



**PENERAPAN MEDIA *PUZZLE*  
DALAM PEMBELAJARAN APRESIASI  
BATIK MOTIF KLASIK BAGI SISWA KELAS VII G  
SMP NEGERI 4 PEMALANG**

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**oleh:**  
**Nama : Dita Rizki Fatimah**  
**NIM : 2401409050**  
**Prodi : Pendidikan Seni Rupa**

**JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2016**

## PERNYATAAN

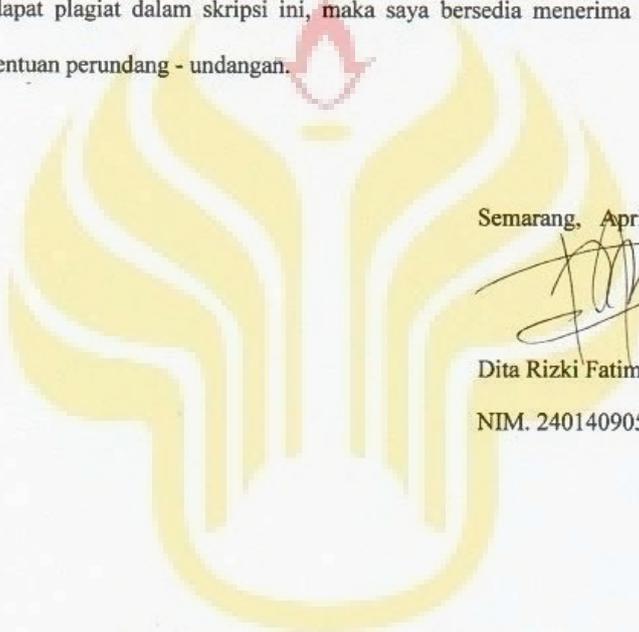
Saya menyatakan skripsi ini bebas plagiat, dan apabila di kemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan perundang - undangan.

Semarang, April 2016



Dita Rizki Fatimah

NIM. 2401409050



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Penerapan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Motif Klasik Bagi Siswa Kelas VII G SMP Negeri 4 Pemalang, disusun oleh :

Nama : Dita Rizki Fatimah  
NIM : 2401409050

Telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Rabu  
Tanggal : 23 Maret 2016

Panitia Ujian Skripsi

Ketua



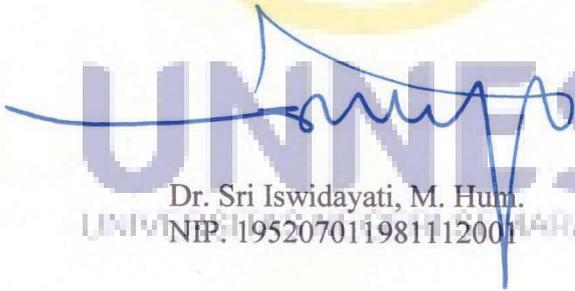
Prof. Dr. Subyantoro, M. Hum  
NIP. 196802131992031002

Sekretaris



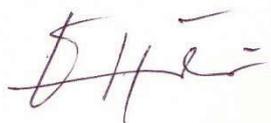
Mujiyono, S. Pd., M. Sn.  
NIP. 197804112005011001

Penguji I,



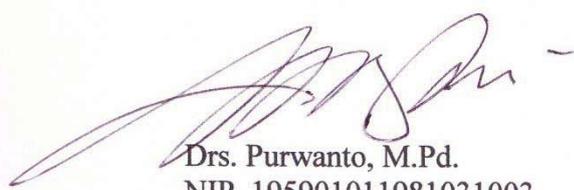
Dr. Sri Iswidayati, M. Hum.  
NIP. 195207011981112001

Penguji II



Dra. Aprilia, M. Pd.  
NIP. 195104301981032001

Penguji III / Pembimbing



Drs. Purwanto, M. Pd.  
NIP. 195901011981031003

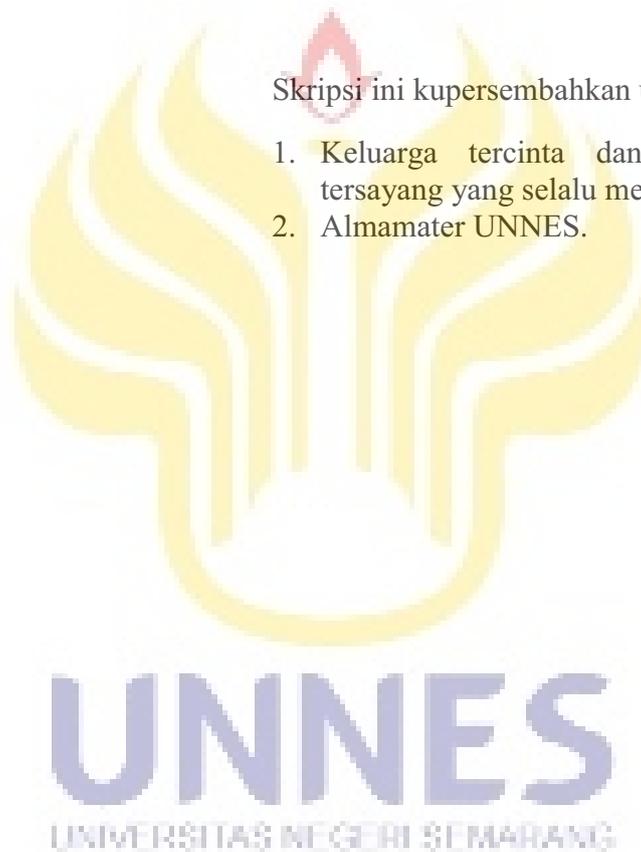
## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

**Motto :**

Kesabaran adalah tumbuhan pahit yang berbuah manis ( alm. Ade Irma Mulyani )

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Keluarga tercinta dan orang – orang tersayang yang selalu memberi dukungan
2. Almamater UNNES.



## PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Klasik Bagi Siswa Kelas VII G SMP Negeri 4 Pemalang”.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini berkat bantuan, petunjuk, saran, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan menyelesaikan Studi Strata 1.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kemudahan izin penelitian.
3. Drs. Syakir M. Sn., Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kelancaran administratif dalam penyusunan skripsi.
4. Drs. Purwanto, M. Pd., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan banyak bimbingan, saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Kuntara, S.Pd., M.Pd., Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Pemalang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.

6. Shara Marsita Mirdamiwati, S.Pd., Guru Seni Budaya dan Keterampilan SMP Negeri 4 Pemalang yang telah banyak membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
7. Siswa kelas VII G SMP Negeri 4 Pemalang tahun ajaran 2015 / 2016 yang telah bersedia menjadi subyek penelitian.
8. Bapak Mulyadi, Ibu Suprihatin, Kakak Ayu Rizkiana, Almarhumah Adik Ade Irma Mulyani dan Adik Dieva Rizki Meilita yang telah memberikan dukungan dan doa dalam penyusunan skripsi ini.
9. Semua yang tersayang Arman Bahtiar, Sagita Bunga Aryani, S.Pd, Ratih Ayu Pratiwinindya, S.Pd, Fahmi Dian Nur Rahma, Christina Rosalia Sulitiorine, S.Pd (Seni Musik), dan dr. Yovita Andhitara, SpS, M.Si. Med, FINS (spesialis saraf) yang telah banyak membantu, memberikan motivasi, doa dan dukungan.
10. Keluarga besar Pendidikan Seni Rupa 2009.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Saran dan kritik sangat diperlukan demi sempurnanya skripsi ini. Penulis berharap semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya dan perkembangan pendidikan pada umumnya.

Semarang, April 2016

## SARI

Fatimah, Dita Rizki. 2016. *Pemanfaatan Media Puzzle dalam Pembelajaran Apresiasi Motif Batik Klasik Bagi Kelas VII G SMP Negeri 4*. Skripsi Jurusan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Utama : Drs. Purwanto, M.Pd

**Kata Kunci** : media, *puzzle*, apresiasi, batik klasik

Kegiatan apresiasi tidak dapat lepas dari kehidupan, seperti melihat dan mengamati hasil-hasil pekerjaan atau karya orang lain yang diwujudkan dalam berbagai bentuk, jenis, serta media yang sangat beragam. Melalui kegiatan apresiasi, siswa diharapkan memiliki kemampuan untuk menghargai karya seni dan budaya bangsanya. Salah satu seni budaya bangsa yang sangat melekat pada jati diri bangsa Indonesia ialah batik. Namun, pada kenyataannya seperti yang terjadi di SMP Negeri 4 Pemalang, pembelajaran apresiasi belum berjalan dengan maksimal dan pembelajaran lebih menitikberatkan pada pembelajaran ekspresi. Dari kondisi tersebut, dianggap perlu dikembangkan pembelajaran apresiasi motif batik klasik menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif berupa media *Puzzle*. *Puzzle* merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media belajar. Tujuan dari penelitian ini selain untuk mengembangkan media pembelajaran apresiasi motif batik klasik Yogyakarta bagi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Pemalang, adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan media *puzzle* tersebut, serta mengetahui dan menjelaskan tanggapan siswa dan guru terhadap media pembelajaran dimaksud.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan angket, dengan analisis deskriptif. Sasaran penelitian adalah siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Pemalang, berjumlah 38 siswa sebagai sasaran penerapan model media pembelajaran *puzzle*.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kondisi saat proses pembelajaran berlangsung, siswa lebih antusias dan senang dibandingkan dengan kondisi pada saat pembelajaran sebelumnya. Kemampuan siswa memberikan respon dalam pembelajaran apresiasi motif batik klasik bagi siswa kelas VII G SMP Negeri 4 Pemalang melalui permainan *puzzle* dan presentasi terbukti baik. Hasil tanggapan dari siswa dan guru mengenai pemanfaatan *puzzle* sebagai media pembelajaran mendapatkan nilai yang tinggi, sehingga media pembelajaran layak untuk diterapkan dalam pembelajaran apresiasi di sekolah.

Simpulan penelitian ini adalah bahwa pemanfaatan media *puzzle* dalam pembelajaran apresiasi motif batik klasik dapat menjadi strategi yang tepat untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran apresiasi, membantu mencapai tujuan pembelajaran, dan berhasil diterapkan dalam pembelajaran apresiasi di kelas VII G SMP Negeri 4 Pemalang. Diharapkan melalui penelitian ini, guru dapat terinspirasi untuk memproduksi sendiri media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, kreativitasnya, sehingga inovatif, menarik dan menyenangkan. Sekolah pun diharapkan dapat mendukung kegiatan tersebut.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
PRAKATA.....	v
SARI.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Apresiasi Seni.....	10
2.1.1 Pengertian Apresiasi Seni.....	10
2.1.2 Proses Apresiasi.....	11
2.2 Apresiasi Seni dalam Konteks Pendidikan.....	13
2.3 Pendidikan Apresiasi Seni untuk Sekolah Menengah Pertama.....	15
2.4 Batik Klasik.....	17
2.4.1 Konsep Batik Klasik.....	17
2.4.2 Fungsi Batik Klasik .....	19
2.4.3 Ragam Motif Batik Klasik.....	20

2.4.3.1 Motif Parang .....	20
2.4.3.1.1 Parang Rusak.....	21
2.4.3.1.2 Parang Klitik .....	23
2.4.3.2 Motif Geometris .....	24
2.4.3.2.1 Kawung .....	25
2.4.3.3 Motif Banji.....	27
2.4.3.4 Motif Tumbuhan Menjalar.....	28
2.4.3.4.1 Semen Rama.....	29
2.4.3.5 Motif Tumbuhan Air.....	33
2.4.3.6 Motif Ceplok ( Bunga ).....	35
2.4.3.6.1 Truntum.....	35
2.4.3.7 Motif Hewan dan Alam Kehidupan.....	38
2.4.3.7.1 Alas – alasam .....	38
2.4.4 Ciri – Ciri Motif Batik Klasik.....	40
2.5 Motif Batik Klasik sebagai Materi Apresiasi Siswa Sekolah Menengah Pertama.....	42
2.6 Pengertian Media Pembelajaran.....	43
2.6.1 Jenis Media Pembelajaran .....	46
2.7 <i>Puzzle</i> .....	48
2.7.1 Manfaat Bermain <i>Puzzle</i> .....	49
2.7.2 <i>Puzzle</i> dalam Pembelajaran Apresiasi .....	50
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN.....</b>	<b>52</b>
3.1 Desain Penelitian .....	52
3.2 Prosedur Penelitian.....	53
3.3 Sasaran Penelitian.....	56
3.4 Instrumen penelitian .....	57
3.5 Teknik Analisis Data .....	57

