

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

Waluyo¹, Basnendar Herry Prilosadoso^{2*}, Brilindra Pandanwangi³,
Indriati Suci Pravitasari⁴, Hening Laksani⁵, Rendya Adi Kurniawan⁶,
Isnawati Muslihah⁷, Asmoro Nurhadi Panindias⁸, Ratna Susanti⁹,
Brilliant Nur Diansari¹⁰, Sri Murwanti¹¹, Nursiam¹², Yoga Prasetya Adi Nugraha¹³

Prodi Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Surakarta, Surakarta, Indonesia¹

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta,
Surakarta, Indonesia^{2,3,4,5,6,7,8}

Prodi Produksi Media, Politeknik Indonusa Surakarta, Surakarta, Indonesia⁹

Prodi Teknik Industri, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Duta Bangsa Surakarta, Surakarta,
Indonesia¹⁰

Prodi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta,
Surakarta, Indonesia¹¹

Prodi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta,
Surakarta, Indonesia¹²

Prodi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial, Universitas PGRI
Pontianak, Pontianak, Indonesia¹³

*Email Korespondensi: basnendar@yahoo.com

ABSTRACT

Sejarah Artikel:

Diterima 07-03-2025

Disetujui 08-03-2025

Diterbitkan 09-03-2025

The iconography of the Mangkunegaran Cavalry Legion established in 1808 under the order of French ruler Napoleon Bonaparte represents a significant historical memory of Surakarta. Mangkunegaran II possessed a vision for the future and successfully implemented modern concepts at the time, creating a European-style military that was among the strongest in the world. The Legion of Mangkunegaran originated from the struggles of Raden Mas Said and his followers, who were disillusioned with the governance and injustices of Paku Buwono II. Nonetheless, awareness of the historical significance of the history has gradually diminished among younger generations. It is crucial that everyone, especially elementary school students, learns about this history, as it will serve as a guide for understanding their nation's past and forthcoming periods. Therefore, it is essential to ensure that the information is both accessible and engaging through the use of appropriate media and approaches. An alternative medium that combines traditional children's songs (Tembang Dolanan) and illustrations offers an effective means to deliver historical narratives while serving as a tool for cultural preservation. This research aims to design children's songs and illustrations containing material about

Mangkunegaran Cavalry Legion. The creative methodology in this study includes the following stages: Discovery, Interpretation, Conceptualization, Experimentation, Development, dan Implementation. It is expected that this medium will enhance understading and knowledge among the younger generation regarding Mangkunegaran Cavalry Legion, thus fostering historical awareness and preservation.

Keywords: *Illustration; Mangkunegaran Cavalry Region; Historical Preservation; Elementary School Students; Traditional Children's Song*

ABSTRAK

Ikon Legiun Kavaleri Pura Mangkunegara, yang didirikan tahun 1808 atas perintah penguasa Prancis Napoleon Bonaparte, merupakan ingatan sejarah Surakarta yang penting. Mangkunegara II memiliki visi untuk masa depan dan mampu menerapkan konsep modern pada zamannya: militer ala Eropa sekaligus terkuat di dunia. Legiun Mangkunegaran berasal dari perjuangan Raden Mas Said dan pengikutnya yang kecewa dengan pemerintahan dan ketidakadilan Paku Buwono II. Generasi muda semakin tidak tahu sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran. Semua orang harus tahu tentang sejarah ini, terutama siswa sekolah dasar. Mereka akan menjadi pedoman bagi mereka untuk memahami sejarah negara mereka sekarang dan di masa depan. Agar informasi yang disampaikan dapat diterima dan menarik, diperlukan media dan kondisi yang sesuai. Melalui kombinasi tembang dolanan dan ilustrasi, media alternatif mengandung informasi dan pesan yang dapat digunakan dalam upaya pelestarian sejarah. Tujuan penelitian dalam merancang karya tembang dolanan dan ilustrasi anak yang berisi materi seputar Legiun Kavaleri Mangkunegaran. Metode penciptaan karya, yaitu : *Discovery, Interpretation, Ideation, Experimentation, Evolution, dan Implementation*. Melalui media ini diharapkan meningkatkan pemahaman dan pengetahuan kepada generasi muda mengenai Legiun Kavaleri Mangkunegaran untuk mengenalkan dan melestarikan sejarah.

