

Mitologi Warak Ngendog Sebagai Sumber Ide Motif Batik Kontemporer Gaya Semarangan

Riska Mawati¹, Darwoto²

^{1,2}: Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret

Email: riskamawati2019@gmail.com

Abstrak

Karya motif batik Warak Ngendog sebagai sumber ide menggunakan teknik batik tulis gaya semarangan pewarnaan remasol namun tetap bergaya semarangan. Karya diaplikasikan sebagai kaian panjang jarit sapit urang. Penciptaan motif batik Warak Ngendog ini merupakan symbol akulturasi tiga etnis kebudayaan yang mendiami Kota Semarang yaitu Cina, Arab dan Jawa. Metode perancangannya mengacu pada teori perancangan Gustamiyakin, tahapan eksplorasi dengan mendalami ilustrasi Warak Ngendog. Tahap perancangannya untuk mewujudkan produk dengan menggunakan teknik batik tulis dengan menggunakan teknik batik tulis serta tahap terakhir berupa perwujudan karya. Serta mendalami cerita budaya atau *history culture* untuk lebih menguasai Warak Ngendog. Hasil Akhir pada perancangan ini berupa produk tekstil berupa batik tulis dengan motif yang bersumber ide dari Warak Ngendog. Produk tekstil ini berupa kain panjang yang bisa digunakan *jarek* sapit urang yang dipadukan dengan atasan koko dan bawahan alusan.

Kata Kunci: Batik Tulis, *Jarek* Sapit Urang, Warak Ngendog

Mitologi Warak Ngendog Sebagai Sumber Ide Batik Kontemporer Gaya Semarangan

Abstrac

The Final Project is in the form of Warak Ngendog batik motif work as a source of ideas using semarangan style writing batik techniques, remasol coloring, but still semarangan style. The work is applied as a long link to the jarit sapit urang. The creation of Warak Ngendog batik motif is a symbol of acculturation of three ethnic cultures that inhabit Semarang City, namely Chinese, Arabic and Javanese. The design method refers to Gustamiyakin's design theory, an exploratory stage by exploring Warak Ngendog's illustrations. The design stage is to realize products using batik tulis techniques using batik tulis techniques and the last stage is the realization of works. As well as exploring cultural stories or cultural history to better master Warak Ngendog. The final result of this design is in the form of textile products in the form of written batik with motifs sourced from Warak Ngendog. This textile product is in the form of a long cloth that can be used for jarek sapit urang combined with cocoa tops and usion bottoms.

Keywords: Batik Tulis, *Jarek* Sapit Urang, Warak Ngendog

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kota multikultural merupakan julukan untuk Kota Semarang. Budaya daerah yang ada di Kota Semarang ialah budaya pesisiran yang diadaptasi oleh kebudayaan etnis yang berada di Kota Semarang. Salah satunya ialah Gambang Semarang, yang diadaptasi dari kesenian Betawi, Jawa, dan Cina, serta motif batik Semarangan yang mendapat pengaruh dari kebudayaan Cina (Yuliati, 2010:16). Budaya pesisiran sangat kental dengan ajaran agama, diantaranya ialah sedekah laut, selamatan serta kebudayaan yang disampaikan melalui kesenian yang lebih aktif, ceria, dan mempunyai beraneka warna karena sifat penduduk pesisir yang lebih terbuka dibandingkan dengan penduduk pedalaman atau pegunungan.

Ciri khas motif batik pesisir ialah natural dan menggambarkan karakter penduduk pesisir yang bersifat terbuka, bebas, dan lebih spontan. Letak geografis Kota Semarang tepat berada di derah pesisir utara Jawa membuat batik Semarangan masuk kedalam batik pesisiran. Sifat batik Semarang ialah memiliki motif naturalis dan realis yang banyak digambarkan dengan motif flora (bunga, pohon, daun) dan motif fauna (ikan, kupu-kupu, burung, ayam) serta bukit dan bangunan.