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	60
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	60
4.1.1 Letak dan Kondisi Fisik SMP Negeri 4 Pematang .....	60
4.1.2 Keadaan Guru dan Pegawai SMP Negeri 4 Pematang .....	62
4.1.3 Keadaan Siswa SMP Negeri 4 Pematang .....	66
4.1.4 Keadaan Siswa Kelas VII G SMP Negeri 4 Pematang.....	67
4.2 Pembelajaran Seni Rupa di SMP Negeri 4 Pematang .....	67
4.2.1 Keadaan Pembelajaran Seni Rupa di Kelas VII G SMP Negeri 4 Pematang .....	69
4.3 Penerapan Media <i>Puzzle</i> dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Motif Klasik di Kelas VII G SMP Negeri 4 Pematang .....	70
4.3.1 Deskripsi Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> .....	71
4.3.2 Rancangan Penerapan Media <i>Puzzle</i> dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Motif Klasik di Kelas VII G pada Tatap Muka Pertama .....	75
4.3.3 Pelaksanaan Penerapan Media <i>Puzzle</i> dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Motif Klasik di Kelas VII G pada Tatap Muka Pertama .....	79
4.3.4 Evaluasi dan Rekomendasi Kegiatan Pembelajaran Apresiasi Batik Motif Klasik di Kelas VII G pada Tatap Muka Pertama .....	83
4.3.5 Rancangan Pembelajaran Apresiasi Batik Motif Klasik di Kelas VII G pada Tatap Muka Kedua.....	85
4.3.6 Pelaksanaan Pembelajaran Apresiasi Batik Motif Klasik di Kelas VII G pada Tatap Muka Kedua .....	88
4.3.7 Evaluasi Kegiatan Pembelajaran Apresiasi Batik Motif Klasik di Kelas VII G pada Tatap Muka Kedua .....	107

4.4 Hasil Tanggapan Siswa Kelas VII G SMP Negeri 4 Pemalang Terhadap Penerapan Media <i>Puzzle</i> dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Motif Klasik .....	109
4.5 Hasil Tanggapan Guru Seni Budaya dan Keterampilan SMP Negeri 4 Pemalang Terhadap Penerapan Media <i>Puzzle</i> dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Motif Batik Klasik .....	113
BAB 5 .....	116
5.1 Simpulan.....	116
5.2 Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA .....	118
LAMPIRAN.....	120



## DAFTAR TABEL

4.1 Daftar Nama Guru dan Pegawai SMP Negeri 4 Pemalang.....	62
4.2 Data Siswa SMP Negeri 4 Pemalang Tahun ajaran 2013/2014.....	68
4.3 Data Hasil Tanggapan Siswa Terhadap Penerapan Media <i>Puzzle</i> .....	110
4.6 Data Hasil Tanggapan Guru Terhadap Penerapan Media <i>Puzzle</i> .....	114



## DATA GAMBAR

2.1 Parang rusak .....	21
2.2 Parang Klitik .....	24
2.3 Kawung .....	25
2.4 Motif Semen Rama .....	29
2.5 Gongong Paningran.....	34
2.6 Motif Truntum.....	35
2.7 Alas-alasan .....	38
2.8 Taksonomi Media Pembelajaran .....	47
3.1 Bagan Desain Penelitian .....	53
3.2 Langkah Analisi Data Penelitian .....	59
4.1 Gambar Bangunan SMP Negeri 4 Pemasang .....	61
4.2 Denah SMP Negeri 4 Pemasang.....	62
4.3 Gambar <i>puzzle</i> Motif Parang Rusak.....	72
4.4 Gambar <i>puzzle</i> Motif Kawung .....	73
4.5 Gambar <i>puzzle</i> Motif Truntum.....	73
4.6 Gambar <i>puzzle</i> Motif Semen Rama.....	74

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP Tatap Muka Pertama )
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP Tatap Muka Ke dua )
3. Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media Pembelajaran
4. Daftar Nama Sasaran Penelitian Penerapan Skala Besar Kelas VII G
5. Pedoman Observasi Terhadap Siswa dalam Pembelajaran Apresiasi Motif Batik Klasik Menggunakan Media *Puzzle*
6. Angket Tanggapan Guru Terhadap Media Pembelajaran
7. Dokumentasi
8. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
9. Biodata



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kegiatan apresiasi tidak dapat lepas dari kehidupan, seperti melihat dan mengamati hasil-hasil pekerjaan atau karya orang lain yang diwujudkan dalam berbagai bentuk, jenis, serta media yang sangat beragam. Apresiasi berperan sebagai bentuk penghargaan pengamat atau penonton terhadap keunikan karya seniman. Apresiasi diperlukan agar manusia mampu memahami suatu karya seni dengan baik. Lebih dari itu, sikap yang muncul terhadap suatu karya dapat direfleksikan dalam kehidupan secara positif.

Sebagai bagian dari pendidikan, apresiasi seni rupa merupakan sesuatu yang sangat penting untuk diberikan kepada siswa dalam mengembangkan kemampuan/kepekaan estetik terhadap karya seni. Apresiasi dalam konteks pembelajaran sebagaimana diungkapkan oleh Read (dalam Sobandi, 2008:116), bahwa sebagai bagian dari wilayah pembelajaran seni perlu dikembangkan melalui pembelajaran apresiasi.

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan kurikulum 2006, memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan kompetensi meliputi

konsepsi ( pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi ), apresiasi, kinestetika dan etika. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap budaya nusantara dan mancanegara. Hal tersebut sudah dijelaskan dalam Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006, Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

Apresiasi seni mendapatkan perhatian dan tempat yang layak dalam pendidikan sebagaimana terdapat dalam KTSP 2006 mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan submata pelajaran Seni Rupa. Melalui pendidikan apresiasi seni, peserta didik akan menikmati dan menghargai karya seni dengan baik. Apresiasi dalam kurikulum mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan sub pelajaran Seni Rupa dinyatakan dalam Standar Kompetensi ( SK ) dan Kompetensi Dasar ( KD ). Dalam kurikulum, tujuan apresiasi seni adalah agar siswa memiliki kemampuan menghargai dan mencermati seni, baik itu terhadap karya seni maupun penciptanya

Melalui kegiatan apresiasi, anak-anak sebagai penerus perjuangan bangsa diharapkan memiliki kemampuan untuk menghargai karya-karya seni dan budaya bangsanya. Melalui apresiasi pula, peserta didik akan lebih memiliki kepekaan estetis dalam kehidupan sehari-hari. Pada akhirnya, peserta didik diharapkan akan terangsang batinnya, sehingga dapat merangsang pula moral dan kepribadiannya untuk mencintai budaya bangsanya.

Pada Kurikulum SMP-Mts kelas VII, terdapat Standar Kompetensi tentang kegiatan apresiasi terhadap karya seni rupa, kemudian pada Kompetensi Dasar

terdapat kegiatan mengidentifikasi jenis karya seni rupa terapan yang ada di daerah setempat. Kegiatan apresiasi tersebut merupakan bentuk untuk pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang bersifat multikultural, yakni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya yang ada di daerah setempat.

Banyak warisan budaya yang harus kita perhatikan untuk menumbuhkembangkan apresiasi dalam kegiatan belajar pada seni rupa. Salah satu warisan budaya daerah setempat yang dimiliki adalah batik. Seperti yang kita ketahui bersama bahwa batik merupakan warisan budaya bangsa yang dimiliki hampir setiap daerah di Indonesia dengan ciri khas masing – masing, yang merupakan identitas dari setiap daerah tersebut.

Begitupun dengan Daerah Istimewa Yogyakarta dan kota Surakarta yang merupakan sumber dari penciptaan batik klasik pedalaman yang sarat makna simbolis. Dari berbagai sumber tertulis menurut Schechner (1993:184-227) tidak jauh berbeda dengan kesenian wayang sesuai dengan aspek sosiofaks batik selalu dibicarakan dengan pendekatan *normative expectation*. Dalam pendekatan ini batik merupakan bagian dari budaya istana Jawa, yang telah mengalami tataran klasik sehingga selalu sarat dengan nilai-nilai simbolik atau benar-benar *adiluhung*. Motif batik klasik memiliki akar budaya dan dasar pemikiran yang kuat sehingga layak untuk disajikan sebagai materi dalam pembelajaran. Pemalang sesungguhnya memiliki batik tradisional, tetapi untuk melacak karakteristik dari batik tersebut dirasa sulit.

Berbeda dengan batik klasik Yogyakarta dan Surakarta dengan kondisi budaya, cara berfikir, termasuk pengaruh tata krama Jawa, ditampilkan pada perwujudan batik dalam ikonografi yang cenderung bernuansa kontemplatif, tertib, simetris, dan bertata warna terbatas. Sedangkan batik dari daerah pesisir atau batik dari luar daerah keraton, umumnya tidak terikat pada patokan-patokan alam pikiran religio-magis (Anas, dkk, 1997: 5-6).

Dari beberapa dasar pemikiran tersebut, maka penulis berkeinginan agar potensi kearifan budaya lokal ini terus dilestarikan dengan cara mengangkat serta menjaga, salah satu yang dapat dilakukan adalah melalui pembelajaran apresiasi. Pada sekolah formal, standar kompetensi mengapresiasi karya seni rupa dan kompetensi dasar mengidentifikasi karya seni rupa terapan daerah setempat tingkatan terendah, terdapat pada tingkatan Sekolah Menengah Pertama kelas VII semester 1. Tingkatan kegiatan apresiasi dari mulai yang paling sederhana adalah melihat, dari melihat kemudian mereka mengenal, kemudian dapat menyebutkan hingga pada akhirnya mampu memahami. Tingkat apresiasi untuk siswa pada tingkatan SMP masih pada tataran melihat, mengenal, kemudian mampu mengidentifikasi dan menyebutkan.

Tujuan yang disebutkan di atas sangat penting untuk diwujudkan, tetapi dalam pelaksanaannya sulit dilakukan oleh guru seni rupa. Berdasarkan dokumen hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Pemalang, pembelajaran apresiasi tentang pengetahuan seni masih belum berjalan secara optimal. Pada umumnya, siswa SMP hanya melakukan kegiatan praktikum pada kegiatan seni rupa dibandingkan dengan kegiatan pengetahuan atas pemahaman sebelum

mempraktikan dan mengapresiasi karya seni. Agar berbagai manfaat dan tujuan dari pembelajaran apresiasi terhadap pengetahuan seni rupa terwujud, maka pembelajaran harus mampu membawa peserta didik menuju ke arah pemahaman yang benar.

Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan saat ini juga telah berkembang lebih baik, terbukti dengan penerapan pembelajaran yang bervariasi, baik dalam hal apresiasi maupun ekspresi. Hal ini didukung dengan berlaku Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang pada pelaksanaan kurikulumnya disesuaikan dengan potensi sekolah masing-masing dan setiap sekolah diberi wewenang untuk mengembangkan metode pembelajaran sendiri. Model pembelajaran yang menggunakan media telah banyak dikembangkan.

Kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 4 Pemalang mempunyai fasilitas yang cukup memadai sehingga kegiatan belajar terlalu tergantung dengan teknologi yang difasilitasi pada sekolah, akan tetapi sesuai observasi yang dilakukan peneliti kegiatan pembelajaran seni rupa belum optimal dan terkesan monoton dan kurang variatif. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media belajar sebagai strategi pembelajaran agar kegiatan pembelajaran lebih menarik dan dapat mengembangkan karakter anak.

Berkaitan dengan hal itu diperlukan pemanfaatan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran adalah bentuk saluran, yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar dapat pula dikatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan dalam

lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. Media pembelajaran dapat berupa permainan salah satunya adalah *puzzle*.

*Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. *Puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 bahkan 4-6 potong yang terbuat dari kayu atau lempeng karton. Dengan terbiasa bermain *puzzle*, lambat laun mental peserta didik juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat peserta didik menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi peserta didik untuk menemukan hal-hal yang baru (www.kafebalita.com: 2009). Oleh karena itu *puzzle* dapat menjadi salah satu media yang dapat dikembangkan, penggunaan gambar sebagai alat untuk membantu menjelaskan materi pembelajaran dan menyampaikan pesan secara mudah pada siswa sehingga siswa dapat menerima dengan cepat dan tepat.