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

Waluyo, Prilosadoso, B. H., Pandanwangi, B. ., Pravitasari, I. S. ., Laksani, H., Kurniawan, R. A. ., Muslihah, I., Panindias, A. N. ., Susanti, R. ., Nur Diansari, B., Murwanti, S., Nursiam, & Adi Nugraha, Y. P. (2025). Media Edukasi Sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran untuk Anak Melalui Kolaborasi Penciptaan Karya Tembang Dolanan dengan Ilustrasi. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 244-255. <https://doi.org/10.62710/m56kpk55>

PENDAHULUAN

Lokasi Legiun Kavaleri Mangkunegara dahulunya mempunyai tempat kedudukan di dalam kawasan Pura Mangkunegaran, atau lebih tepatnya di Ronggowarsito, Keprabon, Kecamatan Banjarsari, Surakarta, Jawa Tengah. Ikon Legiun Kavaleri Pura Mangkunegara sangat penting untuk diingat sebagai ingatan sejarah Surakarta. Legiun ini didirikan tahun 1808 atas perintah Napoleon Bonaparte, penguasa Prancis, dan dikenal sebagai unit militer Asia termodern. Saat itu, Prancis memiliki angkatan darat terkuat di dunia. Mereka berperang dengan Prusia, Rusia, dan Inggris (Santoso, 2011). Sebagai penguasa saat itu, Mangkunegara II memiliki visi yang jauh ke depan dan mampu mengadopsi gagasan modern seperti mendirikan organisasi militer yang disegani, ala Eropa, dan terkuat di dunia (Ulrich et al, 2019). Berdirinya Legiun Mangkunegaran diawali dari pasukan yang dipimpin oleh Raden Mas Said, dikarenakan dari rasa kecewa terhadap pemerintahan dan ketidakadilan Paku Buwono II yang bertakhta pada waktu itu (Wasino, 2014). Raden Mas Said dapat menyatukan pasukannya dan memenangkan berbagai pertempuran dengan salah satu ikrar yang selalu digaungkan, yakni *tiji tibeh* yang memiliki arti, dimana ada salah satu ada yang jatuh semua ikut juga merasakan, apabila salah satu mendapat kebahagiaan maka semua ikut juga menikmatinya. Ketika melakukan perjuangan Raden Mas Said mendapat kemampuan dengan kepandaian untuk mengatur strategi dan cara menggunakan senjata, dimana pengetahuan tersebut didapat saat bekerjasama dengan Sunan Kuning. Selain itu, juga mendapat gelar Pangeran Prangwedana untuk mengkomandoni sejumlah 300 orang prajurit yang memiliki kemampuan mumpuni dan berani mati.

Era sekarang dimana sejarah tentang pasukan elit keberadaannya makin tidak dikenal milenial. Solusi alternatif pelestarian dan pengembangannya melalui kolaborasi seni tembang macapat (Suyoto, 2019) dan multimedia. Penelitian terapan seni ini dalam jangka panjang adalah untuk upaya melestarikan sejarah Legiun Kavaleri Pura Mangkunegaran melalui kolaborasi seni tembang macapat dengan melalui transformasi teknologi animasi (Prilosadoso et al. 2019). sehingga bisa diterima generasi muda maka diperlukan penyesuaian dan terobosan dalam hal penyajiannya (Heriwati et al. 2019). Tembang dolanan mengandung banyak ajaran dan nilai-nilai untuk hidup manusia, yang membuatnya unik dan menarik (Ariesta, 2019). untuk menyampaikan pesan yang dapat digunakan untuk melestarikan bahasa ibu dan mengajarkan budi pekerti melalui visualisasi nilai yang terlihat dalam tembang dolanan dan syair yang mengandung ajaran moral (Prilosadoso et al. 2019). Saat sekarang keberadaan tembang dolanan memerlukan perhatian, dimana beragam tembang dolanan, seperti *Kupu-Kupu*, *Ikir-ilir*, *Cublak-cublak Suweng*, *Gugur Gunung*, *Gambang Suling*, *Sluku-sluku Bathok*, *Menthok-mentok*, *Buto Galak*, *Jamuran*, dan tembang dolanan lainnya cenderung sudah tidak banyak dikenali oleh generasi muda. Maka diperlukan upaya yang serius, patut, dan penting dalam mengembangkan dan melestarikan terhadap salah satu bentuk sastra lisan tradisional ini (Gilang. et al, 2017).