Perkembangan motif batik Semarang telah dikembangkan dari tahun 1970-an dan membawa pengaruh sosial pada masyarakat Semarang. Motif batik Semarang mengambil icon-icon dan *landmark* kota Semarang sebagai ciri khas batik semarangan yang tanpa disengaja juga ikut serta dalam mengenalkan budaya Kota Semarang kepada masyarakat luas. Ciri utama batik Semarang ialah memiliki warna yang cerah, terang dan mencolok. Motif batik Semarangan menjejaki kebebasan ide dan juga kreativitas pembuat

batik, maka dari itu pencipta motif batik tidak didasarkan pada aturan baku. Menurut Heringa & Harmen (1997) yang dikutip oleh Yuliati (2009: 42-43).

Dulu orang Semarang membuat batik dengan menciptakan motif sesuai dengan kreativitas keinginan, imajinasi, ekspresi dan juga kreasi perajin batik tanpa motif yang baku, dan hasil batiknya dipakai sendiri. Dengan perkembangannya, batik Semarang menggunakan berbagai macam warna dasar batik. Warak Ngendog menjadi salah satu motif yang banyak dikenal oleh masyarakat Kota Semarang. Warak Ngendog ialah makhluk mitologi yang dipercaya masyarakat Kota Semarang serta dijadikan sebuah seni kerajinan rakyat dalam bentuk mainan anak-anak yang banyak diperjualkan pada acara pasar malam Dugderan. Bentuknya ialah simbol perpaduan tiga jenis binatang mitologis yang berasal dari Jawa, Cina, dan Arab yang termasuk kedalam tradisi rakyat karena belum diketahui pembuatnya serta mempunyai bentuk dan nilai-nilai simbolis yang dipercaya menggambarkan tingkah laku masyarakat Semarang.

Berdasarkan pada uraian tersebut, penulis mempunyai pemikiran untuk membuat perancangan batik kontemporer dengan sumber ide mitologi Warak Ngendog yang merupakan unsur utama dalam tradisi Dugderan tanpa meninggalkan cirikhas utama batik semarangan. Nilai kebaruan pada perancangan ini adalah membuat batik kontemporer dengan Warak Ngendog sebagai sumber ide motif utamanya yang akan menjadi salah satu bagian dari pakaian adat Kota Semarang yaitu sebagai jarit sapit urang dalam bentuk kain panjang. Karena sampai saat ini belum banyak kain jarit sapit urang yang menggunakan motif batik asli dari Kota Semarang. Dengan adanya kebaruan ini diharapkan karya perancangan ini mampu menjadi inovasi baru dalam penciptaan batik kontemporer gaya semarangan. Bentuk akhir dari perancangan ini adalah kain panjang sebagai jarit sapit urang. Hal ini dapat mempengaruhi minat masyarakat dalam pemakaian dan pemanfaatan batik Semarang.

METODE PENCIPTAAN

Analisis permasalahannya menggunakan teori Gustami (2004: 329 – 332), terdapat tiga tahapan utama ketika menciptakan karya seni terkhususnya kriya seni secara metodologis melalui, yang pertama ialah eksplorasi meliputi penggalian sumber ide, konsep, dan tumpuan penciptaan, kedua, Perancangan yaitu rancangan desain karya, dan yang ketiga ialah perwujudan atau pembuatan karya.

Tahap eksplorasi terdiri dari langkah pengembaraan jiwa serta penggalian sumber ide meliputi landasan teori, website dan referensi serta acuan visual sebelum mendapatkan konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang kemudian digunakan sebagai tahap perancangan karya. Tahap perancangan karya mulai diawali dengan menuangkan ide dan juga inspirasi yang telah tersedia menjadi sebuah desain. Perancangannya terdiri dari beberapa tahapan, yaitu rancangan sketsa. Kemudian dari beberapa sketsa yang telah dipilih sketsa yang terbaiklah yang menjadi desain terpilih. Penentuan desain dengan memperhatikan beberapa aspek seperti aspek teknik, aspek bahan, dan alat yang digunakan. Tahap perwujudan ialah tahap mewujudkan ide, konsep, landasan, dan rancangan menjadi karya. Tahap ini harus mempersiapkan bahan, pembuatan pola atau desain, perwujudan dan finishing.