Belajar sambil bermain adalah kegiatan belajar yang membuat siswa menjadi lebih semangat dan termotivasi. Oleh karena itu *puzzle* merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media belajar. Dalam permainan *puzzle* dapat melibatkan koordinasi mata dan tangan. Namun secara khusus *puzzle* biasa terbentuk dari sebuah gambar yang terpotong dengan bagian tertentu. Pada prinsipnya media pembelajaran adalah suatu media komunikasi yang diciptakan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar informasi oleh setiap guru dan siswa. Dalam pembelajaran diharapkan siswa terlibat langsung, sehingga siswa dilatih belajar dan mengerti bagaimana cara belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media akan meningkatkan hasil belajar siswa dan kualitas

pembelajaran. Jenis media pembelajaran sangat beragam, mulai dari media konvensional yang bersifat tekstual seperti buku sampai media dalam bentuk benda tiruan atau miniatur.

Di dalam pembelajaran seni rupa di SMP Negeri 4 Pemalang memiliki kondisi dengan gambaran paparan pembelajaran seni rupa yang kurang optimal. Pembelajaran praktik lebih dominan karena keterbatasan waktu, tempat, tenaga profesional dan sarana prasarana dalam pembelajaran seni rupa sehingga mengharuskan guru mata pelajaran seni rupa memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk pembelajaran praktik tersebut. Sebagai sub materi dalam mata pelajaran seni rupa, apresiasi mengalami keterabaian dari tujuan pencapaian kompetensi, sehingga siswa juga tidak mengenal pembelajaran tersebut dan mengalami kejenuhan serta tidak berminat untuk mengikuti Mata Pelajaran dengan materi apresiasi. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman tentang pentingnya pembelajaran apresiasi dalam rangka menambah pengetahuan dalam Mata Pelajaran Seni Rupa, media pembelajaran *Puzzle* dirasa relevan jika diterapkan di SMP Negeri 4 Pemalang.

Pengembangan yang dilakukan adalah menciptakan media yang mampu menumbuhkan keinginan siswa untuk mengenal dan belajar dalam suasana yang menyenangkan, layaknya mereka sedang bermain yakni berupa *puzzle* sebagai media belajar. Kelas yang akan menjadi objek penelitian adalah kelas VII G, sesuai dengan Standar kompetensi dan Kompetensi Standar, mengidentifikasi karya seni rupa terapan daerah setempat yang diperuntukkan siswa kelas VII semester 1.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dirumuskan masalah pokok dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Bagaimana penerapan media *puzzle* sebagai media dalam pembelajaran apresiasi batik motif Klasik bagi siswa kelas VII G SMP Negeri 4 Pematang?
- 1.2.2 Bagaimana tanggapan siswa dan guru terhadap penerapan media *puzzle* dalam pembelajaran apresiasi batik motif Klasik bagi siswa kelas VII G SMP Negeri 4 Pematang ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, tujuan dilakukan penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Mengetahui penerapan media *puzzle* dalam pembelajaran apresiasi batik motif Klasik bagi siswa kelas VII G SMP Negeri 4 Pematang.
- 1.3.2 Mengetahui tanggapan siswa dan guru terhadap penerapan media *puzzle* dalam pembelajaran apresiasi batik motif Klasik bagi siswa kelas VII G SMP Negeri 4 Pematang

## 1.4 Manfaat Penelitian

Pembelajaran dengan menggunakan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis dan praktis sebagai berikut:

#### 1.4.1 Manfaat Teoretis

- a. Memberikan informasi mengenai penggunaan media *puzzled* dalam pembelajaran apresiasi batik motif Klasik
- b. Menambah wawasan dalam penggunaan media *puzzled* dalam pembelajaran apresiasi batik motif Klasik

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa pengembangan model pembelajaran apresiasi ini dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran, menumbuhkan karakter saling menghargai dan menghormati, tanggung jawab, disiplin, bekerja sama, serta ketekunan.
- b. Bagi guru seni rupa hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran yang sesuai kompetensi, sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan.
- c. Bagi sekolah hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi mengenai model pembelajaran apresiasi.

## BAB 2

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Apresiasi Seni

##### 2.1.1 Pengertian Apresiasi Seni

Apresiasi berasal dari kata Latin “ *appretiatius* “ bentuk *participle* dari *appretiare* yang maksudnya *to value at price* ( Sudarmadji, 1973 : 14 ). Dalam bahasa Inggris, apresiasi berasal dari kata *appreciation*, dalam bentuk kata kerjanya yaitu *to appreciate* yang berarti menentukan nilai, mengerti, menikmati, sepenuhnya dengan jalan yang benar. Secara spesifik, Soedarso ( 1976:51 ) mengartikan *to appreciate* sebagai “ memutuskan nilai, mengerti atau menikmati dengan sewajarnya, mempertimbangan kualitas, mempertimbangkan kebenaran, sadar untuk lebih peka “, dan masih ada pula yang menambah sebagai “ untuk peka terhadap nilai keindahan “. Secara khusus pengertian apresiasi seni menurut Soedarso ( 1976:51 ) yaitu mengerti serta menyadari sepenuhnya hingga mampu menilai semestinya, sedang dalam hubungannya dengan seni menjadi mengerti dan menyadari sepenuhnya seluk-beluk hasil seni serta menjadi sensitif terhadap segi-segi estesisnya, sehingga mampu menikmati dan menilai karya tersebut dengan semestinya.

Astini (2009:1) mendefinisikan apresiasi sebagai kegiatan mengamati secara cermat sebuah aktivitas baik orang, benda sebagai hasil karya,

kemudian menghayati nilai-nilai yang ada di dalamnya, sehingga dapat memberikan penilaian dan menghargai aktivitas dan hasil karya tersebut.

Konsep apresiasi yang berkembang di dalam masyarakat sering kali dihubungkan atau dikaitkan dengan seni dan karya seni, sehingga banyak disamakan dengan apresiasi seni. Hal itu sah saja, karena kata apresiasi telah lama digunakan dalam kajian seni. Pengertian apresiasi seni menurut Soedarso (1976:51) yaitu mengerti serta menyadari sepenuhnya sehingga mampu menilai semestinya, sedang dalam hubungannya dengan seni menjadi mengerti dan menyadari sepenuhnya seluk-beluk hasil seni serta menjadi sensitif terhadap segi-segi estetikanya, sehingga mampu menikmati dan menilai karya tersebut dengan semestinya. Bastomi (1992:28), juga mendefinisikan apresiasi seni sebagai suatu aktivitas dalam rangka menikmati, merasakan nilai-nilai yang ada pada suatu karya seni dengan terlebih dahulu dilandasi oleh minat estetik (kepuasan intuisi).

Berdasarkan beberapa pengertian yang dikemukakan di atas, dapat digarisbawahi bahwa apresiasi seni pada dasarnya adalah kegiatan estetik apresiator dalam menghargai seni melalui proses pengamatan, penghayatan, pemahaman, penilaian dan akhirnya menimbulkan penghargaan terhadap seni.

### **2.1.2 Proses Apresiasi**

Apresiasi seni merupakan dialog antara pengamat atau apresiator dengan karya seni. Apresiasi seni tidak akan terjadi apabila tidak terjadi

komunikasi antara apresiator dengan objek estetis. Apresiasi seni bukan hanya kegiatan melihat dan mengamati bentuk lahiriah karya seni, melainkan juga menghayati dan memahami makna dibalik bentuknya. Ketika apresiator melihat, pertama-tama akan sadar bahwa ada sesuatu yang menarik perhatian sehingga terpesona dan seterusnya suasana tersebut mulai meningkatkan menuju pengamatan bentuk ( pertama-tama melihat garis batasnya kemudian gambaran-gabaran bagian dalamnya yang utama ).

Menurut Syafii ( dalam Sugiarto, 2011:12 ) proses apresiasi seni rupa dapat diawali dengan kegiatan melihat, mengamati, menghayati, dan selanjutnya memasuki proses menilai dan menghargai. Melihat adalah kegiatan yang paling awal dilakukan oleh pengamat. Selanjutnya, melalui penginderaan tersebut pengamat mulai memasuki proses psikologi lebih dalam yang disebut dengan penghayatan. Dalam proses inilah apresiator mulai memahami karya seni, yang dilanjutkan dengan proses penilaian dan penghargaan. Penilaian dan penghargaan merupakan pengambilan keputusan dengan pertimbangan – pertimbangan tertentu yang bernilai atau berharga. Dalam proses inilah apresiator mulai menentukan keputusan apakah suka/tidak suka, indah/tidak indah, cocok/tidak cocok dengan suasana hatinya.

Kegiatan apresiasi seni secara nyata dapat dilakukan ketika pengamat berhadapan dengan karya seni. Menurut Soedarso (1976:52), ada yang mengatakan bahwa proses apresiasi sama dengan *sharing the*

*artist's experience*, ikut serta merasakan apa yang dialami oleh seniman, dan bahkan lebih lanjut lagi ada pula yang menambahkan bahwa *geniessen its nachschaffen*, bahwa mengadakan apresiasi sama saja dengan menciptakannya kembali. Berdasarkan pendapat Soedarso tersebut, jelaslah bahwa mengadakan apresiasi tidak cukup dengan batas mengerti bentuk formal suatu karya seni, melainkan apresiator harus mampu memahami aspek-aspeknya yang lebih dalam.

Berdasarkan uraian di atas, proses apresiasi seni dapat berupa kegiatan: melihat sepenuhnya karya seni, mengamati dengan seksama suatu karya, menghayati maksud yang terkandung dalam karya, serta menilai dan menghargai karya.

## **2.2 Apresiasi Seni dalam Konteks Pendidikan**

Membelajarkan apresiasi bukanlah perkara yang mudah. Kemampuan apresiasi yang rumit tersebut tidak mungkin diperoleh begitu saja oleh sembarang orang. Menurut Soedarso (2006:52), untuk membekali seseorang dengan kemampuan apresiasi harus dilakukan melalui pendidikan yang sistematis dan berkelanjutan. Cara yang paling terpuji menurut Soedarso adalah dengan memasukkannya dalam jaring-jaring kurikulum pendidikan di sekolah, sehingga apresiasi dapat tumbuh dan subur melalui proses pendidikan/pembelajaran apresiasi seni rupa.

Dewasa ini, dengan berlaku Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pengembangan pendidikan seni rupa khususnya apresiasi adalah

sesuatu keniscayaan. Amanat yang ditegaskan oleh Mendiknas (dalam Sobandi, 2008:113), bahwa dengan pembelajaran apresiasi seni, siswa akan mampu menghargai dan menikmati seni secara optimal. Apresiasi seni rupa merupakan bagian integral dari pendidikan seni rupa yang perlu dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam apresiasi terkandung nilai-nilai yang berharga bagi perkembangan rasa estetis siswa. Dengan apresiasi, siswa akan dapat terangsang kepekaan estetikanya dalam kehidupan sehari-hari, dengan penuh nalar, dan cinta damai.

Pembelajaran apresiasi seni di sekolah perlu ditunjang dengan pengetahuan/wawasan seni. Pengetahuan atau wawasan seni penting bagi siswa dalam rangka apresiasi seni. Siswa yang memiliki bekal pengetahuan seni akan lebih mudah mengenali serta menghayati keseluruhan kualitas estetis dari karya seni atau objek seni. Selain itu, dibutuhkan penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu pemahaman siswa terhadap karya seni. Semakin banyak siswa mengetahui wawasan seni serta dibantu dengan media yang representatif, maka semakin besar pula kemampuan siswa untuk mengapresiasi.

Apresiasi dalam kegiatan belajar mengajar bertujuan agar siswa dapat memperoleh hasil belajar yang diharapkan. Menurut Syarif (1994:11), ada dua tujuan yang hendak diterapkan dalam pembelajaran apresiasi, yaitu a) tujuan instruksional, dan b) tujuan pengiring. Dalam tujuan instruksional, siswa diharapkan memiliki kemampuan berapresiasi sesuai dengan SKKD. Kemampuan ini merupakan hasil belajar yang menyeluruh mencakup ranah

kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam tujuan pengiring, siswa diharapkan mengalami perubahan tingkah laku sebagai akibat dari belajar apresiasi. Tujuan pengiring dari pembelajaran apresiasi adalah mengembangkan rasa cinta tanah air, serta sikap menghargai dan menjunjung tinggi kebudayaan bangsa. Lebih dari itu, diharapkan siswa akan terangsang kesadaran spiritualnya melalui proses merasakan dan menikmati keindahan sang Pencipta.

Berdasarkan itu, guru dituntut mampu menguasai dengan baik berbagai pengetahuan tentang seni, karya, seniman, teknik, kritik seni, sejarah seni, dan estetika, agar dapat membimbing siswa dalam mempelajari dan melakukan apresiasi. Pemahaman berbagai pengetahuan tersebut memang rumit dan terlalu tinggi untuk dikuasai oleh siswa di tingkat menengah. Itulah tantangan guru agar dapat mengemas pembelajaran secara baik, menarik, dan mudah diikuti oleh siswa.

