arti jujur (Sungaidi, 2019). Semar selalu menjaga ucapannya dengan selalu berkata jujur dan apa adanya (Supriyanto, 2022). Jika Semar meninggalkan perilaku jujurnya, maka tidak dipungkiri para satria akan menjauh dan tidak akan meminta saran atau bantuannya lagi dalam menyelesaikan masalah. </p> <p data-bbox="732 636 1347 1357"> Analisis karya: <ul style="list-style-type: none"> • Unsur garis pembentuk objek pada karya ini menggunakan sekumpulan garis lengkung dan garis berombak/gelombang. • Bidang atau objek karya ini terdiri dari objek-objek non geometris atau menyerupai bentuk alam dengan jumlah sudut tidak terhingga. • Karya ini hanya memiliki dimensi panjang dan lebar, termasuk kategori karya dua dimensi. • Karya ini memiliki objek Semar yang memiliki ketertarikan objek wayang Gunung sebagai penggambaran alam semesta. Hal ini memberikan kesan kesatuan. • Objek Semar pada karya ditempatkan di kiri dan berukuran lebih besar daripada objek lain, memberikan daya tarik atau <i>Center Of Interest</i> (pusat perhatian) (Maghdalena & Puspita, 2019). • Karya ini mengandung keseimbangan informal, bersifat dinamis dan wujudnya asimetris (Mubarat & Ilhaq, 2021). • Arah dari bawah menuju ke atas kemudian ke kiri menuju objek Semar terlihat pada kesan arah karya ini. </p>
5.		<p data-bbox="732 1364 1347 1709"> Deskripsi karya: Semar memiliki sifat dan karakter penyabar atau <i>seharwan pasaman</i> (Sungaidi, 2019). Selaras dengan Supriyanto (2022) yang mengemukakan bahwa Semar merupakan tokoh atau sosok yang penyabar. Meskipun memiliki kekuatan yang luar biasa, namun semar bisa mengendalikan amarahnya jika terjadi kekacauan yang menyimpannya. Kesabaran dan kerendahatian Semar juga diwujudkan dengan selalu membimbing para satria tanpa adanya pamrih yang muncul dalam hatinya. </p> <p data-bbox="732 1744 1347 2018"> Analisis karya: <ul style="list-style-type: none"> • Unsur garis pembentuk objek pada karya ini menggunakan sekumpulan garis lengkung dan garis berombak/gelombang. • Bidang atau objek karya ini terdiri dari objek-objek non geometris atau menyerupai bentuk alam dengan jumlah sudut tidak terhingga. • Karya ini hanya memiliki dimensi panjang dan lebar, termasuk kategori karya dua dimensi. </p>

No.	Foto Karya	Deskripsi dan Analisis Karya
	<p>Judul : Sareh Penggalihe Ukuran : 117 × 200 cm Media : Remasol di atas kain primisima Teknik : Batik Lukis Tahun : 2022</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Karya ini memiliki objek Semar yang memiliki ketertarikan objek wayang Gunungan sebagai penggambaran alam semesta. Hal ini memberikan kesan kesatuan. • Objek Semar ditempatkan di tengah, memberikan daya tarik atau <i>Center Of Interest</i> (pusat perhatian) (Maghdalena & Puspita, 2019). • Kedua sketsa alternatif ini mengandung keseimbangan informal, bersifat dinamis dan wujudnya asimetris (Mubarat & Ilhaq, 2021). • Arah memusat (tengah) ke objek Semar sebagai objek utama terlihat pada kesan arah karya ini.
6.		<p>Deskripsi karya: Semar memiliki sifat dan karakter <i>tan lelana</i> yang memiliki arti tidak sedang menuruti keinginannya atau dapat mengendalikan nafsu yang muncul dari panca inderanya (Sungaidi, 2019). Sebagai seorang abdi atau rakyat biasa, Semar dikisahkan menjadi seseorang yang memiliki ekonomi rendah dan dengan keadaan itu dimanfaatkan Semar untuk selalu puasa dan <i>semedi</i> atau bertapa sebagai ajang untuk mendekatkan diri kepada Yang Maha Kuasa.</p> <p>Analisis karya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unsur garis pembentuk objek pada karya ini menggunakan sekumpulan garis lengkung dan garis berombak/gelombang. • Bidang atau objek pada karya ini terdiri dari objek-objek non geometris atau menyerupai bentuk alam dengan jumlah sudut tidak terhingga. • Karya ini hanya memiliki dimensi panjang dan lebar, termasuk kategori karya dua dimensi. • Karya ini memiliki objek Semar yang memiliki ketertarikan objek wayang Gunungan sebagai penggambaran alam semesta. Hal ini memberikan kesan kesatuan. • Objek Semar ditempatkan di tengah, memberikan daya tarik atau <i>Center Of Interest</i> (pusat perhatian) (Maghdalena & Puspita, 2019). • Kedua sketsa alternatif ini mengandung keseimbangan informal, bersifat dinamis dan wujudnya asimetris (Mubarat & Ilhaq, 2021). • Arah menuju ke atas terlihat pada kesan arah karya ini.