Pola kehidupan manusia di masa ini sudah banyak mengalami pergeseran akibat digerus oleh arus globalisasi, khususnya di dalam nilai budaya lokal dalam tembang dolanan Jawa ini (Sutedjo dan Prilosadoso, 2016). Akibatnya keberadaan lagu dolanan Jawa saat ini banyak dinilai oleh masyarakat, khususnya generasi muda dalam kondisi sebagai sesuatu sudah kuno dan tidak modern (Waluyo, 2018). Berdasarkan penjelasan diatas, luaran penelitian terapan ini berfungsi untuk mengembangkan tembang dolanan anak. Ini juga berfungsi sebagai sarana alternatif untuk memberikan informasi tentang sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran kepada generasi muda, terutama siswa sekolah dasar. Maka diperlukan media yang sesuai dengan karakter untuk siswa sekolah dasar yang efektif dan menarik perhatian

(Sugihartono et al. 2010) melalui kolaborasi antara tembang dolanan dengan ilustrasi anak yang bermuatan publikasi mengenai edukasi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran agar informasi dan pengetahuan dapat diterima oleh siswa sekolah dasar di Surakarta.

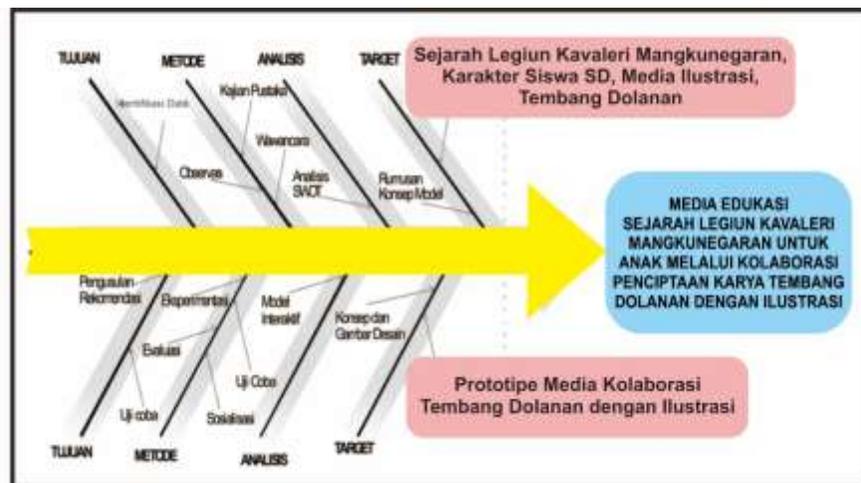
Pemilihan kolaborasi antara tembang dolanan dengan ilustrasi anak, dilatarbelakangi bahwa melalui buku cerita ini dapat menjadi bahan bacaan atau mendongeng. Media buku cerita dapat membantu proses mendongeng akan lebih baik diterima oleh pendengar. Betapa pentingnya dalam peranan media dalam kegiatan mendongeng melalui buku cerita dapat membantu dan menstimulasi kepada imajinasi anak, seperti yang dikutip oleh Dhieni (2005) dalam Prasetyo (2014), selain itu menurut Hartiningsih (2015) bahwa melalui buku cerita, sebuah dongeng terhadap isi cerita atau objek dalam sebuah cerita yang didalamnya terdapat hubungan sebab-akibat suatu proses yang terjadi pada lingkungan sekitar anak, sehingga pendengar (anak) dapat menyimpulkan isi cerita tersebut berdasarkan kemampuan daya nalar atau daya pikirnya. Penelitian terapan ini menghasilkan beberapa rumusan masalah berdasarkan observasi awal dan situasi saat ini, yaitu bagaimana merancang tembang dolanan anak berkolaborasi dengan ilustrasi yang berisi materi tentang edukasi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran Surakarta untuk siswa sekolah dasar.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini dilakukan di wilayah Surakarta dan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Dengan demikian, dua tahapan strategis digunakan dalam penelitian ini: pengumpulan dan analisis data. Penelitian ini akan mengambil sumber data yang relevan untuk mendukung pelaksanaan dari tahap awal, perancangan, hingga tahap eksekusi, melalui berbagai aspek, dapat dijelaskan seperti dibawah ini :