Selain tiga tahapan utama tersebut juga ditambahkan pendekatan terhadap cerita budaya atau *history culture* Warak Ngendog untuk mempertajam mitologi Warak Ngendog. Warak Ngendog ialah seni kerajinan rakyat masyarakat Kota Semarang dalam bentuk mainan anak-anak dan biasa ada pada acara tradisin Dugderan. Wujudnya ialah simbol tiga jenis binatang mitologis dari Jawa, Cina, dan Arab dan menjadi sebuah kesenian rakyat karena belum diketahui pembuatnya dan mempunyai nilai simbolis yang banyak dipercaya menggambarkan perilaku masyarakat Semarang (Muhammad, 2016:132).

Nama Warak merupakan bahasa Arab berasal dari *Wara'a* atau *Wara'i* yang memiliki arti menahan diri. Sampai sekarang belum diketahui pembuatnya. Kampung Purwodinatan dan Kampung Kauman masih memproduksi kerajinan mainan warak ngendog. Warak Ngendog awal kali terlihat pada sebuah acara Dugderan yang disajikan dengan diangkat oleh beberapa orang yang kemudian diarak atau dipawaikan dengan jalur Dugderan. Setiap pedagang mainan anak-anak Warak Ngendog mempunyai ukuran yang bermacam-macam muali yang kecil sampai yang besar agar bisa ditanggung.

Pada zaman Malaise, telur menjadi makanan mewah sehingga pedagang mainan anak-anak menciptakan hal baru yang bisa diniagakan bersama dengan telur. Pedagang mainan kemudian menginovasi mainan yang memiliki bentuk seperti hewan dengan bermodalkan kayu dan kertas warna-warni lalu dijual bersama telur untuk menarik perhatian anak-anak. Mainan Warak Ngendog juga dibuat dengan tambahan roda dan tali sehingga dapat dimainkan dengan cara ditarik. Mainan Warak Ngendog banyak dijumpai dalam acara *megengan* dan menjadi mainan paling banyak dicari pada masa lalu.

KONSEP PENCIPTAN

Konsep dasar dari perancangan ini adalah menjadikan mitologi Warak Ngendog sebagai sumber ide motif batik kontemporer gaya semarangan sebagai pada kan panjang untuk jarit supit urang yang bersifat kreatif, inovatif, serta memiliki nilai guna dan juga nilai ekonomis. Perwujudan dari karya ini adalah dengan teknik batik tulis dan pewarna remasol. Perancangan ini diharapkan mampu menjadikan motif batik khas Kota Semarang lebih dikenal serta mempunyai nilai jual lebih tinggi. Produk yang dihasilkan juga diharapkan dapat memenuhi kebutuhan akan produk pasar yang lebih dikenal oleh pria dewasa pada saat menggunakan pakaian adat Kota Semarang dengan atasan kemeja atau baju koko serta bawahan celana halus kemudian menggunakan jarit sapit urang dalam berbusana. Terdapat beberapa aspek yang mesti diperhatikan untuk mendukung penciptaan karya tekstil yang berupa batik kontemporer gaya semarangan yang menggunakan mitologi Warak Ngendog sebagai sumber idenya. Berdasarkan pada materi yang telah dikerjakan waktu pengumpulan data, menurut Rizali (2017:58) maka ada aspek yang harus diperhatikan dalam melaksanakan perancangan yaitu aspek estetik, aspek teknik, aspek bahan, dan aspek fungsi.

1. Aspek Estetik

Aspek estetis menjadi dasar perancangan yang berhubungan erat dengan nilai keindahan dari wujud visualisasi karya. Perancangan ini menggunakan batik tulis gaya kontemporer namun tetap memperlihatkan cirikhas Kota Semarang. Motif utama pada perancangan ini ialah Warak Ngendog, kemudian motif di stilasi atau digayakan dengan tetap memperhatikan cirikhas utam dari Warak Ngendog. Motif pendukungnya berupa motif flora yang terdiri dari motif asam arang dan motif bunga-bunga. Pemilihan motif asam arang karena asam arang sendiri merupakan cikal bakal dari terbentuknya Kota Semarang. Serta isen-isen, isen-isen yang digunakan dalam perancangan ini berupa cecek, cacah gori, cecek sawut daun, serta cecek sawut. Warna yang dipilih untuk perancangan ini adalah warna-warna cirikhas batik Kota Semarang yaitu orange, merah dan warna-warna cerah lainnya.

