

Permainan Tradisional Anak dalam Penciptaan Desain Motif Batik Tulis sebagai Busana *Outer* Kekinian

Traditional Children's Games in Creating Written Batik Motif Designs as Modern Outerwear

Diennora Yossi Puspamurti, Ike Ratnawati*, Lisa Sidiyawati

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: ike.ratnawati@um.ac.id

Paper received: 18-05-2022; revised: 13-06-2023; accepted: 28-12-2023

Abstrak

Kemajuan dan penggunaan teknologi secara masif pada masa kini membuat budaya permainan tradisional anak tergantikan oleh bentuk permainan modern berbasis digital. Permainan tradisional yang sarat akan budaya, nilai-nilai pendidikan yang berguna bagi perkembangan anak menjadi terabaikan, sehingga perlu untuk dilestarikan. Batik telah dikenal hingga ke mancanegara, namun dengan citra batik yang tinggi minat akan batik pada generasi muda masih rendah. Mereka menilai dengan harga yang mahal, produk batik identik dengan suatu hal yang kuno dan tidak sesuai dengan *style* mereka. Berawal dari hal tersebut penulis memiliki ketertarikan mengangkat permainan tradisional anak sebagai inspirasi motif baru dalam seni batik tulis yang diterapkan dalam produk *outer* kekinian sebagai busana *casual* remaja. Adapun tujuan penelitian ini yaitu mengkaji mengenai konsep kreatif, proses kreatif, dan hasil visualisasi penciptaan desain motif batik tulis permainan tradisional anak dalam produk *outer* kekinian. Metode penciptaan ini mengacu pada model SP. Gustami yang terdiri dari tiga tahap, yakni eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Hasil penciptaan karya batik yang diwujudkan memvisualisasikan permainan layang-layang dan *dakon* sebagai motif utamanya, terdiri dari enam karya berjudul: 1) *Life Balance*, 2) *Closer to God*, 3) *Dream*, 4) *A History*, 5) *Harmony*, dan 6) *Peaceful*. Penciptaan ini dilakukan sebagai respon terkikisnya salah satu kebudayaan Indonesia yaitu permainan tradisional anak dalam konteks kekinian.

Kata kunci: permainan tradisional; anak; batik tulis; busana *Outer*: kekinian

Abstract

Progress and the massive use of technology today have replaced traditional children's game culture with modern digital-based forms of play. Traditional games that are full of culture, education values that are useful for children's development are best preserved, so they need to be preserved. Batik has been known to foreign countries, but with a high image of batik, interest in batik among the younger generation is still low. They judged that with an expensive price, batik products were identical to something ancient and did not match their style. Starting from this, the author has an interest in raising children's traditional games as inspiration for new motifs in the art of written batik which is applied to contemporary *outer* products as casual youth clothing. The purpose of this study is to examine the creative concept, creative process, and the results of visualization of the creation of traditional children's game batik motif designs in contemporary *outer* products. The creation refers to the SP. Gustami model method with three stages of six steps: The first is the exploration stage, the second is the design stage, and the third is the embodiment stage. The results of the creation of batik works that visualize the game of kites and *dakon* as the main motifs, consist of six works entitled: 1) *Life Balance*, 2) *Closer to God*, 3) *Dream*, 4) *A History*, 5) *Harmony*, and 6) *Peaceful*. This creation was carried out as a response to the erosion of one of Indonesian culture, namely traditional children's games in the present context.

Keywords: traditional game; children; batik tulis; outerwear: modern

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan digitalisasi yang pesat menimbulkan terjadinya erosi nilai nilai budaya dan tradisi yang hidup di masyarakat. Salah satu tradisi yang mulai pudar adalah permainan tradisional anak. Nur & Asdana, (2020) menyatakan, permainan tradisional pada zaman dahulu sering dimainkan namun saat ini perlahan ditinggalkan karena anak-anak mulai beralih menggunakan *gadget* sebagai media bermain. Dampaknya membuat anak lebih pasif dan jarang berinteraksi dengan lingkungannya karena mereka menghabiskan waktu bermain dengan dunianya sendiri. Permainan tradisional dinilai memiliki unsur-unsur pendidikan yang penting bagi anak. Rusyda & Purwanto, (2016) menyatakan bahwa, jenis permainan tradisional telah hadir ribuan tahun yang lalu dan menjadi media pembelajaran edukatif yang bersifat alamiah karena berangkat dari akar budaya, tradisi, dan alam secara sinergis. Dalam permainan tradisional segala sesuatunya bersifat alamiah, dimana tidak ada setting yang dipersiapkan, anak menjadi lebih banyak mengeksplorasi berbagai media bermain yang telah tersedia secara alami sebagai dasar berpikir kreatif. Wijayanti, (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “permainan tradisional menyediakan kesempatan bagi anak untuk memunculkan potensi dan menstimulasi berkembangnya kemampuan anak”. Permainan tradisional anak merupakan ilmu pengetahuan bagi anak-anak berwujud permainan, Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain perkembangan karakter anak dapat terbentuk dengan baik. Dengan bermain anak sekaligus dapat belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial mereka.