### **2.3 Pendidikan Apresiasi Seni untuk Sekolah Menengah Pertama**

Dewasa ini, dengan pemberlakuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pengembangan pendidikan seni rupa khususnya apresiasi adalah sesuatu yang dapat dikembangkan secara optimal. Amanat yang ditegaskan oleh Mendiknas (dalam Soebandi, 2008:113), bahwa dengan pembelajaran apresiasi seni, siswa akan mampu menghargai dan menikmati seni secara optimal.

Apresiasi dalam kegiatan pembelajaran dimaksudkan untuk mengembangkan sensitivitas siswa agar memiliki kepekaan terhadap karya seni (Syarif, 1994:6). Dengan kepekaan itu siswa akan mampu memahami, menghayati, menghargai, dan menilai karya seni. Agar siswa mempunyai kepekaan terhadap karya seni, perlu adanya pembinaan dan pembelajaran serta penanaman apresiasi. Hal itu dapat dilakukan dengan cara memberi siswa latihan apresiasi. Membelajarkan apresiasi bukan sebatas proses melihat dan mengamati bagian-bagian lukisan saja, namun yang harus lebih diperhatikan adalah apa yang dinyatakan dalam lukisan itu, bukan pernyataan itu sendiri (Witherington dalam Syarif, 1994:6).

Taraf apresiasi masyarakat terhadap karya seni perlu ditingkatkan pemahamannya melalui beberapa kegiatan dan pendidikan seni. Apresiasi ( bahasa ingris *appreciate* ) artinya menghargai atau menilai. Bagi siswa, pelajaran apresiasi sangat penting untuk menumbuhkan kepekaan estetis, menumbuhkan kreativitas, belajar menghargai karya seni, serta melatih siswa menumbuhkan kecintaan dan keaktifan dalam berbagai kegiatan seni.

Kegiatan apresiasi dapat berupa apresiasi aktif dan apresiasi pasif. Seorang seniman yang aktif berkarya bisa dikatakan melakukan apresiasi aktif, sedangkan masyarakat yang bertindak sebagai pengagum atau pengamat karya seni digolongkan pada apresiasi pasif ( Tri edy margono, dkk. 2010 : 11 )

## 2.4 Batik Klasik

### 2.4.1 Konsep Batik Klasik

Menurut Kuswadji (1981:2) “mbatik” berasal dari kata “tik” yang berkonotasi kecil. Dengan demikian dapat dikatakan “mbatik” adalah menulis atau menggambar serba rumit (kecil-kecil). Arti batik dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia ialah kain dan sebagainya yang bergambar (bercorak beragi) yang pembuatannya dengan cara titik (mula-mula ditulisi atau ditera dengan lilin lalu diwarnakan dengan tarum dan sogi) (WJS Poerwadarminta,1976:96).

Sejarah batik diperkirakan dimulai pada zaman prasejarah dalam bentuk prabatik dan mencapai hasil proses perkembangannya pada zaman Hindu. Sesuai dengan lingkungan seni budaya zaman Hindu seni batik merupakan karya seni istana, dengan bakuan tradisi yang diteruskan pada zaman Islam. Hasil yang telah dicapai pada zaman Hindu, baik teknis maupun estetis, pada zaman Islam dikembangkan dan diperbaharui dengan unsur-unsur baru.

Perkembangan batik semakin pesat pada awal abad XIX. Sejak itu, batik mulai digunakan sebagai corak kain yang berkembang sebagai busana tradisional, khusus digunakan di kalangan ningrat keraton. Eksistensinya merupakan perwujudan atau manifestasi budaya keraton, baik dari aspek bentuk motif, fungsi maupun makna simbolisnya (Suyanto, 2002: 29).

Batik klasik yang berasal dari Yogyakarta dan Surakarta tumbuh dan berkembang atas dasar - dasar filsafat kebudayaan Jawa yang mengacu nilai-nilai spiritual dan pemurnian diri, serta memandang manusia dalam konteks

harmoni semesta alam yang tertib, serasi, dan seimbang (harmonis). Kondisi budaya, cara berfikir, termasuk pengaruh tata krama Jawa, ditampilkan pada perwujudan batik dalam ikonografi yang cenderung bernuansa kontemplatif, tertib, simetris, dan bertata warna terbatas. Berbeda dengan batik klasik pedalaman, batik pesisiran atau batik dari luar daerah keraton, umumnya tidak terikat pada patokan-patokan alam pikiran religio-magis (Anas,dkk, 1997:5-6).

Batik klasik merupakan karya yang *adi luhung*, bahwa *adi* atau indah adalah suatu tingkat pencapaian estetis yang berada di titik paling puncak, sedangkan *luhung* adalah luhur atau baik dan di dalam motif batik tersebut memiliki nilai-nilai kehidupan yang dapat digunakan sebagai acuan kehidupan masyarakatnya. Nilai *adi luhung* tersebut dicapai karena ada pengaruh perlindungan kerajaan yang ada pada daerah tersebut.

Akibat dari politik pecah belah Belanda atas Mataram, semenjak perjanjian Giyanti tahun 1755 yang melahirkan Kasunan Surakarta dan Kasultanan Yogyakarta. Batik yang semula bersumber dari satu kerajaan, kemudian masing-masing berkembang secara terpisah di kedua keraton sehingga menampilkan batik dengan keindahan dan gaya yang berbeda. Setelah perjanjian Giyanti, segala macam tata adibusana termasuk di dalamnya adalah batik diserahkan sepenuhnya kepada Keraton Yogyakarta. Hal inilah yang kemudian menjadikan Keraton Yogyakarta menjadi kiblat perkembangan budaya, termasuk pula khazanah batik (Wulandari, 2011:55).

Perluasan pemakaian dan produksi batik di luar keraton menyebabkan pihak Keraton Surakarta dan Keraton Yogyakarta membuat ketentuan

mengenai pemakaian motif batik. Ketentuan tersebut di antaranya mengatur sejumlah motif yang hanya boleh dikenakan oleh raja dan keluarga keraton. Motif tersebut kemudian dikenal dengan motif larangan. Di Keraton Kasultanan Yogyakarta, peraturan mengenai motif larangan ini pernah dikukuhkan pada tahun 1927, ketika masa pemerintahan Sri Sultan Hamengku Buwana VIII (Suyanto, 2002: 71).

#### 2.4.2 Fungsi Batik Klasik

Kegiatan membatik bagi kalangan keraton adalah sebagai media untuk mendekatkan diri kepada Tuhan Yang Maha Kuasa. Batik klasik memiliki kandungan rohaniah yaitu sebagai media perenungan dan meditasi (Wulandari, 2011: 54).

Batik bukan hanya digunakan untuk melatih keterampilan menulis (*nyerat*) dan *sungging* (mewarnai) semata, namun merupakan seni yang sarat makna dengan pendidikan etika dan estetika bagi perempuan. Batik juga sering digunakan untuk menandai ada peristiwa penting di dalam kehidupan masyarakat Jawa. Batik klasik juga digunakan oleh lingkungan keraton sebagai busana kebesaran keluarga keraton, untuk keperluan upacara kelahiran, upacara perkawinan, dan upacara kematian.

Batik tersebut digunakan sebagai kain panjang, sarung *dodot*, selendang, ikat kepala, maupun *kemben*. Misal batik dengan motif Truntum dipakai oleh orang tua pengantin saat upacara akad nikah. Sedangkan untuk upacara *mitoni*, menggunakan motif Cuwiri, Parang Tuding, Sido Luhur, Sido Mukti, Sido Asih, atau Semen Rama. Pada saat pernikahan biasanya

mempelai pengantin menggunakan kain batik dengan motif Sidomukti, atau Sidoluhur dengan harapan agar kehidupan anaknya akan menjadi orang yang luhur dan terpandang.

### 2.4.3 Ragam Motif Batik Klasik

Tata susunan ragam hias dan pewarnaan batik klasik merupakan paduan mengagumkan antara karya seni, adat, pandangan hidup, dan kepribadian lingkungan yang melahirkannya, yaitu lingkungan keraton. Berikut adalah beberapa ragam motif batik klasik menurut Katalog Batik Khas Yogyakarta (Depdikbud, 1983 : 2):

1. Motif Parang
2. Motif Geometri
3. Motif Banji
4. Motif Tumbuhan Menjalar
5. Motif Tumbuhan Air
6. Motif Bunga (Ceplok)
7. Motif Satwa dalam Alam Kehidupan

#### 2.4.3.1 Motif Parang

Motif batik parang pada dasarnya terdiri dari bilah-bilah berjajar dan untaian motif *Minjon* yang disusun secara diagonal. Susunan tersebut jalin-menjalin tidak terputus melambangkan kesinambungan. Motif ini merupakan salah satu motif dasar yang paling tua. Di masa lalu, motif Parang sangat dikeramatkan dan hanya dipakai oleh kalangan tertentu, serta dalam acara-acara tertentu saja. Misalnya, digunakan oleh senapati keraton yang pulang

dari berperang dengan membawa kemenangan. Selain itu juga digunakan oleh para putra raja.

Beberapa yang bisa dikenali falsafah yang terkandung di dalamnya, misalnya:

#### 2.4.3.1.1 Parang Rusak



**Gambar 2.1. Parang Rusak**

Sumber: <http://www.batikyogyakarta.com>

Parang rusak memiliki makna sebagai pedang untuk melawan kejahatan sehingga hanya boleh dipakai oleh raja. Corak ini juga diartikan sebagai lambang pertumbuhan yang dipenuhi dengan kekuatan. Parang rusak dianggap sebagai simbol kesucian dan kekuatan seperti Tuhan. Parang Rusak yang kisah penciptaannya masih kerap diperdebatkan. Mengutip buku Batik “Pengaruh Zaman dan Lingkungan” (H.SantosaDoellah/Danar Hadi 2002) ada yang menyebut pola parang rusak muncul di masa Raden Panji, pahlawan kerajaan Kediri dan Jenggala, Jawa Timur, pada abad ke sebelas. Yang lain percaya, desain ini diciptakan oleh Sultan Agung dari Mataram (1613-1645) usai meditasi di pantai selatan Jawa. Ilham datang dari fenomena gelombang-gelombang besar

yang memecah karang dan merusaknya. Dalam bahasa Jawa, istilah parang dekat dengan kata karang. Parang Rusak berarti karang yang pecah atau rusak.

Parang Rusak juga mempunyai makna yang lain, yakni sebagai pedang untuk melawan kejahatan dan kebatilan sehingga hanya boleh dipakai oleh orang-orang yang berkuasa yaitu raja dan penguasa. Selanjutnya, corak ini juga diartikan sebagai lambang pertumbuhan, penuh kekuatan, dan kesuburan.

Dasar pembentukan motif batik Parang Rusak adalah berupa bilah-bilah berjajar dan untaian motif *mlinjon* yang disusun secara diagonal. Selain itu juga terdapat motif *kemitir* (bulu kekuatan barong) yang tersusun secara diagonal. Susunan tersebut jalin-menjalin tidak terputus melambangkan kesinambungan. Ada pendapat lain yang mengatakan bahwa Parang Rusak merupakan abstraksi dari ombak samudra yang menggambarkan semangat tidak pernah padam.

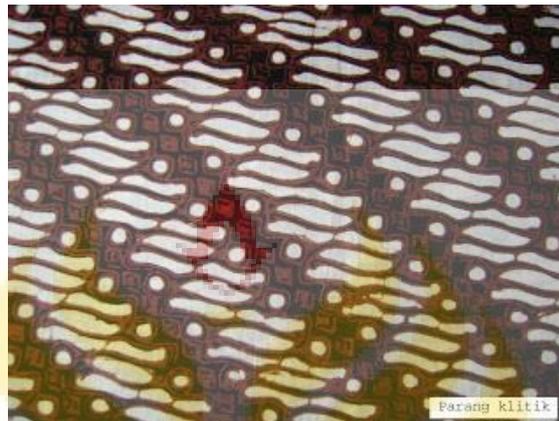
Motif batik Parang Rusak memiliki nilai filosofis yang sangat tinggi berupa petuah agar tidak pernah menyerah sebagaimana ombak laut yang tak pernah berhenti bergerak. Batik Parang Rusak pun menggambarkan jalinan yang tidak pernah putus, baik itu dalam arti upaya memperbaiki diri, upaya memperjuangkan kesejahteraan, maupun bentuk pertalian keluarga. Batik Parang di masa lalu merupakan hadiah dari bangsawan kepada anak-anaknya. Dalam konteks tersebut, motif Parang

mengandung petuah dari orang tua agar melanjutkan perjuangan yang telah dirintis.