2. Aspek Teknik

Teknik yang digunakan pada perwujudan desain yaitu batik tulis. Pemilihan teknik batik tulis ini dikarenakan batik tulis memiliki kualitas tinggi serta memiliki nilai keorisinalitas. Teknik yang digunakan pada visualisasi perwujudan Warak Ngendog ialah stilasi. Teknik pewarnaan pada perancangan ini menggunakan teknik colet warna remasol.

3. Aspek Bahan

Bahan utama yang dikenakan dalam perancangan ini ialah kain katun dengan jenis primisima. Pilihan jenis kain ini dipilih karena jenis kain ini terbuat dari serat kapas dan mempunyai daya serap cukup bagus terhadap zat warna remasol. Pemilihan pewarna remasol dipilih karena jenis pewarna ini mudah diaplikasikan, memiliki warna yang mencolok serta bisa cukup mudah untuk membuat gradasi warna.

4. Aspek Fungsi

Perancangan ini diwujudkan untuk kain panjang yang bisa digunakan untuk jarit sapit urang. Jarit sapit urang sendiri merupakan bagian dari pakaian adat Kota Semarang yang di padukan dengan atasan kemeja serta bawahan celana *alusan*.

PROSES PENCIPTAAN

Visual karya yang dibuat mempertimbangkan ke 6 desain yang ada menjadi satu karya besar, batik tulis Warak Ngendog yang berukuran 115 x 200cm, dengan ukuran ukuran master desain 50 x 115cm. Perancangan batik Warak Ngendog ini dengan tujuan sebagai salah satu partisipasi penulis terhadap kebudayaan Warak Ngendog yang memiliki makna dan filosofis yang sangat tinggi. Dimana pada setiap bagian dari tubuh Warak Ngendog memiliki nilai-nilai filosofi sendiri. Gaya kontemporer pada karya batik Warak Ngendog ini dibuat dengan tetap memperhatikan bentuk aslinya sehingga nilai-nilai filosofisnya tidak lepas dari aslinya. Stilasi motif pendukung berupa flora juga dipilih untuk lebih menampilkan gaya kontemporer pada karya batik. Pemilihan isen-isen untuk motif utama dan motif pendukung yang diterapkan bertujuan untuk lebih menghidupkan motif agar cirikhas batik tulis tidak hilang mesti telah melalui stilasi dan bergaya kontemporer.

Pemilihan zat warna remasol pada karya batik Warak Ngendog ini dipilih karena zat warna remasol memiliki warna yang beragam, mudah diaplikasikan dengan teknik colet teknik colet dapat digunakan untuk gradasi warna pada beberapa motif. Pemilihan warna merah, orange dan warna cerah lainnya menjadi pilihan

warna untuk mendukung motif utama agar cirrikhas batik semarangan lebih nampak pada karya batik Warak Ngendog.

HASIL DAN PEMBAHASAN KARYA

Desain 1 Mitologi Pemersatu Tiga Etnis (Master Desain)



Ukuran Master : 50 x 115 cm
 Skala : 1: 4
 Teknik : Batik Tulis
 Pewarna : Remasol
 Bahan : Primisima



Repeat Desain



Mitologi *Warak Ngendog* merupakan simbol pemersatu akulturasi tiga etnis kebudayaan yang terdapat di Kota Semarang. Pada alternatif desain yang pertama digambarkan pada setiap bagian dari tubuh *Warak Ngendog* ialah Kepala Naga (Cina), Badan Buraq (Arab), dan berkaki Kambing (Jawa). *Warak Ngendog* mempunyai makna filosofi yang relevan. Ciri khas bentuknya yang lurus pada bagian tubuh *Warak Ngendog* ini menceritakan citra warga semarang yang terbuka, lurus, serta berbicara apa adanya, sehingga tidak memiliki perbedaan antara ucapan hati dengan ucapan lisan. Pada alternatif desain pertama juga digambarkan lagi telur yang menjadi bagian dari *Warak Ngendog* yang pada saat ini keberadaan *Ndognya* mulai ditinggalkan.