Judul : Lila Laku Tapa
Ukuran : 117 × 200 cm
Media : Remasol di atas kain primisima
Teknik : Batik Lukis
Tahun : 2022

No.	Foto Karya	Deskripsi dan Analisis Karya
7.		<p>Deskripsi karya: Julukan “Badranaya” yang dimiliki oleh Semar dengan pembagian kata <i>Badra</i> yang memiliki arti rembulan atau cahaya penerangan dan <i>Naya</i> yang bisa diartikan sebagai perilaku yang bijaksana. Julukan “Badranaya” memiliki pengertian sebagai sosok yang mampu memberikan sebuah solusi atau jalan keluar bagi orang lain dengan kebijaksanaanya (Rachmawati & Wiyoko, 2019). Dengan memiliki kemampuan penglihatan yang tajam dan kepekaan yang tinggi serta didasari dengan keberanian, maka Semar sering dikisahkan mampu mengusir segala <i>sengkala</i> atau malapetaka yang mengakibatkan kehancuran dunia. Kekuatan untuk melihat peristiwa yang akan terjadi berasal dari kesaktian rambut kuncung Semar (Supriyanto, 2022).</p> <p>Analisis karya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unsur garis pembentuk objek pada karya ini menggunakan sekumpulan garis lengkung dan garis berombak/gelombang. • Bidang atau objek karya ini terdiri dari objek-objek non geometris atau menyerupai bentuk alam dengan jumlah sudut tidak terhingga. • Karya ini hanya memiliki dimensi panjang dan lebar, termasuk kategori karya dua dimensi. • Karya ini memiliki objek Semar yang memiliki ketertarikan objek wayang Gunungan sebagai penggambaran alam semesta. Hal ini memberikan kesan kesatuan. • Objek Semar dibuat dengan ukuran lebih besar daripada objek lain, memberikan daya tarik atau <i>Center Of Interest</i> (pusat perhatian) (Maghdalena & Puspita, 2019). • Karya ini mengandung keseimbangan informal, bersifat dinamis dan wujudnya asimetris (Mubarat & Ilhaq, 2021). • Arah dari bawah ke atas dan menuju ke kanan dan kiri terlihat pada kesan arah pada karya ini.

Judul : Lantip Panggraitane
Ukuran : 117 × 200 cm
Media : Remasol di atas kain primisima
Teknik : Batik Lukis
Tahun : 2022

3.4. Analisis Struktur Objek Seluruh Karya

Objek dalam batik terdiri dari objek utama, objek pendukung, serta isen-isen (Suryani & Nelmira, 2019). Masing-masing karya batik lukis ini terdiri dari objek utama yang sama berupa *stilasi* wayang kulit Semar, *stilasi* objek wayang Gunungan yang berisi beragam flora dan fauna sebagai objek pendukung, isen-isen berupa *cecek siji* (titik-titik yang tercipta dari canting dengan paruh satu) dan *sawut* (garis-garis) pada bagian objek sekumpulan daun. Perbedaan kecil yang terlihat pada karya berjudul “Lantip Panggraitane” terdapat objek raksasa atau Bethari Durga sebagai objek pendukung.

Pemilihan objek pendukung berupa wayang Gunungan didasarkan dengan alasan pencipta untuk menggambarkan *jagad cilik* yang memiliki arti kepribadian dalam diri seseorang dan *jagad gedhe* yang berarti suasana alam semesta (Anam, 2017). Selain itu agar mendapatkan kesan yang kuat bahwa Semar merupakan penggambaran abdi atau orang biasa yang hidup di bumi namun mampu memberikan suri tauladan yang baik bagi sesama khususnya masyarakat Tanah Jawa. Wujud dalam objek wayang Gunungan juga menggambarkan keberagaman sifat

maupun karakter makhluk hidup yang disimbolkan berbagai macam hewan yang terdiri dari harimau, banteng, burung merpati, kera dan berbagai macam tumbuhan (flora) sebagai tempat hidupnya.