Motif Parang Rusak didominasi oleh latar berwarna putih, kemudian untuk pola motifnya menggunakan warna sogu (cokelat) dan hitam. Warna pada motif batik Parang Rusak melambangkan sifat dan nafsu manusia, warna tersebut ada tiga yaitu coklat, putih, dan hitam sebagai warna utama. Warna sogu /coklat melambangkan pribadi yang hangat, terang alami, rendah hati, bersahabat, kebersamaan, tenang dan sentosa sesuai dengan masyarakat Jawa yang mengutamakan rasa dalam segala tindak-tanduknya. Warna putih melambangkan pribadi yang suci, polos, lugu, jujur, bersih, spiritual, pemaaf, cinta, dan terang yang melambangkan sifat religius masyarakat Jawa. Warna hitam melambangkan pribadi yang gelap, misteri, kukuh, formal, dan memiliki keahlian.

#### **2.4.3.1.2 Parang Klitik**

Motif Parang Klitik adalah pola Parang dengan penyederhanaan motif yang lebih halus. Ukurannya pun lebih kecil, dan mengandung citra feminin. Parang jenis ini melambangkan kelembah-lembutan, perilaku halus dan bijaksana. Biasanya dikenakan kalangan putri istana. Batik motif Parang Klitik juga menunjukkan kewibawaan.



**Gambar 2.2. Parang Klitik**  
 Sumber: <http://batiktopo.blogspot.com>

### 2.4.3.2 Motif Geometris

Motif batik geometris - adalah ragam hias yang menggunakan unsur geometris sebagai bentuk dasarnya. Ragam hias geometris mempunyai bentuk dasar bidang-bidang dalam ilmu ukur, seperti segitiga, segi empat, lingkaran dan layang-layang.

Eksistensi ragam hias bentuk geometris sudah cukup tua. Hal itu dibuktikan melalui hasil penelitian oleh beberapa ahli antropologi dan arkeologi bahwa ragam hias geometris ditemukan melalui peninggalan-peninggalan masa lampau diantaranya terbukti dari benda-benda purbakala. Ragam hias geometris disusun oleh motif-motif geometris pula.

Motif Geometris antara lain Bibis Pisna, Bintangan, Cakar Melik, Cakar Wok, Cempaka Mulyo, Gadong Gandok, Gambir Seketi, Ima - Ima

Tatit, Jamblang Juwet, Jayakusuma, Jayasentana, Jentik Manis, Kanigara, Kawung Beton, Kawung Picis, Kawung Pijetan, Kembang Blimbing, Kembang Ganggong, Kembang Manggar, Kembang Pepe, Kembang Sikatan, Kijing Miring, Limaran, Limar Ketanggi, Merang Kecer, Nam Tikar, Nitik Rengganis, Onengan, Pilih Asih, Ragahina, Rengganis, Riti-riti, Sekar kacang, Semu, Riris, Sirapan, Sriwedari, Tambal Miring, Tirta Teja, Tunjung Tirta, Ubar Abir, Uceng Mudik, Udan Liris.

#### 2.4.3.2.1 Kawung



**Gambar 2.3. Kawung**

Sumber: <http://www.tjokrosuharto.com>

Kawung termasuk ke dalam salah satu motif batik klasik yang tertua. Motif ini menggambarkan buah Kawung/ buah aren atau kolang kaling yang tersusun diagonal empat arah. Susunan tersebut tertata sangat rapi yaitu empat buah bentuk oval yang tersusun dengan pusat di tengah, pada masa Hindu-Budha motif Kawung seperti yang terdapat dalam arca *Ganesha* di Blitar namun pada masa Islam motif Kawung mengalami pergeseran dalam interpretasi yakni berasal dari buah aren atau kolang-

kaling yang memiliki makna *eling* (ingat). Kawung juga merupakan simbol dari keabadian atau sesuatu yang berumur panjang.

Pandangan lain tentang perlambangan motif batik Kawung diartikan sebagai *sadherek sekawan gangsal pancer* (Susanto, 1973 : 5). Empat buah motif yang merupakan lambang dan persaudaraan yang jumlahnya empat, dan satu motif titik di tengah dianggap sebagai pusat kekuasaan alam semesta. Dengan demikian motif batik Kawung yang terdiri dari empat bulatan lonjong dengan titikpusatnya ditengah merupakan lambang persatuan seluruh rakyat, alam dan kepercayaan. Dapat pula diartikan sebagai pusat dari empat arah mata angin, atau bisa juga pusat dari empat elemen kehidupan yaitu air, tanah, api, dan angin.

Dalam pewarnaan batik kawung terdapat empat warna (coklat (soga) atau merah, kuning, putih dan hitam) yang didasarkan pada makna filosofisnya. Secara khusus dikaitkan dengan tiap arah mata angin yang mempunyai perlambang warna "sakti" sebagai berikut:

- Warna putih lambang kejujuran (*mutmainah*) dan arah timur.
- Warna hitam lambang angkara murka (*lauwamah*) dari arah utara.
- Warna kuning lambang budi baik (*supiah*) dari arah barat.
- Warna merah lambang pemaarah (*amarah*) dari arah selatan.

Dalam pengertian lain dijelaskan bahwa warna merah sebagai semangat kerja yang tinggi dan berani. Warna putih sebagai kesucian,

bersih dan jujur. Warna hitam sebagai ketenangan, teguh dan damai, serta warna kuning sebagai penerang. Keterangan yang diuraikan tersebut di atas berdasarkan pandangan yang bersifat metafisis atau mistis tentang dunia, akan tetapi ucapan metafisis bukan saja dapat bermakna. Namun akan benar biarpun baru, serta menjadi ilmiah kalau sudah diuji dan dites, demikian menurut pendirian Popper (dalam Bertens, 1983 : 75). Hal tersebut telah menjadi kepercayaan bagi masyarakat Jawa pada umumnya. Makna yang terkandung pada motif batik Kawung adalah penyatuan unsur yang selaras, yaitu penyatuan dalam unsur alam (*micro cosmos*) dan alam (*macro cosmos*). Makna di balik motif Kawung adalah keselarasan hidup yang lebih baik antara kehidupan duniawi dengan kehidupan di kemudian hari (akhirat).

Pemakai atau pengguna batik motif Kawung yang berhak mengenakannya adalah para abdi dalem keraton yang *kinasih*, artinya abdi yang dekat dengan raja atau keluarga raja. Mulai abdi rendah (*emban* dan *Punakawan*) dan dipakai oleh para *sesepuh* keraton, karena batik Kawung melambangkan keabadian atau hal yang berumur panjang, sehingga digunakan oleh para *sesepuh* diharapkan agar diberi kehidupan yang abadi atau berumur panjang.

#### 2.4.3.3 Motif Banji

Bentuk dasar dari motif Banji adalah bentuk dari *Swastika*, menyerupai bentuk tanda silang dengan lengan yang sama panjang dan membentuk sudut siku - siku dengan masing - masing lengan menuju ke

arah empat mata angin. Motif Banji dikatakan paling tua karena simbol *Swastika* berada pada periode Hindu Budha. *Swatika* dalam bahasa Sansekerta dapat berarti kebaikan “*well-being*”, kata Banji dalam bahasa Cina, yang berarti kebahagiaan, kemakmuran, dan keabadian (Roojen, 2001:24).

Motif Banji antara lain adalah Banji, Banji Bengkak, dan Banji Guling, tetapi di dalam aplikasinya, motif ini sangat sulit untuk mengetahui implementasinya dalam bentuk batik.

#### **2.4.3.4 Motif Tumbuhan Menjalar**

Tumbuhan menjalar atau yang sering disebut dengan istilah Semen berasal dari kata semi yang berarti bertunas pada daun tumbuh-tumbuhan (Yudoseputro, 1983: 128). Pola Semen merupakan ornamen yang menggambarkan tumbuh - tumbuhan atau tanaman menjalar. Dalam motif sering ditampilkan beberapa macam bentuk ornamen yaitu bentuk binatang, tanaman, dan unsur-unsur lain. Namun yang mendominasi motif Semen adalah pohon atau tanaman beserta akar dan sulurnya yang tumbuh atau semi, sebagai simbol kesuburan.

Tiap - tiap ornamen mempunyai arti simbolis yang mengarah pada kepercayaan suatu kehidupan. Hubungan bentuk antara ornamen satu dengan lainnya mempunyai pengertian yang dalam tentang adanya kepercayaan suci. Seperti tersebut dikatakan oleh Kawindrosusanto (1981:169), bahwa motif Semen mempunyai pengertian yang ada kaitannya dengan kepercayaan. Kata “Semen” berasal dari kata semi

dengan akhiran an, yang artinya ada seminya. Adapun arti semi, adalah tunas.

Jika diamati, pada motif batik ini akan tampak penyebaran unsur flora di seluruh bidang, sebagai tanda penyebaran benih supaya dapat bersemi. Penyebaran benih mengartikan ada penyebaran benih kehidupan, tanaman menjalar juga dapat diartikan sebagai penggambaran alat kelamin pria.

Motif tumbuhan menjalar antara lain Anggur Cangklet, Cokrak-Cakrik, Delima Wantah, Dudo Brengos, Kembang Gempol, Kembang Pudak, Kembang Semak, Kimo Monda, Lung Bentul, Lung Ece, Lung Gadung, Lung Gedawung, Lung Ketongkeng, Lung Klwer, Lung Pakis, Lung Peniti, Lung Petik Galaran, Peleman, Pisang Bali, Regolan, Sawat Suri, Sembagen, Semen Ceplokan, Semen Gebel, Semen Gurdo, Semen Kasut, Semen Kebon, Semen Kipas, Semen Kukilo, Semen Kurung, Semen Lombok, Semen Pot, Semen Romo, Semen Yogya, Sobrang Gending, Sumarsana, dan Tluki.

#### 2.4.3.4.1 Semen Rama



**Gambar 2.4. Motif Semen Rama**  
Sumber: <http://www.wikipedia.com>

Motif Semen dimaknai sebagai penggambaran dari kehidupan yang semi (kehidupan yang berkembang atau makmur). Kata “Semen” berasal dari kata semi yang memiliki arti tumbuhnya bagian dari tanaman atau tunas. Dengan demikian pada motif Semen Rama selalu terdapat ornamen yang menggambarkan tumbuhan atau tanaman. Selain itu juga terdapat motif Sawat Gurda (Sayap Garuda) melambangkan kekuasaan, Lidah Api melambangkan kekuatan, Kupu-kupu melambangkan kepandaian atau pengharapan yang tinggi, *Bale-bale* melambangkan kestabilan hidup dan tentu saja *sulur-suluran* melambangkan kesuburan.

Ada juga yang mengaitkan kalau motif ini ada hubungannya dengan cerita Ramayana. Pada bagian cerita Ramayana yang terkenal adalah ajaran atau paham “*Hastha Brata*”, artinya ajaran keutamaan melalui delapan jalan. Visualisasi dari unsur motif pokok Semen Rama yang terdiri atas delapan unsur, diduga memiliki korelasi dengan delapan butir isi ajaran *Asthabrata*, yang termuat dalam Serat RamaPupuh LXXVII Pangkur: 19-35. Hubungan korelasional tersebut dapat diperinci sebagai berikut: (1) Motif Pohon Hayat dengan Hyang Éndra; (2) Motif Meru dengan Hyang Yama; (3) Motif Garuda dengan Hyang Surya; (4) Motif Binatang dengan Hyang Candra; (5) Motif Burung dengan Hyang Bayu; (6) Motif Pusaka dengan Hyang Kuwera; (7) Motif Bangunan atau Perahu

dengan Hyang Baruna; dan (8) Motif Lidah Api dengan Hyang Brama (Honggopuro, 2003: 28-29).

Diantaranya, Ornamen Meru, melambangkan tanah atau bumi, atau gunung tempat para dewa. Ornamen Lidah Api, melambangkan api, agni, geni atau dewa api, Batara Brahma, lambang yang sakti. Lidah api digambarkan juga sebagai cemukiran. Ornamen Baito, bangunan atau kapal laut, barang yang bergerak di pada air, atau dilambangkan dengan binatang yang hidup di air seperti katak dan siput. Ornamen Burung, lambang dunia atas atau udara. Ornamen Garuda atau Rajawali, lambang dari matahari dan tata surya. Ornamen Pusaka, atau pusaka keraton dilambangkan dengan tombak. Pusaka itu mempunyai makna semacam daru atau wahyu yaitu semacam cahaya gemerlapan, lambang kegembiraan dan ketenangan. Ornamen Binatang, binatang yang hidup di darat beberapa diantaranya dianggap binatang yang keramat seperti sapi dan banteng.