Namun, saat ini permainan tradisional mulai tersisihkan dengan keberadaan bentuk permainan modern (digital) karena perkembangan zaman dan tuntutan penggunaan teknologi secara masif di berbagai bidang. Melalui permainan modern anak-anak dapat bermain dengan lingkungan sosialnya dalam media tertentu dan sekat yang membatasinya. Mereka berkumpul dan bermain secara virtual dalam wadah teknologi. Permainan modern saat ini sudah dirancang secara khusus dan siap digunakan sebagai media bermain anak sehingga anak tidak dituntut untuk menjadi kreator yang dapat mengeksplorasi media bermain sesuai dengan imajinasi mereka. Permainan modern saat ini menggiring anak menjadi operator, mereka dapat memanfaatkan kehadiran teknologi canggih secara instan tanpa melibatkan kontak dengan dunia luar atau sosialnya. Menurut (Fatmawati & Sholikin, 2019) permainan modern justru tidak mendidik anak pada dunia nyata karena bersifat maya, sehingga anak tidak berkembang sesuai yang diharapkan anak seusia mereka. Unggulnya permainan tradisional itu, mengajak anak untuk bermain sesuai usianya, melatih anak untuk berkreasi dengan lingkungan sosialnya agar mampu berkembang normal. Dampak modernisasi tidak selalu berbuah positif, seperti pada permainan modern berbasis digital yang berdampak buruk bagi perkembangan anak. Anak yang bermain *games* tanpa kontrol orang tua, cenderung mengalami kecanduan. Anak-anak menghabiskan waktu dengan bermain tanpa memedulikan lingkungan sekitarnya. *Games online* juga banyak bermuatan kekerasan dan memancing anak untuk berbuat tindak kejahatan. Sehingga banyak ditemukan kasus siswa nekat membunuh temannya karena kalah dalam bermain atau siswa merampok uang untuk bisa bermain *games online* (Kamil & Aestetika, 2021).

Dalam permainan tradisional, anak lebih banyak dirangsang bermain dan berinteraksi dengan orang lain. Permainan tradisional dinilai dapat meningkatkan solidaritas, membangun pengembangan karakter, serta meningkatkan kemampuan motorik dan kognitif pada anak. Menurut Fallo et al., (2020), permainan tradisional memiliki karakteristik yang khas yaitu melibatkan banyak orang, memiliki aturan main, dan menggunakan fasilitas yang ada di lingkungan sekitar sehingga permainan tradisional dapat mengembangkan kemampuan kognitif,

afektif, psikomotorik, motorik, emosi, bahasa, dan sosial. Hal tersebut menjadi jembatan pembentukan karakter anak agar mampu berinteraksi dengan dunia yang lebih luas di kemudian hari. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, menurut Pranata & Sarwita, (2019); Safitri et al., (2023) menyatakan bahwa, untuk mengetahui tingkat kelincahan (motorik) anak antara ketika bermain menggunakan gadget dengan bermain permainan tradisional memperoleh hasil yang signifikan. Hal ini terbukti berdasarkan taraf signifikan yang diambil yaitu 5% atau 0,05 menunjukkan bahwa nilai (2-tailed) yaitu $0,00 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil kelincahan (daya motorik) pada anak setelah diberikan permainan tradisional daripada bermain *gadget*, sehingga permainan tradisional anak terbukti memberikan dampak yang besar pada perkembangan motorik anak dibandingkan dengan permainan modern berbasis *gadget*. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Noffia & Yuliaratiningsih, (2018) menyatakan bahwa, dalam penelitiannya menggunakan permainan tradisional untuk mengembangkan sikap disiplin pada anak memperoleh hasil yaitu, pada siklus I sebesar 29%, siklus II sebesar 44,7%, dan siklus III sebesar 96,7%. Dari data tersebut terbukti memperoleh peningkatan yang pesat. Hal ini membuktikan bahwa permainan tradisional anak dapat meningkatkan perkembangan psikomotorik (kedisiplinan) yang akan meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.

Dengan demikian, permainan tradisional perlu dilestarikan dan diperkenalkan kembali kepada generasi muda, sebagai salah satu aspek penting bagi pembentukan karakter anak. Pengenalan budaya permainan tradisional anak dapat diwujudkan tanpa harus mengubah identitas akar budaya Indonesia yaitu melalui seni Batik. Menurut Melyana Ar et al., (2021) menyatakan bahwa, batik merupakan ornamen khas bangsa Indonesia yang diimplementasikan pada kain melalui proses mencanting menggunakan malam menjadi suatu bentuk motif. Batik adalah kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari kearifan budaya lokal bangsa Indonesia. Amalia & Prastowo, (2022); Risti et al., (2019) menyatakan bahwa, UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) mengakui batik sebagai warisan budaya dunia yang berasal dari Indonesia dikarenakan memenuhi berbagai kriteria, antara lain kaya akan simbol dan filosofi dari kehidupan rakyat Indonesia. Dengan adanya pengakuan dari UNESCO terhadap batik, tidak ada lagi negara manapun yang dapat mengklaim batik Indonesia. Batik telah diakui secara Internasional, batik juga selalu menghiasi ajang-ajang fashion di berbagai negara. Negara lain telah mengakui batik sebagai benda bernilai seni tinggi karena dapat mencerminkan kehidupan tradisi serta identitas bangsa. Nilai seni batik yang tinggi tidak terlepas dari sejarah batik di masa lalu. (Wulandari, 2022) menyatakan bahwa, kerajinan batik di Indonesia telah dikenal sejak zaman kerajaan Majapahit dan mulai meluas pada suku Jawa pada abad ke XVIII atau awal abad ke XIX. Dahulu batik hanya digunakan untuk para keluarga keraton saja. Proses pembuatannya juga sangat tradisional yaitu dengan proses batik tulis menggunakan pencantingan dengan pewarna alami.