Desain 2 Mainan Anak Yang Dijunjung Tinggi (Master Desain)



Ukuran Master : 50 x 57,5 cm
 Skala : 1 : 5
 Teknik : Batik Tulis
 Pewarna : Remasol
 Bahan : Primisima



Repeat Desain



Alternatif desain yang kedua ini digambarkan *Warak Ngendog* yang pada jaman dahulu merupakan mainan anak-anak yang terkenal di Kota Semarang, pada saat ini dijual dan ditampilkan pada waktu Festival *Dugderan*. Diperkirakan mitologi yang dijadikan maskot acara itu mulai dikenali masyarakat pada akhir abad ke-19. Asumsi tersebut terlihat dari awal munculnya mainan *Warak Ngendog* dalam setiap perayaan *megengan* atau *Dugderan*. Mulai waktu itu *Warak Ngendog* selalu menjadi salah satu maskot Kota Semarang. *Warak Ngendog* banyak dikenal masyarakat sebagai maskot acara *Dugderan* dan sering dipakai dalam setiap perayaan untuk mendekatkan hubungan antarwarga. Hal tersebut *Warak Ngendog* menjadi simbol penting dari kebudayaan dan identitas masyarakat Semarang. Karena hal tersebut maka digambarkan awan-awan yang sedang menjunjung tinggi *Warak Ngendog* yang menceritakan bagaimana *Warak Ngendog* yang hanya sekedar mainan anak-anak menjadi filosofi warga Kota Semarang sampai dijadikan maskot sebuah tradisi festival *Dugderan*.

Desain 3 Maskot Dugderan (Master Desain)



Ukuran Master : 75 x 115 cm
 Skala : 1 : 3
 Teknik : Batik Tulis
 Pewarna : Remasol
 Bahan : Primisima



Repeat Desain



Alternatif desain ketiga digambarkan *Warak Ngendog* yang menjadi maskot dalam sebuah tradisi festival *Dugderan* dengan tongkat-tingkat panjang yang mengartikan bahwa *Warak Ngendog* siap untuk diarak pada acara puncak. *Dugderan* sendiri merupakan sebuah tradisi perayaan untuk menyambut bulan Ramadan yang digelar oleh masyarakat Islam di Semarang. Tradisi ini juga merupakan pesta rakyat tahunan masyarakat Kota Semarang. Tradisi *Dugderan* memiliki maskot *Warak Ngendog* yang diarak ketika festival berlangsung. Puncak dari tradisi *Dugderan* adalah kirab *Dugderan* yang diawali mulai dari Balai Kota Semarang sampai Alun-Alun Masjid Agung Kauman. Pesta *Dugderan* terdapat *Warak Ngendog* yang memiliki ukuran besar yang dipawaikan keliling kota Semarang. Selain itu, terdapat *Warak Ngendog* memiliki ukuran lebih kecil yang merupakan mainan anak-anak yang banyak dijual di pasar *Dugderan* selama acara berlangsung. Sehingga pada alternatif desain ketiga juga digambarkan *Warak Ngendog* dengan berbagai ukuran. Selain *Warak Ngendog* alternatif desain ketiga juga digambarkan buah asam. Buah asam merupakan cikal bakal dari Kota Semarang yang merupakan gubangan dari kata Asam dan Arang.