- a. Materi tentang edukasi cerita Legiun Kavaleri Mangkunegara Surakarta yang digunakan sebagai sumber ide dan materi utama dalam pembuatan tembang dolanan dan ilustrasi anak.
- b. Referensi berupa literatur dari penelitian sebelumnya, buku teks, media massa, artikel ilmiah, dan sumber tertulis lainnya yang masih berkaitan dengan topik penelitian ini. Wawancara dengan narasumber yang berkompeten tentang sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegara Surakarta, serta orang-orang yang memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk menyempurnakan proses penelitian, seperti : sejarahwan, pengelola Pura Mangkunegara Surakarta, pengrawit, akademisi, dan ilustrator.

Tahapan pengumpulan data akan dilakukan dengan melalui kajian literatur mengenai Legiun Kavaleri Mangkunegara Surakarta, tembang dolanan, ilustrasi, dan aspek lainnya, pengamatan, wawancara, pendokumentasian, dan pencatatan. Tahapan dalam proses analisis dari berbagai sumber hasil dari studi literatur dan wawancara dengan model interaktif, dimana setiap komponen analisis meliputi tahapan pengumpulan data, reduksi (kondensasi) data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sampai keterangan yang dicari benar-benar lengkap, mekanisme proses analisis dilakukan searah terus-menerus sebagai siklus interaksi antar komponen. Untuk menjelaskan metode penelitian, diagram fishbone digunakan untuk menunjukkan alur penelitian terapan, seperti dibawah ini :



Gambar 1. Diagram Fishbone Penelitian Edukasi Cerita Legiun Kavaleri Mangkunegara, Surakarta

Sumber : Diolah dari berbagai sumber, 2024

Karya seni hasil kolaborasi antara seni karawitan dan desain komunikasi visual ini dirancang sebagai media pembelajaran kepada siswa sekolah dasar dengan materi seputar edukasi sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran Surakarta. Metode *design thinking* dipakai dalam penelitian terapan, dimana oleh perancang dikembangkan sesuai keadaan dan kebutuhan melalui *design thinking* yang diadaptasi dari dua literatur memiliki keterkaitan (Sutanto et al, 2017), seperti dalam paparan dibawah ini.

a. *Discovery*

Untuk memastikan bahwa penelitian terapan Legiun Kavaleri Mangkunegaran tidak menyimpang dari tujuan perancangan, berbagai pertanyaan dibuat melalui wawancara dan pengumpulan literatur dari sumber yang terpercaya. Tahap ini akan menghasilkan analisis teori serta temuan survei lapangan.

b. *Interpretation*

Hasil dari fase interpretasi fase penemuan ini adalah benang merah yang dikumpulkan dan dimasukkan ke dalam struktur.

c. *Ideation*

Analisa *ideation* berupa tahapan merancang beberapa karya dengan sederhana mungkin, baik untuk tembang dolanan anak dan ilustrasi sebagai alternatif yang nantinya dapat dikembangkan lagi.

d. *Experimentation*

Pada tahapan ini, dimana ada kemungkinan untuk terjadi perubahan karya dalam *experimentasi*. Hasil dari tahapan ini akan dianalisa dan diuji coba untuk dapat diperbaiki kembali sebagai luaran akhir penelitian terapan Legiun Kavaleri Mangkunegaran ini.

e. *Evolution*

Proses selanjutnya dari draft karya yang telah dikembangkan dan sudah melalui tahap eksperimen akan dipilih satu karya yang dirasa sudah menjadi karya terbaik untuk selanjutnya masuk tahapan diproduksi, walau ada peluang berupa pengembangan-pengembangan atas masukan dalam tahapan ini sehingga karya lebih maksimal.