Industri batik tidak pernah mati, dan terus berkembang seiring waktu mengikuti pergerakan zaman. Batik menjadi bahan sandang yang dapat digunakan dalam berbagai produk seperti baju, kemeja, baju pesta, tas, sepatu, hingga seragam. Disaat nilai batik yang tinggi dan telah mendapat apresiasi yang besar secara internasional, justru minat para generasi milenial sebagai generasi penerus saat ini kurang. Generasi milenial mereka menganggap batik identik dengan sesuatu yang kuno atau ketinggalan zaman. Para generasi milenial enggan menggunakan batik dari hati karena dinilai dengan harganya yang mahal batik memiliki corak yang tua, kuno, dan desainnya kurang sesuai dengan *style* atau gaya mereka. Sejalan dengan pendapat tersebut, Widjiastuti, (2021) menyatakan, citra batik yang dianggap sebagai kebutuhan sandang para

orang tua, menimbulkan spekulasi bahwa batik kuno dan ketinggalan jaman. Sehingga para generasi muda kurang tertarik pada produk batik. Apabila dibiarkan akan membuat industri batik semakin menurun. Berdasarkan wawancara yang dilakukan menurut narasumber seorang desainer sekaligus pelestari batik, (Wawancara: 20 Februari 2022) mengemukakan bahwa:

“Dalam membeli produk batik, generasi muda masih mempertimbangkan harga. Mereka menilai dengan harga batik yang tinggi mereka tidak mendapatkan produk yang sesuai dengan gayanya. Dalam artian anak muda sekarang mau dan bisa beli *sneakers* mahal dengan harga sampai puluhan juta. Tetapi kalau batik dengan harga misalnya satu juta masih tetap ogah” jelasnya. Hal kedua, yang menjadi penyebab rendahnya minat anak-anak muda akan batik adalah desainnya yang terlalu formal. Selain itu dari segi desainnya, motif batik itu desainnya dari segi warna kemudian gambarnya itu memang sangat klasik sekali. Biasanya anak muda mau menggunakannya pas seragam saja atau event tertentu.

Penciptaan yang dilakukan Pertiwi, (2018) mengenai ‘Visualisasi Permainan Tradisional Anak dan Batik Banji Pada Busana Kimono Kinagashi’ menghasilkan produk fashion outer batik tulis bergaya jepang (Kimono) dengan kombinasi kain Batik Banji dan kain Lurik Gerimis yang memvisualisasikan objek permainan tradisional layang-layang menggunakan perpaduan warna hangat dan dingin, sehingga cocok digunakan oleh kalangan anak muda. Adapun penciptaan yang dilakukan Zulfa, (2017) mengenai ‘Permainan Anak Tradisional Jamuran Desa Pareng Prambanan Klaten Sebagai Ide Dasar Penciptaan Hiasan Dinding Teknik Batik’ menghasilkan produk hiasan dingin batik lukis dengan menggambarkan motif-motif anak-anak bermain. Karena anak cenderung menangkap informasi secara visual pada hiasan dinding juga diberikan moto atau kata-kata mutiara sebagai nilai edukatif dari permainan yang divisualisasikan. Adapun letak persamaan karya penciptaan tersebut dengan penciptaan yang dilakukan yaitu menggunakan tema besar permainan tradisional anak sebagai ide penciptaan yang divisualisasikan menggunakan batik tulis dengan mengangkat permainan layang-layang sebagai busana *outerwear* untuk melengkapi kebutuhan sandang generasi muda. Karena anak-anak muda cenderung mudah menangkap informasi secara visual maka motif batik tulis didukung dengan penggambaran visualisasi anak-anak bermain dengan memadukan warna-warna hangat dan dingin atau bernuansa pastel sehingga menarik kalangan anak muda. Adapun letak perbedaan penciptaan tersebut pada karya ini yaitu, penciptaan yang dilakukan tidak menggunakan kombinasi kain batik lainnya dan terfokus pada visualisasi permainan tradisional anak dalam busana outer modern berjenis outer scraf sehingga karya penciptaan ini bersifat orisinal dan mengandung kebaruan pada industri fashion batik bertema budaya Indonesia.