Desain 4 Berkah Dibalik Warak Ngendog (Master Desain)



Ukuran Master : 50 x 115 cm
 Skala : 1 : 4
 Teknik : Batik Tulis
 Pewarna : Remasol
 Bahan : Primisima



Repeat Desain



Warak Ngendog dikenal dalam acara Tradisi Dugderan yang diadakan di Pasar Johar setiap bulan Sya'ban. Acara digelar satu tahun sekali untuk menyambut datangnya Bulan Ramadan, yang diadakan kegiatan pasar rakyat tepatnya di Pasar Johar. Makna dari *Warak Ngendog* ini adalah *Warak* yang sedang bertelur. Pada waktu diselenggarakannya tradisi *Dugderan* untuk pertama kali, masyarakat Semarang sedang mengalami krisis pangan termasuk telur sehingga pada masa itu telur menjadi makanan mewah. Namun, terdapat perbedaan pendapat yang percaya bahwa kata *Warak* berasal dari bahasa Arab yang berarti suci, suci yang diartikan manusia harus mampu menahan nafsu dari perbuatan yang tidak benar dan *Ngendog* dalam bahasa Jawa yang memiliki arti bertelur dan menjadi simbol dari pahala. Apabila dua kata tersebut digabungkan, memiliki arti siapapun yang mampu menahan diri dari hawa nafsu setelahnya akan memperoleh pahala. Namun juga ada yang memaknai *Warak Ngendog* sebagai ajakan untuk menjaga kesucian diri di bulan Ramadan agar dapat mencapai kemenangan dan mendapatkan pahala.

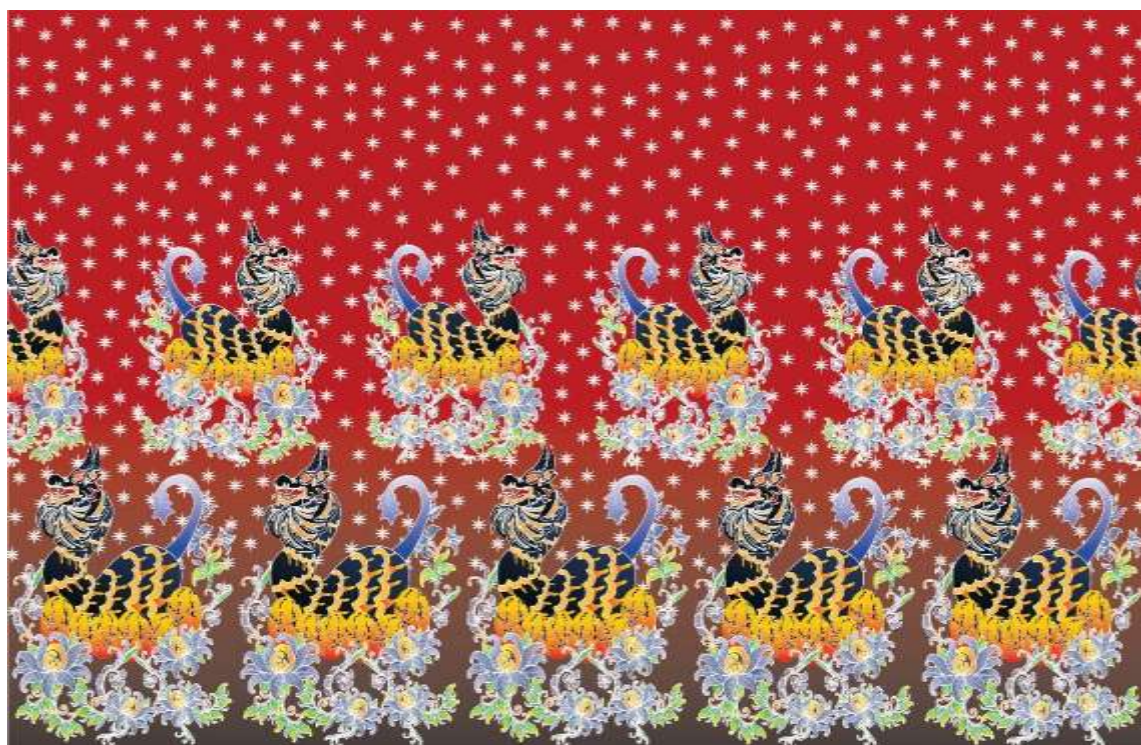
Desain 5 Warak Ngendog (Master Desain)



Ukuran Master : 25 x 115 cm
Skala : 1 : 4,6
Teknik : Batik Tulis
Pewarna : Remasol
Bahan : Primisima