Jika dikaitkan denganapaham triloka, ornamen binatang darat itu melambangkan dunia tengah atau *arcapada*, *madyapada*. Binatang dianggap juga sebagai penjelmaan dewa Wisnu. Ornamen Pohon Hayat, melambangkan dunia tengah. Didalam seni wayang kulit, Pohon Hayat digambarkan dengan bentuk gunungan.

Dalam ajaran Hastha Brata, yang ditujukan kepada seorang raja atau pemimpin rakyat, yaitu orang yang memegang kekuasaan. Watak-watak atau brata yang diajarkan oleh Sang Rama yaitu *Enda-*

*Brata*, bersifat darma, pemberi kemakmuran dan pelindung dunia dengan pemberi hujan, memelihara kehidupan dunia. *Yama-brata*, menghukum yang bersalah dengan memelihara keadilan. Dalam motif Rama dapat disimbolkan dengan awan dan mega mendung. *Surya-brata*, atau watak matahari, yaitu mempunyai sifat tabah. *Sasi-brata*, atau watak *Candra*, bersifat menggembirakan dunia dan memberi hadiah kepada yang berjasa. *Bayu-brata*, atau *Anila brata*, yaitu watak luhur yang tidak nampak karena tidak ditonjol-tonjolkan. Angin atau dunia atas dilambangkan dengan ornamen burung. *Dhanaba-brata* atau *Kuwera-brata*, ialah berwatak sentosa dan berusaha memberikan kemakmuran (sandang pangan) kepada bawahannya. *Pasa-brata* atau *Baruna-brata*, ialah wataknya dewa air bersenjatakan *Nagapasa* yang sangat berbisa. Dewa laut mempunyai hati yang lapang seperti lautan tetapi berbahaya bagi yang mengabaikan. Dewa laut itu dilambangkan dengan bentuk kapal. *Agni-brata*, yaitu watak dewa api, yaitu kesaktian untuk memberantas musuh. Api dilambangkan dengan lidah api, bentuk ornamen seperti cemukiran atau modang. Subyek *Astha-brata*, yaitu raja dilambangkan dengan *Dampar*.

Motif Semen Rama mengandung makna mengenai ajaran sifat-sifat utama yang seharusnya dimiliki oleh seorang raja atau pemimpin rakyat.

Didalam motif Semen Rama, terdapat warna putih sebagai latar, dan motifnya menggunakan warna coklat. Di dalam

penggunaan warna, juga tersirat makna yang terkandung di dalam tiap-tiap warna tersebut. Warna putih menggambarkan kesucian, ketentraman hati, keberanian, serta sifat pemaaf dari pemakainya. Warna coklat menggambarkan sifat yang penuh kehangatan, mem “bumi”, dan kesederhanaan. Warna kehitaman menggambarkan ketenangan, rasa percaya diri, keberanian, kekuatan, kewibawaan, serta dominasi.

Batik klasik motif Semen Rama sebagai salah satu produk budaya adiluhung Keraton Kasultanan Yogyakarta, dikenal berfungsi sebagai busana dalam upacara panggih (temu) sebagai rangkaian prosesi upacara pernikahan adat Jawa, dan pada ritual *mitoni* atau *tingkeban* (selamatan janin berusia tujuh bulan). Selain itu motif Semen Rama dalam penerapannya di dalam keraton diperuntukkan bagi Pangeran, Adipati, dan untuk pengantin pria pada waktu ijab kabul, juga digunakan oleh para cerdik pandai di lingkungan keraton.

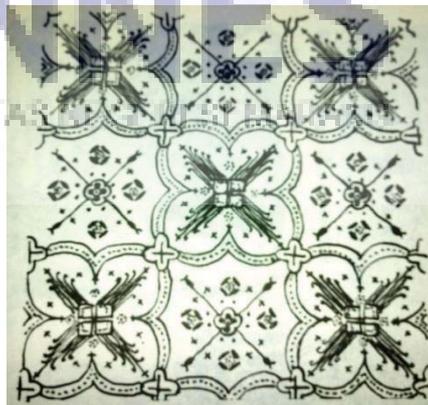
#### 2.4.3.5 Motif Tumbuhan Air

Motif tumbuhan air yang banyak digunakan dalam motif batik adalah tumbuhan Ganggang. Ganggang atau ganggang adalah tumbuhan air. Penampilan Ganggang berubah, bahkan hilang sama sekali, tetapi karakter bentuknya tetap menunjukkan ciri motif Ganggang. Penampilannya kadang mirip pola ceplokan, namun jika diamati akan tampak perbedaan yang signifikan. Motif ini memiliki ciri selalu nampak adanya bentuk isen yang terdiri atas berkas garis-garis (seperti benang

sari). MotifGanggong tersebut bentuk pokoknya adalah stilisasi dari bentuk tumbuhan air yang merupakan simbol dari kehidupan manusia yang memiliki keberuntungan, selalu terapung di atas permukaan sesuai pasang surutnya air.

Pemakaian motifGanggong ini menggambarkan bahwa si pemakai memiliki watak yang baik, yaitu tidak memiliki dendam dalam konflik dan gampang berdamai. Namun, motif ini juga menggambarkan watak buruk "ibarat *kiambang*," yaitu kurang konsekuen, dan selalu berubah. Manusia memang memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Motif tumbuhan air antara lain : Ganggong, Ganggong Bronta, Ganggong Curiga, Ganggong Garut, Ganggong Jubin, Ganggong Kebar, Ganggong Lerep, Ganggong Madubranta, Ganggong Paningran, Ganggong Rante, Ganggong Ranti, Ganggong Sari, Ganggong Turki, Ganggong Wibawa, Ganggong Yojana.



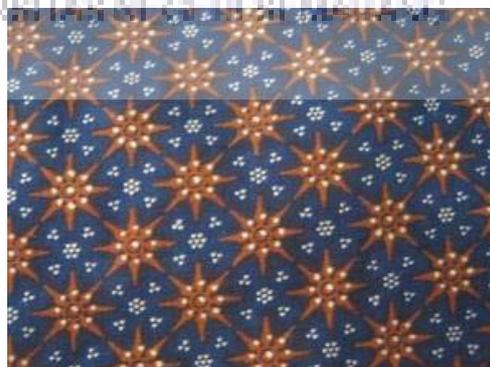
**Gambar 2.5. Ganggong Paningran**  
Sumber: "Batik Klasik" Drs. Hamzuri

Ganggong adalah nama tumbuh-tumbuhan air, sedangkan Paningran adalah salah satu nama hari kelahiran seperti bintang. Orang Jawa mempunyai kepercayaan bahwa hari kelahiran akan mempengaruhi kehidupan, maka pengaruh itu baik hendaknya orang menghindari pantangan-pantangan tertentu.

#### 2.4.3.6 Motif Ceplok (Bunga)

Sebagian besar motif Ceplok itu merupakan pola-pola batik kuno yang terdapat pada hiasan arca di Candi Hindu/Budha. Motif ceplok atau bunga antara lain : Cakrakusuma, Cempaka Mekar, Ceplok Kelan, Ceplok Kuwari, Ceplok Manggis, Ceplok Mendut, Ceplok Mundu, Ceplok Onde - Onde, Gandasan, Grompol, Gurit Wesi, Jangkarana, Jayakirana, Kembang Cengkeh, Kembang Jembul, Kembang Kapas Baris, Kembang Kenikir, Kembang Waru, Lung slop, Melati Selangsang, Nagasari, Purbanegara, Puspa Tanjung, Truntum.

##### 2.4.3.6.1 Motif Truntum



**Gambar 2.6. Motif Truntum**

Sumber: <http://www.batikyogyakarta.com>

Motif batik Truntum diciptakan oleh Kanjeng Ratu Kencana (Permaisuri Sunan Paku Buwana III). Beliau menciptakan motif ini sebagai simbol cinta yang tulus tanpa syarat, abadi dan semakin lama terasa semakin subur berkembang (*tumaruntum*).

Pendapat lain menyatakan bahwa motif utama pada batik Truntum merupakan simbolisasi dari mulut ikan *Mimi lan Mituna*, yang merupakan simbol antara laki - laki dan perempuan yang tidak dapat dipisahkan. Truntum berasal dari *teruntum – tuntum* (bahasa Jawa) artinya tumbuh lagi. *Taruntum* memiliki arti senantiasa tumbuh, bersemi, semarak lagi.

Menurut kisahnya, Sang Ratu yang selama ini dicintai dan dimanja oleh Raja, merasa dilupakan oleh Raja yang telah mempunyai kekasih baru. Untuk mengisi waktu dan menghilangkan kesedihan, Ratu pun mulai membatik. Ketekunan Ratu dalam membatik menarik perhatian Raja yang kemudian mulai mendekati Ratu untuk melihat pembatikannya. Sejak itu Raja selalu memantau perkembangan pembatikan Sang Ratu, sedikit demi sedikit kasih sayang Raja terhadap Ratu tumbuh kembali. Berkat motif ini cinta raja bersemi kembali atau *tum-tum* kembali, sehingga motif ini diberi nama Truntum, sebagai lambang cinta Raja yang bersemi kembali.

Suatu pengharapan bagi si pemakai motif ini, agar di dalam hidup berkeluarga hendaknya selalu terjadi hubungan yang harmonis, penuh kasih sayang, baik kehidupan suami isteri, hubungan antara

anak dengan orang tua dalam keluarga sendiri, maupun meluas ke keluarga orang lain dan masyarakat luas. Hal ini sesuai dengan fungsi motif Truntum yang dikenakan pada saat upacara *midodareni* dan *panggih* dipakai oleh kedua orang tua pengantin (Suyanto, 2002:17) .

Harapannya adalah agar cinta kasih akan menghinggapi kedua mempelai. Kadang dimaknai pula bahwa orang tua berkewajiban untuk “menuntun” kedua mempelai untuk memasuki kehidupan baru. Selain itu juga mengandung makna tumbuh dan berkembang. Demikianlah, orang Jawa selalu mendambakan bagi setiap keluarga baru supaya segera mempunyai keturunan yang akan dapat menggantikan generasi sebelumnya. Generasi baru itulah yang akan menjadi tumpuan setiap keluarga baru yang baru menikah untuk meneruskan segala harapan dan cita-cita keluarga sekaligus sebagai generasi penerus secara biologis yang mewarisi sifat-sifat keturunan dari sebuah keluarga baru.

Di dalam motif Truntum, warna biru sangatlah mendominasi, serta warna kuning. Warnanya terdiri dari tiga, yaitu putih yang berarti kejujuran, coklat berarti sabar dan biru wedel berarti keluhuran. Bahannya terbuat dari mori halus sebagai kain *sinjangan* yang dalam bahasa Jawa disebut *jarit*.

### 2.4.3.7 Motif Hewan dan Alam Kehidupan

Motif hewan dan alam kehidupan antara lain : Alas - alasan, Ayam Puger, Baita Kandas, Baris Kondur, Bekingking, Beri, Bondet, Bramara, buntal, Ceplok Grameh, ceplok Koci, Ceplok kusnia, Cluntang, Cuwiri, Dablang, Dara Gelar, Endas Maling, Girang Campur, Gringsing, Gringsing Klungsu, Gringsing Sisik, Keyongan, Kongkang Sembayan Kupon, Kupu Gandrung, Lintang Trenggana, Mirong, Nogo Bisikan, Nogo Pertolo, Nogo Puspa, Pandelengan, Peksi Dares, Peksi Gagak, Peksi Garuda, Peksi Handon, Peksi Huk, Peksi Kablak, Peksi Kingkin, Peksi Kirana, Peksi Kurung, Peksi Kuwun, Peksi Makuta, Peksi Sikatan, Peksi Urang-urangan, Purbayasa, Randa Widada, Semen Candra, Semen Conil, Semen Jlenggut, Semen Kalung, Semen Persi, Semen Remeng, Semen Sinom, Semen Srowot, Sido Luhur, Sido Mukti, Singa Barong, Sruni landak, Supit Urang, Tebeng, Telekun Angrem, Terang Bulan, Trenggiling Mentik, Tunjung Karobban, Urang-urangan.