Berdasarkan temuan permasalahan di atas, dengan citra batik yang telah dikenal hingga mancanegara dan industri batik yang selalu berkembang pencipta termotivasi untuk melestarikan permainan tradisional anak melalui seni batik. Motif permainan tradisional yang akan divisualisasikan adalah permainan layang-layang dan *dakon* sebagai motif utama. Penciptaan ini terfokus pada visualisasi motif batik untuk mengangkat citra permainan tradisional anak dengan sasaran produk penciptaan yang dikhususkan pada generasi muda atau remaja. Untuk menarik minat remaja pada produk batik, pencipta melakukan inovasi produk fashion batik kekinian yang unik dalam bentuk pakaian *casual* sebagai bahan sandang sehari-hari atau sebagai busana *hangout* yang dapat memenuhi kebutuhan *trend* para milenial. Motif busana batik dirancang menonjolkan bentuk-bentuk permainan tradisional anak sebagai motif utama. Motif batik tersebut akan diterapkan pada busana *outerwear* kekinian yaitu outer scraf. Outer scraf adalah jenis outer berbahan dasar kain scraf atau kain hijab dengan bentuk potongan kain

yang longgar, simpel, serta dapat dipadukan dengan berbagai *look's* sesuai kebutuhan sehingga cocok untuk para generasi muda. Warna-warna batik juga mengikuti *trend* corak masa kini yang disukai anak-anak muda. Inovasi dari desain motif batik ini nantinya akan diproses dengan teknik batik tulis dengan pewarnaan remasol colet. Penciptaan motif batik tradisional anak dilakukan untuk melestarikan kembali budaya Indonesia dalam konteks kekinian serta sebagai sumber pengembangan ide industri kreatif yang tentunya dapat lebih meningkatkan produk lokal tanpa menghilangkan identitas akar budaya bangsa. Hal tersebut juga dilakukan sebagai bentuk merespon salah satu agenda strategis pembangunan RPJM (Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional) tahun 2020-2024 yakni menciptakan generasi penerus masa depan bangsa yang tangguh, mandiri, kreatif, berdaya saing, dan bertalenta global.

Tujuan khusus pada penelitian penciptaan ini yaitu mendeskripsikan konsep kreatif penciptaan desain motif batik tulis permainan tradisional anak dalam busana *outer* kekinian, mendeskripsikan proses kreatif penciptaan desain motif permainan tradisional anak dalam busana *outer* kekinian, serta memaparkan hasil kreatif visualisasi penciptaan desain motif permainan tradisional anak dalam busana *outer* kekinian.

2. Metode

Penciptaan ini mengangkat filosofi permainan tradisional anak sebagai sumber data utamanya melalui metode penciptaan. Cerita, bentuk, serta filosofi tentang permainan tradisional anak yang menjadi data utama dalam penelitian ini adalah permainan tradisional berupa *dakon* dan layang-layang yang mengandung filosofi serta nilai edukatif. Sumber data primer terkait gagasan permainan tradisional anak diperoleh melalui studi pustaka dan kajian mendalam dari sumber buku dan jurnal ilmiah. Adapun pengumpulan data lapangan sebagai landasan yang dapat memperkuat gagasan penciptaan lebih banyak pada wawancara mendalam dan dokumentasi. Hasil wawancara bertujuan untuk memperkuat ide penciptaan dan menggali lebih jauh mengenai nasib permainan tradisional anak dan perkembangan fashion batik khususnya pada generasi muda. Narasumber adalah Puteri Kebudayaan Jawa Timur 2022, Puteri Remaja Indonesia 2019, dan Duta Batik 2019, serta designer sekaligus pelestari batik. Metode penciptaan mengacu pada metode oleh SP. Gustami melalui tiga tahap, enam langkah: *Pertama* tahap eksplorasi, *kedua* tahap perancangan, *ketiga* tahap perwujudan karya. Sejalan dengan pernyataan tersebut Gustami, (2004) menyatakan bahwa, terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Tahap eksplorasi meliputi perumusan masalah dan penggalan ide, tahap perancangan merupakan analisis gagasan dalam sketsa alternatif, tahap perwujudan merupakan tahap pembuatan karya yang dikehendaki menjadi wujud sebenarnya.



Gambar 1. Skema proses penciptaan model SP. Gustami

Tahap Eksplorasi

Tahapan eksplorasi berguna sebagai riset awal pencipta yang bermanfaat sebagai landasan visualisasi gagasan kreatif dalam bentuk perancangan desain. Tahap eksplorasi adalah tahapan dimana pencipta menjelajah dan mengenali sumber ide melalui pengumpulan data, pengkajian data, dan analisis data (Majid, 2017). Pada tahap ini pencipta menggunakan teknik kajian pustaka, dokumentasi, serta wawancara. Hasil pengolahan data-data yang telah dianalisis dijadikan sebagai gambaran imajinatif serta ide dasar untuk membuat rancangan desain yang akan diwujudkan.

Tahap Perancangan

Tahapan perancangan adalah proses memvisualisasikan hasil eksplorasi dan analisis ide gagasan dalam bentuk berbagai alternatif desain (Islam et al., 2023). Pada tahap ini pencipta menuangkan ide atau gagasan dwakari deskripsi verbal hasil analisis ke dalam bentuk visual rancangan dua dimensional. Tahap perancangan ini dilakukan dengan memvisualisasikan objek hasil eksplorasi yang telah dilakukan, untuk mempertimbangkan aspek material, teknik, proses, metode, pesan, makna, nilai ekonomis, nilai praktis, keamanan, kenyamanan, bentuk, yang digunakan dalam karya. Hasil eksplorasi tersebut dituangkan dalam bentuk rancangan gambar berupa sketsa alternatif yang kemudian akan diwujudkan menjadi sketsa terpilih. Dalam proses perancangan dimulai dari pembuatan desain motif, pembuatan pola secara ergonomis, serta perwujudan karya hingga tercipta sketsa desain final dengan pewarnaannya. Untuk menghasilkan desain final terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti nilai seni, nilai edukatif, dan nilai fungsional karya yang akan diwujudkan.