f. *Implementation*

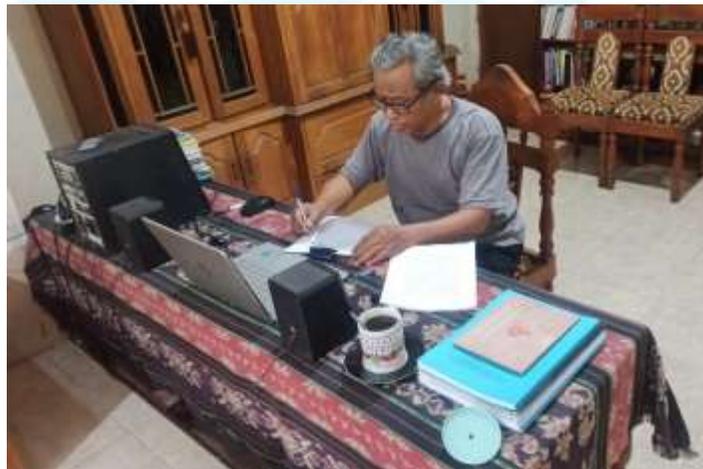
Tahap selanjutnya berupa publikasi dan promosi atas luaran penelitian terapan ini. *Implementation* dapat dicapai melalui beragam produk turunan, seperti merchandises, liputan media massa, dan bentuk promosi dan publikasi lainnya agar informasi akan luaran penelitian dapat diterima oleh masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kolaborasi antara seni karawitan dan desain komunikasi visual, karya seni ini dimaksudkan untuk membantu siswa sekolah dasar belajar tentang Legiun Kavaleri Mangkunegaran melalui kolaborasi antara tembang dolanan dan ilustrasi. Untuk melihat hasil dan pembahasan dapat dipaparkan seperti dalam paparan dibawah ini.

a. *Discovery*

Pertanyaan-pertanyaan yang akan digunakan sebagai pegangan untuk mempertahankan tujuan perancangan berupa wawancara dan pengumpulan literatur dari sumber yang terpercaya baik tentang pelestarian melalui penciptaan kolaborasi tembang dan ilustrasi cerita Legiun Kavaleri Pura Mangkunegaran, tembang dolanan, dan ilustrasi anak-anak. Analisa teori dan temuan survei lapangan adalah hasil dari langkah ini. Lihat atau pilih tema untuk setiap tembang dan buku ilustrasi anak yang ingin dirancang. Seperti gambar dibawah ini proses pada tahapan *discovery* :



Gambar 2. Proses Tahapan *Discovery* Tembang dan Ilustrasi Cerita Legiun Kavaleri Pura Mangkunegaran

Sumber : Dok. Waluyo, 2024

b. *Interpretation*

Salah satu tujuan dari analisis interpretasi adalah untuk mendapatkan benang merah dari tahap penemuan. Setelah itu, benang merah dimasukkan ke dalam struktur. Pada langkah ini, tugas-tugas yang dilakukan termasuk membuat *cakepan* (teksnya) dalam bentuk bebas atau macapat, membuat atau memilih lagu yang sesuai dengan teksnya, dan membuat skenario awal untuk dibuat ilustrasi anak.

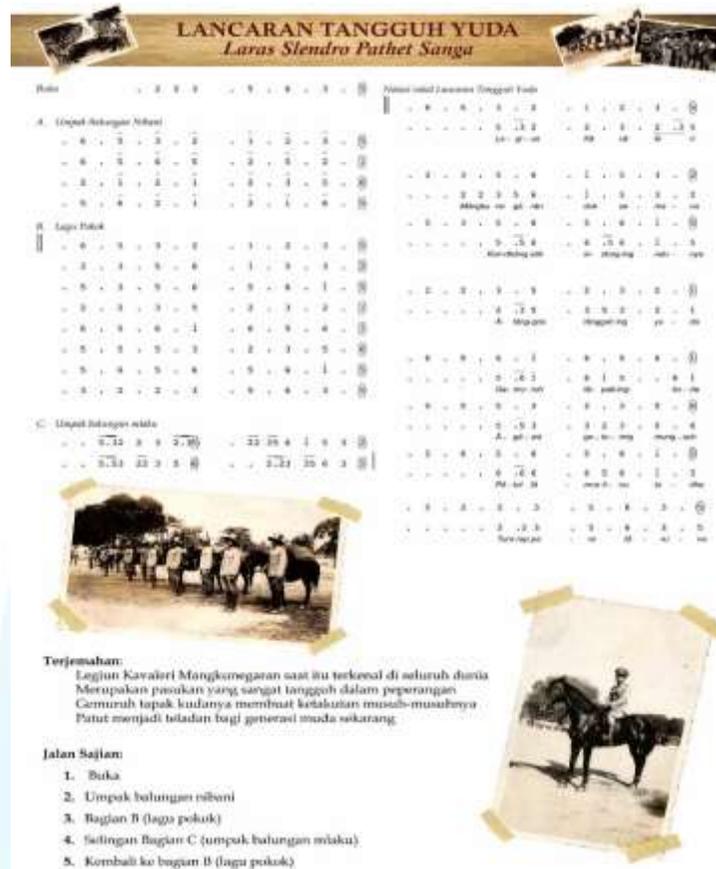
c. *Ideation*

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



Gambar 4. Foto Arsip Dokumentasi Legiun Kavaleri Mangkunegaran
Sumber : Dok. Reksopustaka, 2024