#### 2.4.3.7.1 Motif Alas - Alasan



**Gambar 2.7. Alas - alasan**

Sumber: "Fabric Traditions at Indonesia" (Sulyon, 1979:270)

Alas - alasan berarti hutan, karena itulah segala sesuatunya (hewan dan tumbuh-tumbuhan) ada dalam motif ini seperti hewan - hewan dan tumbuh - tumbuhan. Motif Alas - alasan hampir sama dengan motif Semen, hanya saja ornamen hewannya lebih dominan dari pada ornamen tumbuhan hutannya, disamping itu ada juga stilisasi laut, awan, dan hewan-hewan mitologi.

Motif Alas - alasan ditampilkan dalam komposisi yang terkesan ramai dengan gaya bebas namun masih mengacu ke unsur alam. Bentuk - bentuk alam masih tampak jelas dalam bentuk yang sebenarnya, seperti jago dengan ayam betina, kupu dengan kumbang, harimau dengan kuda. Motif Alas - alasan menekankan pada objek binatang, sehingga bentuk yang ditampilkan banyak mengarah ke unsur binatang dengan penempatan yang ditata rapi ke arah vertikal maupun horinsontal dengan jarak yang sama. Untuk memberi kesan tidak monoton dalam penempatan, maka peran tumbuh - tumbuhan sangat dibutuhkan sebagai pengisi ruang kosong dan sebagai penghubung pada tiap - tiap bentuk binatang. Pengisian ruang kosong selalu dilakukan hingga kelihatan ramai dan liar seperti adanya hutan belantara yang penuh binatang dan tumbuh - tumbuhan liar.

Dari segi visual, motif Alas - alasan mempunyai keindahan yang luar biasa karena memasukkan unsur - unsur alam dengan obyek hutan seisinya yang dibuat secara spontan seakan mengingatkan kita

pada lukisan primitif. Motif Alas - alasan menggambarkan keadaan hutan atau alam seisinya yang melambangkan keadaan alam yang baik dan yang buruk (Nagoro, 1988:11). Namun pengertian menurut Sastroatmodjo (1993:47) motif Alas - alasan memberi pengertian bahwa, Alas - alasan berarti hewan yang dianggap sebagai lambang kesuburan dan kemakmuran.

Motif Alas -alasanya menggambarkan suasana hutan, maka dalam motif ini ditampilkan ornamen, semak - semak, tumbuhan gunung, burung, kura - kura, kelabang, katak, serangga, kepiting, dan merak. Motif Alas - alasan tidak tampil pada semua jenis kain batik, tetapi pada kain batik sebagai *Dodot* dengan kombinasi “pradan” emas. Jenis batik ini sering digunakan oleh raja untuk upacara agung, pengantin agung, dan tari Bedhaya. Tari Bedhaya Ketawang merupakan simbol kesuburan. Hal itu terlihat pada kostum *dodot kampuhageng* warna hijau dengan motif Alas - alasan.

#### **2.4.4 Ciri - Ciri Motif Batik Klasik**

Batik klasik memang bukan sekadar ungkapan estetis tanpa makna, tetapi sering dikaitkan dengan *laku brata* dan pengalaman spiritual penciptanya. Batik juga bukan hanya digunakan untuk melatih keterampilan menulis (*nyerat*) dan *sungging* (mewarnai) semata, namun merupakan seni yang sarat makna dengan pendidikan etika dan estetika (Wulandari, 2011: 20).

Dalam perwujudannya, unsur motif atau ragam hias merupakan sebuah unsur yang melekat dan terkait erat dengan aspek keindahan. Keindahan unsur motif tidak terbatas secara visual semata, namun juga terkandung nilai atau makna simbolisnya. Motif pada batik klasik merupakan sebuah ungkapan tentang cita-cita, maksud, harapan, ajaran, tuntunan, dan tujuan tertentu. Segala sesuatu yang berkaitan dengan pemakaian motif pada upacara-upacara adat atau ritual, umumnya terkait erat dengan falsafah Jawa. Hal ini tercermin dari penggunaan motif atau ragam hiasnya, baik dari tata warna, aturan, serta tata-cara pemakaiannya (Djoemena, 2000: 54).

Sebagian besar motif batik klasik mencerminkan pengaruh Hindu-Jawa yang pada zaman Padjajaran dan Majapahit berpengaruh sangat besar dalam seluruh tata kehidupan dan kepercayaan masyarakat Jawa. Kemudian, kedatangan Islam di pulau Jawa turut menampilkan nuansa Islam dalam bentuk hiasannya. Pengaruh Hindu-Jawa tercermin jelas pada batik keraton yang bermotif Semen. Burung Garuda dan Pohon Hayat mencerminkan unsur mitologi Hindu-Jawa. Sementara hiasan pengisi berupa ragam Taru (tumbuh-tumbuhan) merupakan unsur asli Jawa.

Menurut Djoemena (1987 : 8), batik yang berasal dari daerah Surakarta dan Yogyakarta, atau sering disebut dengan batik *Vorstenlanden* (daerah keraton), dengan ciri-ciri ragam hias bersifat simbolis, berlatarkan kebudayaan Hindu-Jawa, warna *soga* (coklat), *wedel* (biru) atau hitam, dan putih.

## 2.5 Motif Batik Klasik sebagai Materi Apresiasi Siswa Sekolah Menengah Pertama

Era sekarang ini sedang semarak membicarakan dan mengenakan batik untuk berbagai keperluan. Hal itu sangat baik karena batik sebagai kekayaan budaya bangsa yang telah diakui oleh UNESCO sebagai kekayaan budaya Indonesia. Oleh sebab itu perlu penekanan khusus pada pendidikan seni budaya seperti yang diamanatkan dalam Undang - undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003, pada pasal 4 ayat 1 yang mengatur tentang prinsip penyelenggaraan pendidikan yang mempertimbangkan nilai kultural masyarakat yang sangat beragam.

Penyadaran warga masyarakat sejak usia dini untuk lebih mencintai budayanya sendiri sangat mendesak untuk dilakukan, mengingat bangsa yang besar dan beragam seperti ini memiliki kekayaan beragam budaya yang harus selalu dilestarikan dan dikembangkan. Sejalan dengan pemikiran tersebut, kegiatan apresiasi sangat relevan sebagai sarana untuk mengenalkan budaya kepada siswa agar tidak tercabut dari akar budayanya sendiri. Kegiatan berapresiasi, khususnya batik yang merupakan karya seni rupa terapan daerah setempat didalam Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006, Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas VII semester 1 terdapat kompetensi dasar “Mengidentifikasi karya seni rupa terapan daerah setempat”. Berdasar pada kompetensi dasar dan latar belakang tersebut maka materi tentang karya seni rupa terapan yang berupa materi tentang batik klasik Yogyakarta sangat perlu untuk diperkenalkan.

Seperti yang telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya tentang ragam motif batik klasik, maka akan dipilih beberapa motif yang telah mencapai tataran klasik. Klasik sendiri indentik dengan tradisional, namun bukan hanya itu, tataran klasik adalah motif- motif yang *Adiluhung*, memiliki tingkat pencapaian estetis yang tinggi, serta makna yang luhur sebagai pedoman masyarakat. Selain itu eksistensi motif-motif yang telah dipilih ini tidak diragukan lagi. Beberapa aspek dari motif batik klasik yang akan diperkenalkan, dan kemudian diapresiasi oleh para siswa antara lain adalah nama motif, kemudian karakteristik motif, warna yang ada di dalam motif, dan yang terakhir adalah fungsi dari motif itu sendiri. Motif yang dipilih untuk menjadi materi apresiasi motif batik klasik antara lain : Parang Rusak, Kawung, Truntum, dan Semen Rama.

## 2.6 Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan lebih sempurna. Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Secara umum, media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang sebagai penyebar ide atau gagasan, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Wilkinson (dalam Soeparno, 1998:42) mengemukakan bahwa

media merupakan alat mengajar dan belajar. Peralatan ini harus tersedia ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru yang menggunakannya. Sedangkan, Anderson (dalam Soeparno, 1998:42) mengungkapkan bahwa media merupakan bagian integral dari proses perencanaan pembelajaran. Media di sini adalah media yang benar-benar membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya, menurut Soeparno (1988:1) media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (channel) untuk menyampaikan suatu pesan (message) atau informasi dari suatu sumber (resource) kepada penerimanya (receiver). Dalam dunia pengajaran, pada umumnya pesan atau informasi tersebut berasal dari sumber informasi, yakni guru, sedangkan sebagai penerima informasi adalah siswa.

Media pengajaran berbeda dengan alat pelajaran maupun alat peraga. Alat pelajaran adalah alat yang dipakai untuk menunjang berlangsungnya proses belajar mengajar. Sedangkan media pembelajaran adalah suatu cara, alat, atau proses yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan kualitas belajar siswa di sekolah, karena dengan keberadaan media pembelajaran, siswa tidak hanya menerima materi pelajaran secara teori saja, namun siswa mampu merasakan dan membuktikan teori tersebut melalui media.

Media yang baik adalah media yang tepat sesuai dengan karakteristik materi ajar dan karakteristik siswa. Baik/buruk suatu media tidak bergantung kepada canggih/tidaknya peralatan yang dipakai. Baik/buruknya media diukur

sampai media itu dapat menyalurkan informasi sehingga informasi tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh si Penerima informasi (peserta didik).

Terkait dengan hal itu, dalam memilih media hendaknya memperhatikan beberapa hal, di antaranya: (1) mengerti karakteristik setiap media, sehingga dapat mengetahui kesesuaian media tersebut dengan pesan atau informasi yang akan dikomunikasikan, (2) memilih media yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, (3) memilih media yang sesuai dengan metode yang dipergunakan, (4) memilih media yang sesuai dengan materi yang akan dikomunikasikan, (5) memilih media yang sesuai dengan keadaan siswa, baik ditinjau dari segi jumlah, usia, maupun tingkat pendidikannya, (6) memilih media yang sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan tempat media itu dipergunakan, (7) memilih media yang sesuai dengan kreativitas, sebab ada beberapa media tertentu yang efektivitas penggunaannya sangat bergantung pada kreativitas guru, dan (8) jangan menggunakan media tertentu dengan alasan bahwa media tersebut merupakan barang baru atau karena media tersebut merupakan satu-satunya media yang dimiliki.

Sudjana dan Rivai (2001:2) mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran, di antaranya (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pengajarannya, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, dan (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian

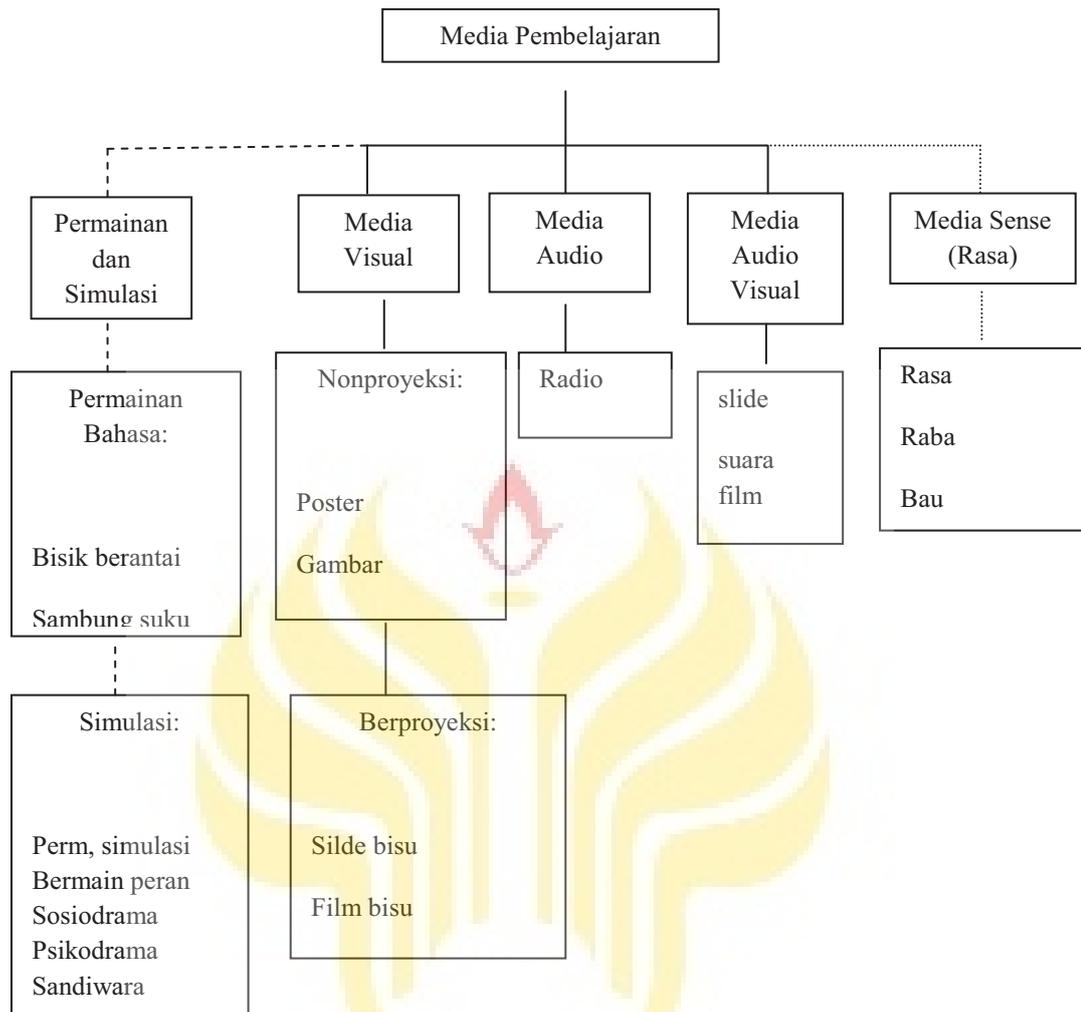
guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan. Dalam pelajaran seni rupa, media yang dibutuhkan dapat berupa media yang melibatkan unsur visual. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi, dan rangsangan belajar bagi siswa.