Tahap Perwujudan

Tahap ini merupakan tahap realisasi sketsa final yang telah terpilih. Tahap perwujudan dilakukan dengan mengeksekusi ide dan konsep yang telah ditentukan pada tahap perancangan dalam wujud nyata (Wiadnyani et al., 2023). Desain alternatif yang telah dirancang dieksekusi dalam wujud yang sesungguhnya. Perwujudan dalam penciptaan karya ini dilakukan melalui proses desain. Proses desain yang dilakukan meliputi desain motif batik permainan tradisional anak (layang-layang serta *dakon*); pencantingan; pewarnaan; penguncian warna (fiksasi); dan *finishing* batik berdasarkan bahan dan teknik terpilih. Proses perwujudan karya menggunakan teknik batik tulis sebagai teknik tradisional dalam seni batik yang telah diturunkan dari masa ke masa sehingga pencipta tetap mempertahankan filosofi serta nilai batik yang tinggi. Motif batik tulis dibuat berdasarkan bentuk batik kontemporer dengan kebaruan, kekinian, serta kebebasan kreasi pencipta dalam mengungkapkan gagasan permainan tradisional anak. Pada tahap ini pencipta membuat inovasi produk batik kekinian untuk melengkapi kebutuhan sandang para milenial.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Konsep Kreatif Karya Penciptaan

Tahap penggalian sumber ide dan konsep penciptaan berawal dari kegelisahan pencipta pada budaya permainan tradisional anak. Mengingat pada saat ini anak-anak dan generasi muda dituntut untuk menjadi pembelajar mandiri dengan menggunakan teknologi secara masif sehingga terbawa pada dunia bermainnya. Seiring berkembangnya teknologi, permainan tradisional sudah mulai tersisihkan oleh permainan modern, seperti permainan *video game*, *play station*, *game online*, berbagai permainan yang tersedia di komputer, *handphone* maupun laptop, dan permainan modern lainnya (Saiful, 2016). Dalam wawancara yang dilakukan pencipta

bersama narasumber, menurut Puteri Kebudayaan Nusantara Jawa Timur 2022 dan Puteri Remaja Indonesia 2019 (Wawancara: 05 Februari 2022) menyatakan bahwa:

“Permainan tradisional saat ini mulai tersisihkan karena perkembangan teknologi. Melalui bermain anak belajar. Namun, saat ini justru adanya permainan modern (*games*) tidak dapat menunjang kapabilitas karakter dan perkembangan anak. Anak-anak zaman sekarang tidak memiliki unggah-ungguh karena mereka tidak belajar bagaimana bersikap pada yang lebih tua, bagaimana gaya berbicara yang santun, dan mereka tidak belajar bagaimana tata aturan dalam lingkungan sosial secara nyata. Karena dalam *games* tidak diajari hal itu.”

Pada proses pencarian sumber ide mengenai permainan tradisional anak, pencipta tertarik pada jenis permainan tradisional anak berupa layang-layang dan *dakon* yang unik dan memiliki ciri khas tersendiri. Pencipta mengangkat permainan tradisional layang-layang dalam motif batik dikarenakan permainan layang-layang adalah permainan tradisional yang saat ini masih banyak digemari atau sedang *trend* di kalangan anak-anak. Permainan tradisional layang-layang merupakan bentuk tradisi bersejarah. Permainan layang-layang ditemukan pada sebuah lukisan di gua-gua Pulau Muna, Sulawesi Tenggara pada awal abad ke-21, sehingga diketahui permainan ini menjadi tradisi kuno dan telah berumur sangat tua di Kawasan Nusantara (Suryani, 2013). Saat ini permainan tradisional menjadi permainan yang masih digemari oleh masyarakat dan sedang *trend* di kalangan anak-anak. Menurut Almanfaluthi & Juniar, (2020) layang-layang menjadi permainan tradisional yang terbentuk dari hasil karya budaya di masyarakat, permainan ini berkarakter multidimensi karena selain sebagai sarana bermain, juga sebagai sarana ritual, alat bantu pengusir burung di sawah, dan pengembangan sains. Sehingga permainan ini banyak diminati oleh masyarakat. Permainan ini memiliki yayasan sendiri yaitu YMLI (Yayasan Masyarakat Layang-Layang Indonesia). Melalui yayasan tersebut permainan tradisional layang-layang dilestarikan secara Internasional, melalui *event* yang rutin diadakan setiap tahun di berbagai kota di Indonesia yaitu ajang ‘*International Kite Festival*’ (IKF) atau Festival Layang-Layang Internasional.