Harimau menjadi objek pendukung yang memiliki filosofi sebagai watak atau karakter penguasa yang suka menindas orang lain, objek banteng memiliki arti sebagai karakter seseorang yang terlalu berambisi dan arogan, objek merpati memiliki arti karakter seseorang yang memiliki kedamaian dalam dirinya, sikap tenang dan selalu bahagia, dan objek kera memiliki arti karakter seseorang yang cerdas dan mampu berfikir positif sebelum melakukan tindakan serta objek tumbuhan, sekumpulan daun yang menggambarkan pohon kalpataru atau pohon kehidupan (Anam, 2017).

3.5. Arti Warna pada Karya

Warna yang digunakan pada pembuatan karya seni batik lukis mengandung makna yang disesuaikan dengan arti warna pada wayang kulit maupun arti warna yang menjadi salah satu unsur seni dan desain. Warna yang digunakan pada karya seni batik lukis ini pada dasarnya terdiri dari warna kuning sebagai simbol warna emas atau *prada emas*, hitam, merah, hijau, biru, abu-abu, jingga, dan coklat. Namun sebagai variasi dan gradasi, ada beberapa warna yang dikombinasi untuk menciptakan warna yang lebih muda dan lebih tua. Pewarna yang digunakan pada karya seni batik lukis ini menggunakan pewarna batik jenis remasol yang terdiri dari warna kuning (FG), warna hitam (BB), warna merah (5B), warna biru (KNR), warna hijau (perpaduan kuning FG dengan warna biru KNR), warna abu-abu (perpaduan warna hitam BB dengan air cukup banyak), warna jingga (perpaduan warna merah 5B dengan warna kuning FG), dan warna coklat (perpaduan warna merah 5B, kuning FG, dan biru KNR).

Warna kuning mewakili warna kuning emas yang memiliki makna simbolis sebagai adanya martabat dan sebuah kemewahan (Anam, 2017). Hal ini mewakili pernyataan bahwa Semar merupakan dewa yang *ngejawantah* atau menjelma sebagai orang biasa. Maka keagungan Semar pada saat menjadi dewa tidak bisa dihilangkan sepenuhnya saat sudah menjadi orang biasa. Warna hitam memiliki arti atau makna simbolis sebagai kekuatan atau kesaktian (Purbasari, 2012). Namun, selain memiliki makna ketegasan, warna ini juga memiliki arti kesedihan atau duka (Maghdalena & Puspita, 2019). Hal ini menggambarkan bahwa Semar dianggap sebagai orang yang sakti atau memiliki kekuatan lebih dan tegas dalam mengambil keputusan. Namun, Semar juga selalu merasa sedih jika merasakan kehidupan yang sebenarnya akan menuju kehancuran karena banyak orang yang berperilaku menyimpang dan mulai meninggalkan kewajiban-kewajiban sebagai manusia (Supriyanto, wawancara 2 April 2022). Warna merah memiliki makna simbolis sebagai sosok yang memiliki karakter pemberani, namun juga sebagai simbol dari keadaan bahaya (Maghdalena & Puspita, 2019). Warna hijau memiliki makna simbolis sebagai kesuburan dari hutan yang ada di Indonesia (Anam, 2017). Warna hijau pada karya ini menggambarkan kesuburan alam yang ada disekitar Semar. Warna biru memiliki makna simbolis sebagai kesetiaan dan keagungan (Maghdalena & Puspita, 2019). Hal ini terlihat pada bagian *background* dari karya berjudul "Satya Nilingake Karnane" yang membahas tentang kesetiaan Semar sebagai abdi. Warna biru pada objek wayang Gunungan pada karya ini juga menggambarkan lautan Indonesia (Anam, 2017). Karena ada jenis wayang Gunungan yang menggambarkan objek *blumbang* atau kolam sebagai simbol *segara* atau laut (Irawan, 2015). Warna abu-abu memiliki makna simbolis sebagai suasana yang tenang, namun juga dapat dimaknai sebuah keraguan dalam diri (Maghdalena & Puspita, 2019). Warna ini diberikan pada objek atau motif merpati sebagai penggambaran karakter seseorang yang tenang dan suasana hatinya damai. Warna jingga pada karya ini terdapat pada objek harimau yang memiliki arti tidak jauh dari penggambaran harimau sendiri sebagai simbol adanya kekuasaan, namun

digunakan untuk menindas orang lain. Warna coklat pada karya ini terdapat pada motif kera sebagai penggambaran karakter seseorang yang memiliki akal sehat dan cerdas. Warna coklat juga terlihat pada sebagian motif Semar.