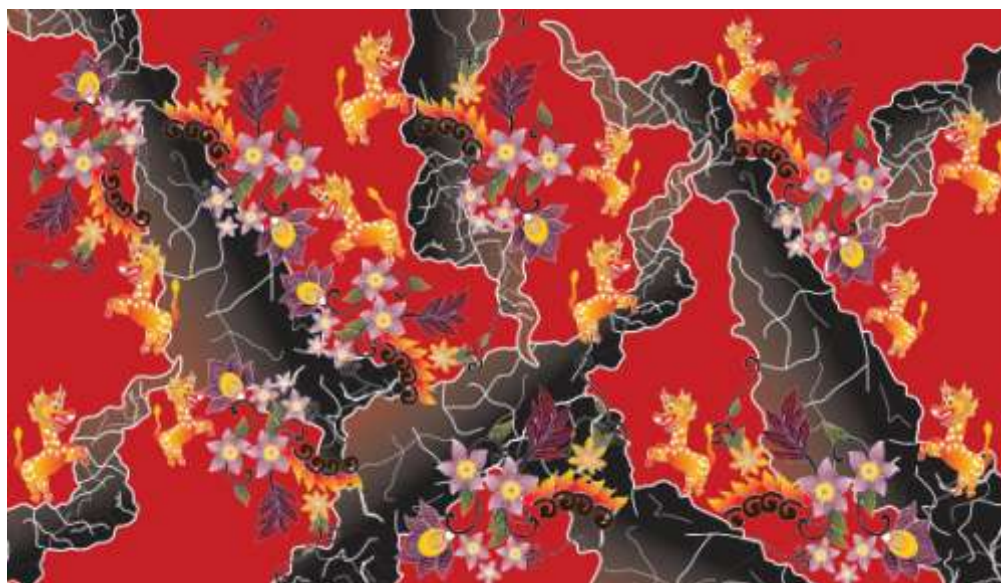


Repeat Desain



Telur (Ndog) pada *Warak Ngendog* mulai ditinggalkan. Namun pada visualisasi desain telur digambarkan lagi agar cirikhas *Warak Ngendog* tidak hilang. Pada visualisasi desain digambarkan *Warak* sedang mengemkrami telur-telurnya. Hal ini menjadi simbol bahwa sang *Warak* akan selalu melindungi telurnya.

Desain 6 Simbol Warga Kota Semarang (Master Desain)



Ukuran Desain Panel	: 200 x 115 cm
Skala	: 1 : 1
Teknik	: Batik Tulis
Pewarna	: Remasol
Bahan	: Primisima

Visualisasi desain ini digambarkan bentuk tubuh *Warak Ngendog* yang merupakan perwakilan suku-suku yang terdapat di Kota Semarang. Terdapat unsur China pada kepalanya, arab pada badannya, serta Jawa pada kakinya. Bentuk *Warak* yang bermacam-macam juga mencerminkan karakter mayoritas warga Kota Semarang. Selain bentuk *Warak Ngendog* warna merah pada desain juga mencerminkan warga Kota Semarang yang merupakan warga pesisir pantai.

FOTO PRODUK





SIMPULAN

Mitologi *Warak Ngendog* sebagai sumber ide batik kontemporer gaya semarangan merupakan perancangan karya batik tulis yang difungsikan sebagai karya fungsional sebagai media untuk mengenalkan kebudayaan Kota Semarang kepada masyarakat umum. Perancangan ini dilakukan dengan teori SP. Gustami yaitu Eksplorasi meliputi penggalian sumber ide, konsep, dan tumpuan penciptaan. Perancangannya yaitu rancangan desain karya, dan perwujudan atau pembuatan karya. Selain teori SP. Gustami dalam perancangan ini juga dilakukan pendekatan cerita budaya atau *histoy culture* terhadap *Warak Ngendog*. Dalam proses penciptaannya menggunakan *full handmade* dengan teknik kekriyaan batik tulis. Sehingga menghasilkan karya yang bersifat eksklusif karena tidak bisa dikerjakan secara massal dan dengan waktu yang singkat.