Selain melalui ajang IKF (*International Kite Festival*) adapun Museum Layang-Layang Indonesia. Dalam museum tersebut terdapat jenis-jenis layangan yang beragam dari berbagai negara dan daerah di Indonesia. Selain itu, di dalamnya terdapat layang-layang yang pernah berpartisipasi dan menjadi juara dalam ajang IKF. Layang-layang di Indonesia memiliki bentuk yang beragam, hal itu sejalan dengan budaya dan tradisi Indonesia yang bermacam-macam. Layang-layang sangat berperan sebagai media promosi, pariwisata, pengembangan sektor ekonomi, dan menjalin persahabatan baik di tingkat lokal, regional, dan internasional. Melalui ajang festival layang-layang internasional, layang-layang Indonesia dikenal hingga ke mancanegara. Pada zaman dahulu layang-layang dikenal sebagai Layang-Layang Wau atau Layang-Layang Melayu. Layang-Layang Wau terdiri dari berbagai jenis yang dibedakan atas warna dan ukurannya. Ciri khas dari layangan ini memiliki busur menghasilkan suara nyaring dengan ukuran yang besar (Widiastuti et al., 2022). Pencipta ingin memberikan nilai edukatif yang berawal dari bentuk Layangan Wau sebagai perjalanan sejarah layang-layang di Indonesia. Di samping itu, bentuk Layangan Wau di Indonesia telah diakui secara internasional sebagai layang-layang bernilai seni tinggi dan memiliki ciri khas yang menjadi pembeda dari layangan di negara lain. Sejalan dengan pendapat tersebut, dilansir dalam surat kabar *detiknews* yaitu (Memperkenalkan Indonesia di Perancis dengan Layang-Layang 2015) pada (02/05/2015) menyatakan bahwa:

“Layang-layang Indonesia menjadi primadona dalam acara festival layang-layang internasional yang diadakan di *Berck-Sur-Mer*, Perancis yaitu *Festival Cerf Volant*. Konselor KBRI Perancis menyatakan bahwa, “layang-layang Indonesia memiliki keterkaitan yang kuat dari nilai seni dan budaya di negaranya. Layang-layang Indonesia yang digelar di Perancis memiliki keunikan bentuk yang dilengkapi dengan busur menghasilkan suara dengan kerangka bambu yang besar berukuran 3,7 x 2,4 meter (Bil/ahy, 2015).

Selain permainan tradisional layang-layang, fokus penciptaan pada penelitian ini mengangkat bentuk permainan tradisional *dakon*. Salah satu jenis permainan tradisional yang mulai jarang dimainkan adalah congklak atau *dakon*. Permainan tradisional *dakon* saat ini mulai pudar, karena kemajuan teknologi dan perkembangan jenis permainan modern. Permainan ini menjadi salah satu permainan tertua dari Afrika dan Arab. Permainan *dakon* ditemukan pada penggalian arkeologi pada 5000 SM di Yordania, ditemukan lempengan batu dengan garis paralel melingkar menyerupai papan *dakon*. Penemuan ini menimbulkan spekulasi bahwa permainan *dakon* telah berumur sangat tua (Widada et al., 2020). *Dakon* merupakan permainan tradisional yang umumnya dimainkan oleh dua orang anak secara berpasangan. Di Jawa, permainan ini sering disebut dengan nama congklak. Fadlillah, (2019) menyatakan bahwa, “Permainan *dakon* pada zaman dulu sering kali dimainkan oleh anak-anak perempuan di lingkungan kerajaan. Permainan *dakon* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak utamanya melatih anak pandai berhitung. Menurut (Hestyaningsih & Pratisti, 2021) melalui penerapan permainan *dakon* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar berhitung anak, berdasarkan penelitian yang dilakukan pada pra-siklus I sebesar 57,04%, siklus I sebesar 63,2%, dan siklus ke II sebesar 80,8%. Presentase ini meningkat hingga mendekati capaian kriteria keberhasilan yaitu 80%. Terbukti penggunaan permainan tradisional *dakon* dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan melatih kecerdasan otak kiri anak khususnya pada pelajaran berhitung.

Nantinya objek permainan tradisional anak berupa layang-layang dan *dakon* akan divisualisasikan dalam produk karya batik tulis. Batik memiliki nilai seni yang tinggi dan telah dikenal secara internasional. Industri batik tidak pernah mati, dan terus berkembang seiring waktu mengikuti pergerakan zaman. Batik menjadi bahan sandang yang dapat digunakan dalam berbagai produk seperti baju, kemeja, baju pesta, tas, sepatu, hingga seragam. Menurut Subekti et al., (2020), berdasarkan penelitian yang dilakukan pada 27 provinsi di Indonesia, ditemukan jumlah industri batik di Indonesia mencapai 6.120 unit, dengan tenaga kerja mencapai 37.039 orang, dan nilai produksi sekitar 407,5 Miliar per-bulan. Dengan citra batik yang tinggi hingga dikenal secara Internasional dan berkembang industri batik di Pasar Asing yang pesat menjadi fokus penciptaan ini untuk melestarikan kebudayaan Indonesia melalui produk tersebut. Pencipta menggunakan teknik batik tulis dan terfokus pada visualisasi motif batik untuk mengangkat citra permainan tradisional anak dengan sasaran produk penciptaan yang dikhususkan pada generasi muda atau remaja. Untuk menarik minat remaja pada produk batik, pencipta melakukan inovasi produk dengan membuat fashion batik dalam bentuk pakaian *casual* yang menjadi bahan sandang sehari-hari atau sebagai busana *hangout*. Pencipta membuat fashion outer kekinian bermotif permainan tradisional anak yang dapat memenuhi kebutuhan *trend* para milenial. Dilansir dalam wawancara yang dilakukan pencipta bersama narasumber seorang desainer sekaligus pelestari batik (Wawancara: 20 Februari 2022) mengemukakan bahwa:

“Bagi remaja rentang umur 20-an itu modelnya seperti luaran-luaran berbentuk *outer* yang bisa dipadukan dengan busana lainnya. Jadi mereka bisa menggunakan dalam acara formal dan non-formal sekalipun. Kalau model luaran itu bisa di *mix and match* dengan busana apa saja jadi beragam model dan bisa lebih santai, nyaman, fleksibel karena dapat menyesuaikan kebutuhan. Untuk corak dan warna mereka lebih suka yang simpel, netral, dan kalem sesuai *trend* saat ini.”