Tokoh Semar dalam pertunjukan wayang kulit memiliki karakter yang dapat dijadikan suri tauladan bagi kehidupan bermasyarakat, khususnya pada kelompok atau organisasi pemuda yang dinaungi oleh lembaga pendidikan sebagai pembelajaran. Hal ini sangat penting untuk diimplementasikan pada kegiatan-kegiatan dalam berorganisasi. Karena tokoh Semar memiliki banyak karakter positif antara lain, bijaksana, setia terhadap pemimpin atau tuannya, selalu ceria dan mampu menghibur, jujur, penyabar, dapat mengendalikan nafsunya serta memiliki jiwa pamomong dan pemberani. Keberagaman karakter yang dimiliki oleh Semar ini divisualisasikan melalui proses *stilasi* atau perubahan bentuk dasar dalam bentuk karya seni batik lukis.

Proses penciptaan karya dilakukan dengan menyelesaikan tiga tahap yang dimulai dari tahap eksplorasi (penjelajahan data), perancangan (membuat dan memilih sketsa alternatif), dan perwujudan. Pembuatan batik lukis diawali dengan menyiapkan alat dan bahan sesuai kebutuhan, memindah objek-objek yang tergambar pada kertas ke kain batik, pencantingan objek yang tergambar pada kain, pewarnaan menggunakan pewarna remasol dengan teknik colet, penguncian warna dengan waterglass, nglorod atau melepaskan malam dengan mence-lupkan kain kepada air mendidih, pembilasan kain, dan penjemuran kain.

4. Simpulan

Setelah melalui semua tahap pembuatan atau penciptaan karyanya, pencipta memperoleh hasil sebanyak tujuh karya seni batik lukis dengan masing-masing judul karya antara lain, *Wicaksana Tumindake*, *Satya Nilingake Karnane*, *Tansah Sumeh Mring Sasama*, *Blakasuta Ucape*, *Sareh Penggalihe*, *Lila Laku Tapa*, dan *Lantip Panggraitane*. Ketujuh karya ini dipamerkan atau digelar dalam ruang pameran agar mendapatkan respon dari penikmat karya atau apresiator. Kegiatan ini akan menambah evaluasi bagi pencipta dan menjadi ruang untuk berdiskusi tentang kearifan hasil budaya lokal khususnya karakter tokoh Semar yang dikemas dalam karya seni batik lukis. Harapan pencipta adalah generasi muda khususnya para mahasiswa Jurusan Seni dan Desain mampu menyerap dan mengimplementasikan kebaikan dari sosok Semar dalam aktivitasnya sehari-hari. Selain itu, pencipta juga berharap ada pencipta lain yang mampu mengembangkan dari karya yang sudah tercipta ini sebagai bentuk pelestarian, pengenalan dari kearifan warisan budaya Indonesia.

Daftar Rujukan

- Ahmadi, C., Rini, E. S., & Wiratama, I. W. A. (2015). Media pembelajaran pengenalan rupa dan karakter tokoh. *Jurnal Eksplora Informatika*, 4(2), 12. <https://eksplora.stikom-bali.ac.id/index.php/eksplora/article/view/66>
- Anam, C. (2017). Desain sepatu pria dengan ornamen gunung wayang menggunakan teknik laser grafir untuk meningkatkan kreatifitas dan ekonomi pada pengrajin sepatu di Sidoarjo. *EKONOMIKA45: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 17. <https://jurnaluniv45sby.ac.id/index.php/ekonomika/article/view/69>
- Gustami. (2004). *Proses Penciptaan Seni kriya: Untaian metodologis*. Program Pascasarjana S2 Penciptaan dan Pengkajian Seni ISI Yogyakarta.
- Hakim, L. M. (2018). Batik sebagai warisan budaya bangsa dan nation brand Indonesia. *Nation State Journal of International Studies*, 1(1), 61–90. <https://doi.org/10.24076/NSJIS.2018v1i1.90>
- Hana, R. A., & Yusuf, M. (2021). Nilai-nilai sufistik tokoh wayang semar dan implikasinya terhadap pendidikan islam. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 7(1), 52. <https://doi.org/10.24014/potensia.v7i1.10343>