DAFTAR REFERENSI

- Alfi, Amalia. 2012. *Strategi Pengembangan Usaha Pada UKM Batik Semarang di Kota Semarang*. Skripsi: Universitas Diponegoro
- Annisa, U. (2018). Batik Tulis dengan Pewarna Remazol Di Home Industry Candi Desa Candimulyo Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun. *Pend. Seni Kerajinan-SI (e-Craft)*, 7(6), 561-572.
- Bastomi, S. (2012). *Estetika kriya kontemporer dan kritiknya*. Semarang:UNNES Press.
- Brian Alvin Hananto, Achmad Syarief, Agus Nugroho Udjiyanto. *Pengembangan Motif Batik Semarang Menggunakan Tipografi Sebagai Gagasan Visual*. *Jurnal Seni & Reka Rancang*, Volume 1, No. 1, November 2018, pp 1-18
- Gustami, SP. (2004). *Proses Penciptaan Karya Seni “Untaian Metodologis”* Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Hananun, N. F. (2018). *Analisis Penyelenggaraan Tradisi Dugderan Sebagai Special Events Budaya Di Kota Semarang* (Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada).
- Handayani, S. R., Bahari, N., & Mursidah, M. (2017). Akulturasi Kebudayaan dalam Motif Batik Semarang. In *Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM* (Vol. 2, No. 1).
- Hasanah, U. (2019). Arak-Arakan Simbol Warak Ngendog Sebagai Media Dakwah. *Al-I'lam: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 3(1), 55-66.

- Hasanah, Ulfatun. 2018. *Relevansi Budaya Warak Ngendog dengan Dakwah Lintas Budaya di Kota Semarang*. Tesis. Semarang: Program Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Walisongo.
- Kurniawati, Y. (2016). *Analisis Kekhasan dan Keunikan Batik Semarangan* (Doctoral dissertation).
- Laras, P. (2018). *Melestarikan Warisan Budaya Masyarakat Semarang Dengan Dokumenter "Warak Ngendog Dalam Tradisi Dugderan" Menggunakan Gaya Expository* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Nurchayanti, Desy & Affanti, Tiwi Bina. (2018). *Pengembangan Desain Batik Kontemporer Berbasis Potensi Daerah dan Kearifan Lokal (Contemporary Batik Design Development Based Regional Potency and Local Wisdom)* : Jurnal Sositoteknologi.
- Rizali, N. (2012). *Metode perancangan tekstil*. Surakarta: UNS Press.
- Rum Handayani, Sarah. 2017. *Alkulturasasi Kebudayaan Dalam Motif Batik Semarangan*. Surakarta: UNS Press
- Senoprabowo, A., & Khamadi, K. (2018, October). Perkembangan Mainan Warak Ngendog sebagai Mainan Tradisional Kota Semarang. In *Seminar Nasional Seni dan Desain 2018* (pp. 149-156). State University of Surabaya.
- Yuliati, Dewi. "Mengungkap Sejarah dan Motif Batik Semarangan." *Paramita*, no.1 (Januari 2010): 11-20
- Yuliati, Dewi. (2010). *Mengungkap Sejarah dan Pesona Motif: Batik Semarang*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro Press.

SUMBER LAIN:

- <https://radarsemarang.com/2014/10/25/budayawan-tuntut-warakngendog-asli/>
- <https://www.semarangpos.com/mengenal-batik-semarangan-yang-sempat-hilang-akibatperang-1045707>
- <https://uun-halimah.blogspot.com/2017/04/warak-ngendog.html>
- <https://www.viva.co.id/vbuzz/815439-metamorfosis-warak-ngendog-jadi-warak-barongsai-di-semarang>
- <https://ppid.semarangkota.go.id/kegiatan-di-acara-warak-ngendog-tradisi-dugderan-semarang/>
- https://id.wikipedia.org/wiki/Warak_ngendog
- <https://www.republika.co.id/berita/o89itc354/sambut-ramadhan-pawai-budaya-dugderan-digelar-di-kota-semarang>
- <http://bpad.jogjaprovo.go.id/coe/article/tradisi-warak-ngendhog-448>