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



Gambar 5. Desain Ilustrasi *Lancaran Tangguh Yudha Laras Slendro Pathet Sanga*
Sumber : Dok. Basnendar H, 2024

KESIMPULAN

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

1. Menghidupkan Sejarah melalui Visual

Langkah awal dalam proses ini adalah melakukan penelitian dan eksplorasi terhadap sejarah Legiun Kavaleri Mangkunegaran. Legiun ini merupakan bagian dari sejarah Mangkunegaran, sebuah institusi yang memiliki kontribusi besar dalam dunia militer dan budaya di Nusantara. Dokumentasi berupa foto-foto sejarah memainkan peran utama sebagai referensi visual yang kaya. Penelitian terhadap atribut visual seperti kostum, perlengkapan kavaleri, hingga lingkungan tempat pasukan ini beroperasi menjadi dasar utama dalam menciptakan ilustrasi yang autentik dan historis. Penelitian tersebut tidak hanya melibatkan aspek visual, tetapi juga menyingkap nilai-nilai filosofis yang melekat pada tembang dolanan. Tembang dolanan, sebagai salah satu ekspresi seni tradisional Jawa, memiliki kekayaan naratif yang menjadi landasan cerita dalam ilustrasi. Hubungan antara tema tembang dolanan dan representasi Legiun Kavaleri

menciptakan sinergi yang unik, di mana narasi tembang memberikan kehidupan dan emosi pada elemen visual.

2. Digitalisasi dan Manipulasi Data Sejarah

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

3. Proses Kreatif dalam Ilustrasi

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

4. Teknologi Digital sebagai Medium Inovasi

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

5. Menggabungkan Tradisi dan Modernitas

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

6. Makna dan Dampak Karya

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

Keseluruhan proses perancangan ilustrasi tembang dolanan bertema Legiun Kavaleri Mangkunegaran menunjukkan bahwa perpaduan antara seni, sejarah, dan teknologi dapat menciptakan karya yang memiliki nilai estetika dan edukasi tinggi. Dari tahap penelitian, digitalisasi, hingga produksi ilustrasi, setiap langkah dalam proses ini dirancang untuk menghormati dan merayakan warisan budaya sambil mengadaptasinya dalam bentuk yang relevan dengan perkembangan zaman. Penelitian ini membuktikan bahwa teknologi informasi yang berkembang saat tidak hanya menjadi alat untuk menciptakan karya seni, tetapi juga sebagai medium untuk melestarikan dan mempromosikan budaya. Dengan pendekatan yang tepat, sejarah yang tertuang dalam tembang dolanan dan dokumentasi visual dapat dihidupkan kembali, memberikan pengaruh yang positif bagi masyarakat. Karya ini menjadi bukti nyata bahwa seni tradisional masih dapat berkembang dan beradaptasi dalam era modern, sekaligus menjadi pengingat akan pentingnya menjaga keseimbangan antara inovasi dan pelestarian budaya. Sebagai penutup, penelitian terapan ini tidak hanya menghasilkan karya visual yang indah, tetapi juga menciptakan warisan baru yang menghubungkan generasi masa kini dengan kekayaan sejarah dan budaya Nusantara. Dengan melibatkan tembang dolanan dengan ilustrasi yang menarik pembaca, khususnya generasi muda yang berisip seputar keberadaan Legiun Kavaleri Mangkunegaran, selain itu penelitian terapan juga ini memberikan kontribusi berharga bagi pelestarian identitas budaya yang harus terus diwariskan kepada generasi mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesta, F. W. (2019). Nilai Moral Dalam Lirik Dolanan Cublak-Cublak Suweng. *Ilmu Budaya Cakrawala*, 7(2), 188–192. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.34050/jib.v7i2.7104>
- Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2017). Kesesuaian Konteks Dan Ilustrasi Pada Buku Bergambar Untuk Mendidik Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Karakter*, VII(2), 158–169. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpk.v7i2.15799>
- Hartiningsih, S. (2015). Revitalisasi Lagu Dolanan Anak dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Atavisme*, 18(2), 247–259. <https://doi.org/10.24257/atavisme.v18i2.119.247-259>
- Heriwati SH, Prilosadoso BH, Pujiono B, Suwondo, Panindias AN. (2019). 3D puppets animation for encouraging character education and culture preservation in Surakarta. *Int J Eng Adv Technol*. 9(1). p:1551-5. <https://doi.org/10.35940/ijeat.A1341.109119>