Adapun pendapat lain dalam wawancara bersama narasumber yaitu Puteri Kebudayaan Jawa Timur 2022 (Wawancara: 05 Februari 2022) menjelaskan beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya minat remaja pada batik pada saat ini yaitu:

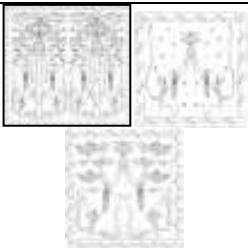





“Faktor yang membuat remaja kurang berminat pada batik antara lain corak yang tua, motif terlalu klasik, desainnya yang formal, pewarnaan yang tua, tidak simpel, tidak sesuai dengan *style* mereka, dinilai kuno dan mahal, tidak jaman. Bisa disimpulkan mereka tidak tertarik karena dengan harga yang mahal mendapatkan suatu produk batik yang tidak sesuai dengan *style* mereka dan jamannya. Bisa dilihat saat ini para remaja adalah anak-anak yang selalu aktif mengikuti *trend* dan perkembangan dunia fashion. Ada pengaruh dari luar, adalah bawaan dari Korea serta pengaruh barat. Mereka cenderung tertarik kesana karena mereka menilai itu cocok dengan jiwa mereka yang masih muda, kekinian, simpel, dan desainnya juga modern”

Berdasarkan temuan permasalahan di atas, industri batik selalu berkembang dengan citra batik yang tinggi hingga dikenal secara Internasional dan banyak diminati designer-designer terkemuka di Indonesia. Pencipta menggunakan teknik batik tulis dan terfokus pada visualisasi motif batik untuk mengangkat citra permainan tradisional anak dengan sasaran produk penciptaan yang dikhususkan pada generasi muda atau remaja melalui kebaruan desain yang kekinian namun tetap mempertahankan nilai dan filosofi batik yang tinggi.

3.2. Proses Kreatif Karya Penciptaan

Pada tahap ini untuk memvisualisasikan motif batik tulis permainan tradisional anak dilakukan melalui proses eksplorasi konsep dan ide penciptaan melalui kajian sumber ide mendalam hingga menjadi gambaran utuh rancangan imajinatif, kemudian dilanjutkan proses perancangan desain yang dilakukan dengan membuat beberapa variasi sketsa alternatif desain motif hingga menjadi sketsa final dari motif yang akan diwujudkan menggunakan teknik *digital art*. Tahap perancangan merupakan salah satu proses kreatif melalui perancangan eksplorasi visual desain dengan membuat beberapa bentuk sketsa alternatif yang kemudian diseleksi untuk diwujudkan (Makmun et al., 2023). Terakhir proses perwujudan dengan mengaktualisasikan hasil rancangan sketsa final dalam wujud nyata menggunakan teknik yang dipilih. Penciptaan ini di proses melalui teknik batik tulis menggunakan pewarnaan remasol teknik colet. Batik merupakan kegiatan melapisi kain dengan lilin sebagai perintang warna yang berkembang di Indonesia. Sejalan dengan pendapat tersebut, (Purnomo, 2018) menyatakan batik sebagai kain yang ornamen hiasnya dibentuk menggunakan cairan malam dan penghalang warna. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa batik merupakan seni khas Indonesia yang diproses melalui pelapisan cairan malam (lilin) sebagai zat perintang warna pada kain sehingga membentuk ornamen hias yang dikehendaki. Adapun beberapa proses kreatif yang dilalui penulis dalam penciptaan ini penjelasannya terperinci dalam tabel berikut:

Tabel 1. Tabel proses kreatif perwujudan karya penciptaan

No	Proses	Keterangan	Dokumentasi
1.	Sketsa Alternatif	Sebelum melakukan proses perwujudan karya batik dilakukan proses penggalan ide dengan membuat beberapa variasi sketsa alternatif dari desain motif yang ingin diwujudkan.	
2.	Sketsa Terpilih	Tahap ini merupakan penentuan sketsa final yang dipilih dari beberapa sketsa alternatif. Sketsa terpilih merupakan rancangan akhir konsep desain motif yang nantinya ada diwujudkan dalam produk batik. Untuk lebih memudahkan aktualisasi proses berkarya, dibuat juga rancangan pewarnaan yang dikehendaki.	
3.	Pemordanan Kain	Tahap awal kain direndam selama dua hari dengan larutan TRO. Berfungsi untuk membuka pori-pori kain agar zat warna mudah melekat. Teknik mordanting dapat mempengaruhi hasil batik dari kejelasan motif, kerataan warna, dan ketajaman warna. Proses pemordanan dilakukan dengan merendam kain ke dalam zat-zat mordan untuk meningkatkan daya serap warna.	
4.	Sketsa Pola	Membuat rancangan pola dari sketsa final pada kertas HVS A0 untuk dijiplak di kain. Prosesnya menggunakan pensil 2b karena tebal sehingga memudahkan dalam proses pemindahan pola agar lebih detail.	
5.	Pemindahan Pola Pada Kain	Tahap ini dilakukan dengan menjiplak atau memindahkan hasil pola sketsa final pada kertas ke kain batik menggunakan pensil 2b. Dengan menggunakan pensil, juga lebih mudah untuk dihilangkan saat pencucian kain.	
6.	Pencantingan Motif	Tahap ini dilakukan dengan menorehkan cairan malam di atas kain yang telah diberi pola. Canting yang digunakan berukuran 1, 2, dan 0. Canting nomor 2 dan 1 digunakan untuk <i>nglowong</i> sedangkan canting nomor 0 digunakan untuk <i>isen-isen</i> .	