- Irawan, A. (2015). Bentuk gunung wayang kulit purwa gagrag Surakarta sebagai sumber inspirasi penciptaan karya relief. 110.
- Irawanto, R., & Arimbawa, A. R. (2021). Polarization of panji tradition in the visualization of archipelago puppet: A comparison of panji-themed puppet characters in Indonesia and Malaysia. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i3.8555>
- Karyanto, P., & Chasanah, I. N. (2003). Karakter semar dalam cerita-cerita wayang dan dalam tiga teks sastra Indonesia kontemporer semar mencari raga, semar gugat, dan perang: Kajian intertekstualitas. <http://repository.unair.ac.id/id/eprint/114464>
- Kumara, S. B. (2020). Transformasi wayang beber dalam batik lukis. *IKONIK: Jurnal Seni dan Desain*, 2(2), 51. <https://doi.org/10.51804/ijds.v2i2.733>
- Kustiyah, I. E. (2017). Batik sebagai identitas kultural bangsa Indonesia di era globalisasi. *Gema*, 30(52), 62476.
- Maghdalena, D. N., & Puspita, Y. (2019). Analisis estetika karya seni lukis moel soenarko yang bertema heritage. *IRAMA: Jurnal Seni Desain*, 1, 15.
- Marsha, A. N. (2020). Ikan cupang dalam karya batik panel. 101.
- Mubarat, H., & Ilhaq, M. (2021). Telaah nirmana sebagai proses kreatif dalam dinamika estetika visual. *EKSPRESI SENI: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 23(1), 15. <http://dx.doi.org/10.26887/ekspresi.v23i1.397>
- Nofita, A. (2017). Warak ngendog sebagai inspirasi dalam karya seni lukis batik. *Eduarts: Journal of Arts Education*, 15. <https://doi.org/10.15294/eduart.v6i1.17681>
- Nurgiyantoro, B. (2011). Wayang dan pengembangan karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 17. <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1314>
- Prasetyo, S. A. (2016). Karakteristik motif batik kendal interpretasi dari wilayah dan letak. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 10. <https://doi.org/10.15294/imajinasi.v10i1.8816>
- Purbasari, T. (2012). Kajian aspek teknis, estetis, dan simbolis warna wayang kulit karya perajin wayang desa Tunahan kabupaten Jepara. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 1(1). <https://doi.org/10.15294/artv.v1i1.312>
- Purwanto, S. (2018). Pendidikan nilai dalam pagelaran wayang kulit. *TA'ALLUM: Jurnal Pendidikan Islam*, 30.
- Rachmawati, R. J., & Wiyoko, A. (2019). Figur punakawan sebagai ide penciptaan karya tombak berpamor wos wutah. *Ornamen: Jurnal Kriya*, 16(01), 11. <https://doi.org/10.33153/ornamen.v16i2.2928>
- Rahmawati, R. (2018). Merawat tradisi melestarikan batik lukis: Pengembangan SDM melalui program capacity building remaja di sanggar kalpika. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat: Media Pemikiran dan Dakwah Pembangunan*, 2(2), 20. <https://doi.org/10.14421/jpm.2018.022-07>
- Rukiah, Y. (2020). Konsep trep pada wanda semar wayang kulit purwa gaya Surakarta. *Jurnal Desain*, 7(3), 295. <https://doi.org/10.30998/jd.v7i3.6352>
- Saputra, E. (2021). Kontribusi tokoh punakawan pada pagelaran wayang kulit terhadap pendidikan islam kepada masyarakat. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(2). <https://doi.org/10.30998/sap.v6i2.9958>
- Sarah, Y. (2020). Representasi gambar pada kartu tarot ke dalam batik lukis. *DESKOVI: Art and Design Journal*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.51804/deskovi.v3i1.725>
- Setyaputri, N. Y. (2017). Karakter ideal konselor multibudaya berdasarkan nilai luhur semar. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 2(2), 58–65. <https://doi.org/10.17977/um001v2i22017p058>
- Sidyawati, L. (2017). Penciptaan motif batik khas pantai Malang Selatan melalui metode rantai stilasi kreatif berbasis HOTS (Higher order thinking skills). *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education and Culture Studies)*, 2(1), 11.
- Siswanto, N. (2019). Filosofi kepemimpinan semar. *Panggung*, 29(3). <https://doi.org/10.26742/panggung.v29i3.1011>
- Subagya, T. (2013). Nilai-nilai estetis bentuk wayang kulit. *GELAR: Jurnal Seni Budaya*, 11(2), 9.
- Sungaidi, M. (2019). Asketisme semar: Pergumulan agama-sosial. *Refleksi*, 18(2), 181–200. <https://doi.org/10.15408/ref.v18i2.12823>
- Suryani, A., & Nelmira, W. (2019). Studi tentang batik di Dharmasraya. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 255. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.13624>
- Wibowo, S. R., & Hardjajani, T. (2015). Kajian nilai bimbingan pada tokoh pewayangan semar. *CONSILIUM: Jurnal Program Studi Bimbingan dan Konseling*, 3, 7.