- Rosyadi, I. D.A. P, Lies Neni Budiarti, Ruly Darmawan. (2012). Peran Film Animasi “POCOYO” dalam Upaya Pengkondisian Imajinasi Anak Autis, *Wimba, Jurnal Komunikasi Visual, FSRD ITB Bandung*. 4(2). <https://doi.org/10.5614/jkvw.2012.4.2.4>
- Prasetyo, Y. A. (2014). Ilustrasi Buku Cerita Fabel Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak. *Arty: Journal of Visual Arts*, 3(1), 5-8. <https://doi.org/10.15294/artv.v3i1.4024>
- Prilosadoso BH. B Pujiono, S Supeni BWS. (2019). Wayang Beber Animation Media as An Effort for Preserving Wayang Tradition Based on Information and Technology. In: International Conference Computer Science and Engineering (IC2SE), *Journal of Physics: Conference Series PAPER [Internet]*. Padang, Indonesia: IOP Publishing; p.1-5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1339/1/012109>
- Retnoningsih, D. A. (2019). Pembentukan Sikap Tata Krama Siswa Sekolah Dasar Melalui Revitalisasi Pembiasaan Tembang Dolanan. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8, 61-70. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v8i2.1790>
- Santoso, I. (2011). *Legiun Mangkunegaran (1808-1942):Tentara Jawa-Perancis Warisan Napoleon Bonaparte*. Jakarta: Kompas.
- Sihombing, R. M., & Sari, N. (2017). Kesesuaian Konteks Dan Ilustrasi Pada Buku Bergambar Untuk Mendidik Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Karakter*, VII(2), 158–169. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpk.v7i2.15799>
- Sugihartono, R A, Prilosadoso, B H, Panindias, A N H. (2010). *Animasi Kartun, dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: PT. Indeks, Jakarta. p.250.
- Sutedjo, A, Prilosadoso BH. (2016). Perancangan Desain Permainan Materi Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Wayang Beber. *Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya, ISI Surakarta*. 8(1):17-24. <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/acy.v8i1.1909>
- Suyoto. (2019). The Aesthetics and Ethics of Contemporary Female Songstress in Javanese Ensemble. *IISTE. Research on Humanities and Social Sciences*. 9(2). <https://doi.org/10.7176/RHSS/9-2-10>
- Suyoto. (2019). *Tembang Karawitan*. ISI Press, Surakarta.
- Ulrich G, dkk. (2019). Analisis Termal Dalam Ruang Pendapa Ageng Mangkunegaran. *Seminar Karya dan Pameran Arsitektur Indonesia, SAKAPARI 2019#Series 4. Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta*. 27 Juli 2019. <http://hdl.handle.net/123456789/42969>
- Sutanto. Jessica , P, Cok Gede, Tedjokoesoemo, P. E. D. (2017). Upcycle Limbah Kayu Palet Jati Belanda Menjadi Wadah Modular Serbaguna Untuk Anak-Anak (Studi Kasus: Kota Surabaya). *IDIMENSI INTERIOR*. 15(1):26-34. <https://doi.org/10.9744/interior.15.1.26-34>
- Waluyo. (2018). Transidentalisme Seni dan Budaya : Kajian Apresiasi Kritis Estetika Islam. *Jurnal Penelitian. IAIN Kudus*. 12(1):65-84. <http://dx.doi.org/10.21043/jp.v12i1.4130>
- Wasino. (2014). *Modernisasi di Jantung Budaya Jawa: Mangkunegaran 1896-1944*. Jakarta: Kompas.