Dari batasan tersebut dapat dirumuskan bahwa, media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadi proses pembelajaran pada diri siswa.

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan dapat diserap dengan optimal oleh para siswa sebagai penerima informasi. Informasi yang dikomunikasikan melalui verbal saja kemungkinan penyerapannya sangat kecil, sebab informasi yang demikian itu merupakan informasi yang sangat abstrak sehingga sangat sulit dipahami dan diresapi oleh penerima informasi.

### **2.6.1 Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Kemp (dalam Soeparno 1988:13), media terbagi menjadi 5 klasifikasi, yaitu permainan dan simulasi, media visual, media audio, media audio visual, dan media *sense* (rasa). Media visual sendiri terbagi menjadi 2, yaitu media visual nonproyeksi dan media visual berproyeksi. Agar lebih jelas, klasifikasi media beserta contohnya dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Keterangan

Garis \_\_\_\_\_ menyatakan bahwa media tersebut dapat dipakai untuk kelas besar, kelas kecil, dan untuk belajar secara individual.

Garis ----- menyatakan media tersebut hanya sesuai untuk kelas kecil.

Garis ..... menyatakan media tersebut tidak banyak kaitannya untuk pengajaran sastra.

**Gambar 2.8. Taksonomi Media Pembelajaran  
Kemp dalam Soeparno (1988:13)**

Media visual nonproyeksi yaitu media yang dapat menyampaikan informasi secara visual atau dapat dilihat langsung tanpa menggunakan proyektor. Media visual berproyeksi yaitu media yang dapat menyampaikan

informasi secara visual dan digunakan dengan menggunakan proyektor. Media audio yaitu media yang berisi pesan dan isi pelajaran yang direkam pada *tape magnetic*, sehingga hasil rekaman dapat diputar kembali pada saat yang diinginkan, untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sebagai upaya mendukung terjadinya proses belajar. Media audio visual yaitu alat-alat yang *audible* (dapat didengar) dan alat-alat yang *visible* (dapat dilihat). Media ini dapat memberi contoh dan informasi yang terang dan visual, mampu menampilkan suara maupun gambar bergerak. Sedangkan media *sense* atau rasa yaitu media yang menggunakan perasaan untuk menangkap pesan atau informasi.

## **2.7 PUZZLE**

Dalam dunia anak – anak terdapat berbagai jenis permainan, salah satu permainan yang bermanfaat bagi anak dan bersifat edukatif adalah *puzzle*. Secara umum media *puzzle* akan memberikan manfaat baik bagi siswa. *Puzzle* secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebakan. Tebakan adalah sebuah masalah yang diberikan sebagai hiburan. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan peserta didik dalam merangkainya. Dengan terbiasa bermain *puzzle*, lambat laun peserta didik juga akan terbiasa bersikap tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapatkan saat menyelesaikan permainan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi untuk hal – hal baru bagi setiap peserta didik.

Game *puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan yang lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi

untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab dapat diulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba.

Bermain dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berfikir dan berkehendak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreatifitas peserta didik. Menurut Adenan ( 1989: 9 ) dinyatakan bahwa “ *puzzle* dan games adalah materi untuk motivasi diri cara nyata dan daya penarik yang kuat. *Puzzle* dan games untuk motivasi diri karena hal itu menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan dengan berhasil “. Sedangkan menurut Hadfield ( 1990: V ), “ *puzzle* adalah pernyataan – pernyataan atau masalah yang sulit sulit untuk dimengerti atau dijawab “

### **2.7.1 Manfaat Bermain *Puzzle***

1. Meningkatkan Keterampilan Kognitif.

Keterampilan kognitif ( cognitive skill ) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah.

2. Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus.

Keterampilan motorik halus ( fine motor skill ) berkaitan dengan kemampuan menggunakan otot – otot kecilnya khususnya tangan dan jari – jari tangan.

3. Meningkatkan Keterampilan sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *Puzzle* dapat dimainkan secara perorangan, namun *puzzle* dapat dimainkan dengan secara kelompok.

4. Melatih Koordinasi Mata dan Tangan  
Mencocokkan kepingan *puzzle*
5. Melatih Logika
6. Melatih Kesabaran
7. Memperluas Pengetahuan

### 2.7.2 *Puzzle* Dalam Pembelajaran Apresiasi

Permainan *puzzle* memiliki manfaat diantaranya :

- a. **Meningkatkan kemampuan berfikir dan membuat peserta didik belajar berkonsentrasi.**

Saat anak bermain *puzzle*, anak akan melatih sel – sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan – potongan kepingan gambar yang akan mereka apresiasi.

- b. **Melatih koordinasi tangan dan mata**

*Puzzle* dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan – kepingan *puzzle* dan menyusun menjadi satu gambar.

- c. **Meningkatkan Keterampilan Kognitif**

Keterampilan kognitif berkaitan kemampuan untuk belajar memecahkan masalah. *Puzzle* adalah permainan yang menarik bagi siswa untuk pembelajaran apresiasi dimana mereka akan memecahkan masalah dengan menyatukan pecahan dari gambar tersebut.

- d. **Belajar bersosialisasi**

Permainan *puzzle* dalam kelompok, tentunya butuh diskusi untuk merancang kepingan – kepingan dari *puzzle*. Dengan adanya kerja sama dalam kelompok pastinya akan lebih berinteraksi satu sama lain dalam memecahkan masalah bersama – sama.

(<http://duniaanakcerdas.com/puzzle-2.html> )



## BAB 5

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

1. Sebagai bentuk pengembangan media, telah berhasil diproduksi pemanfaatan media *puzzle* pembelajaran apresiasi motif batik klasik berbasis permainan. Media *puzzle* tersebut dapat menjadi strategi yang tepat untuk menarik perhatian siswa kelas VII SMP Negeri 4 Pemalang dalam pembelajaran apresiasi motif batik klasik. Gambaran melalui pemanfaatan media *puzzle* dalam pembelajaran apresiasi motif batik klasik membuat siswa lebih antusias dan tertarik dalam pembelajaran, siswa terlihat senang saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan observasi, siswa terlihat antusias dalam mengoperasikan media pembelajaran. Respon siswa pada lembar apresiasi terbukti baik. Sehingga terbukti bahwa media *puzzle* yang dikembangkan berhasil diterapkan dalam pembelajaran apresiasi di SMP Negeri 4 Pemalang

Berdasarkan hasil angket yang disebar, siswa memberikan respon yang positif terhadap media pembelajaran, guru juga memberikan tanggapan yang positif. Dari kondisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media *puzzle* yang dikembangkan dapat diterima dengan baik untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran berapresiasi motif batik klasik bagi siswa kelas VII G SMP Negeri 4 Pemalang.

## 5.2 Saran

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran sebagai usaha meningkatkan kemampuan dalam bidang pendidikan dan khususnya bidang seni rupa. Saran yang dapat peneliti rekomendasikan sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan inspirasi kepada guru untuk mampu memproduksi media pembelajaran seni rupa dalam bentuk media *puzzle* yang sesuai dengan kurikulum dan kreatifitasnya, sehingga inovatif, menarik dan menyenangkan.
2. Diharapkan kepada sekolah, untuk dapat memberikan kemudahan dalam hal fasilitas yang dapat mendukung guru untuk menciptakan media pembelajaran seni rupa yang lebih menarik, inovatif dan kreatif , serta mendukung siswa agar siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih bervariasi
3. Melalui penelitian ini, diharapkan sekolah dapat memberikan inspirasi untuk sekolah agar media *puzzle* dapat dijadikan alternatif media belajar apresiasi karya seni batik dua dimensi dan *puzzle* dapat diaplikasikan sebagai media pembelajaran apresiasi dua dimensi dalam dunia pendidikan di sekolah – sekolah lain, sesuai dengan pilihan materi ajar dan karakteristik subjek belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anas, Biranul. 1997. *Indonesia Indah: Batik*. Jakarta: Yayasan Harapan Kita.
- Astini, Siluh Made. 2009. *Pengembangan dan Praktik Apresiasi Seni Tari*. Semarang : Pendidikan Profesi Guru LP3 Unnes.
- Bastomi, Suwaji. 1981/1982. *Lendasan Berapresiasi Seni Rupa*. Semarang: Proyek Peningkatan Perguruan Tinggi IKIP Semarang.
- , 1992. *Wawasan Seni*. Semarang : IKIP Semarang
- , 2003. *Kritik Seni*. Semarang: Unnes
- Bertens, K & A.A. Nugroho, 1983. *Filsafat Barat Abad XX Inggris Jerman*. Gramedia, Jakarta.
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas No 22/2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdikbud. 1983. *Album Seni Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta : Depdikbud
- Djoemena, Nian S. 1987. *Ungkapan Sehelai Batik: Batik Its Mystery and Meaning*. Jakarta: Djambatan.
- Kawindrosusanto, Kuswadji. 1981. *Mengenal Tari Klasik Gaya Yogyakarta, Tata rias dan Busana Tari Yogyakarta: Dewan Kesenian Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta*.
- Kuswadji.1981. *Mengenal Seni Batik di Yogyakarta*. Yogyakarta : Proyek Pengembangan Permuseuman Yogyakarta
- Milles, Mattew.B dan Hubberman A Michael, 1992. *Analisis Data Kualitatif*. UI Press. Jakarta.
- Moleong, Lexy. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja. Rosdakarya
- Richard, Schechner, 1993, "Wayang Kulit in the Colonial Margin", dalam Richard Schechner (ed), *the Future of Ritual*. London, New York: Routledge.

- Soebandi. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Solo: Maulana Offset.
- Soedarso SP. 1990. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana Yogyakarta.
- , 2006. *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- , 1976. *Tinjauan Seni, sebuah Pengantar Apresiasi*. Yogyakarta: ASRI.
- Sudarmaji. 1973. *Dasar-Dasar Kritik Seni Rupa*. Yogyakarta: ASRI.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulyon, Garrett dan Bronwer. 1984. *Fabric Traditions at Indonesia*. Washington: Woshington State University Press.
- Susanto, Sewan, S.K, 1973, *Seni Kerajinan Batik Indonesia*, BPBK, Lembaga Penelitian dan Pendidikan Industri, Departemen Perindustrian, Yogyakarta.
- , 1980. *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Yogyakarta: Balai Penelitian Batik dan Kerajinan.
- Suyanto, A.N. 2002. “*Makna Simbolis Busana Batik Pengantin Jawa*”, *Laporan Penelitian*. Yogyakarta: Lemlit Institut Seni Indonesia.
- , 2002. *Sejarah Batik Yogyakarta*. Yogyakarta: Merapi.
- Suyanto, Muhammad. 2004. *Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*. Yogyakarta: Andi.
- Syafii, 2002. *Pengetahuan Dasar dan Apresiasi Seni Rupa serta Kerajinan Tangan*. Semarang: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Wulandari, Ari. 2011. *Batik Nusantara : Makna Filosofis, Cara Pembuatan, & Industri Batik*. Yogyakarta : Penerbit Andi
- Tim Penyusun Kamus. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Wulandari, Ari. 2011. *Batik Nusantara : Makna Filosofis, Cara Pembuatan, & Industri Batik*. Yogyakarta : Penerbit Andi.  
<http://Duniaanakcerdas/puzzle-2/html> ( diakses 24 Juni 2014 ).