Tabel 1. Tabel proses kreatif perwujudan karya penciptaan (Lanjutan)

No	Proses	Keterangan	Dokumentasi
7.	Pewarnaan Dasar Kain	Mewarnai dasar kain dengan teknik blok menggunakan kuas besar. Prinsip pewarna remasol dari terang ke gelap sehingga warna dasar harus lebih terang atau lebih muda dari warna motif di dalamnya agar dapat ditimpa kembali dengan warna lainnya yang lebih gelap. Proses ini dilakukan dua kali dalam kondisi kain setengah basah agar merata.	
8.	Pewarnaan Motif	Tahap ini dilakukan dengan memberikan warna pada motif yang telah dicanting dengan teknik colet menggunakan remasol. Dimulai dari warna terang ke gelap dengan teknik seperti pewarnaan <i>aquarel</i> . Pewarna Remasol merupakan jenis pewarna buatan atau pewarna tekstil yang mudah diaplikasikan pada batik dibandingkan naphthol dan indigosol karena zat warnanya dapat larut dalam air.	
9.	Fiksasi Warna	Setelah kain diwarnai. Kain dидiamkan hingga kering. Apabila pewarnaan batik sesuai dengan wujud yang dikehendaki, kemudian kain diberi <i>waterglass</i> dengan dikuaskan pada seluruh permukaan kain batik hingga benar-benar rata. Kemudian kain dijemur di bawah sinar matahari.	
10.	Penjemuran	Kain batik yang telah diberi <i>waterglass</i> , dijemur di bawah sinar matahari hingga kain mengeras. Kain tidak boleh dijemur terlalu lama, karena akan merusak kain bahkan bisa robek. Kemudian, kain dидiamkan selama satu hari sebelum melalui tahap pelorodan.	
11.	Pelorodan Cairan Lilin	Pelorodan dilakukan untuk menghilangkan malam dengan menggunakan larutan air bersuhu tinggi yang diberi campuran Soda abu dan larutan tepung kanji agar malam mudah terlepas dari kain.	

Penciptaan ini dilakukan dengan menggunakan teknik batik tulis untuk tetap mempertahankan nilai dan filosofi batik yang tinggi. Proses membatik terbagi menjadi proses pencantingan, proses pewarnaan, proses fiksasi warna, dan proses pelorodan. Pembuatan karya batik terdiri atas tiga tahap utama yang harus dilalui yaitu tahap pambatikan, tahap pewarnaan, dan tahap pelepasan lilin (Cahayani & Rahayu, 2021).

3.3. Hasil Kreatif Karya Penciptaan

Hasil karya penciptaan ini terdiri dari enam produk busana batik berjenis outer dengan motif utama berupa permainan tradisional *dakon* dan permainan tradisional layang-layang. Perancangan dan ide karya terinspirasi dari filosofi dan nilai edukatif salah satu tradisi kebudayaan Indonesia yang terdapat dalam kedua jenis permainan tradisional anak tersebut. Widiyono, (2023) menyatakan bahwa, batik bukan sekedar produk fashion, namun di dalamnya terkandung makna filosofis mendalam yang berasal dari adat dan tradisi yang muncul melalui kehidupan bermasyarakat sehari-hari. Konsep penciptaan juga mengacu pada kebaruan dan perkembangan batik tradisional hingga menjadi batik kontemporer bergaya masa kini. Batik kontemporer merupakan kreasi baru pada batik yang bersifat modern atau kekinian bertujuan untuk memenuhi selera masyarakat dengan mempertimbangkan kebutuhan, selera, dan material yang digunakan. Hasil penciptaan ini merupakan inovasi perkembangan fashion batik untuk memenuhi kebutuhan sandang generasi milenial yang disesuaikan dengan *style* mereka. Sehingga karya penciptaan ini dapat mendobrak anggapan bahwa batik hanya diproduksi untuk memenuhi kebutuhan kalangan dewasa dan produk batik identik dengan orang tua saja.

3.3.1. Hasil Karya 1 “Life Balance”



Gambar 2. Hasil Karya Batik “Life Balance”

Karya berjudul “*Life Balance*” berukuran 115 x 115 cm dengan material kain katun primissima, karya ini mengangkat tema permainan tradisional layang-layang dengan motif utama berupa Layangan Wau Bulan. Layangan Wau merupakan layangan kuno khas Melayu yang muncul di Indonesia tepatnya di Kerajaan Sriwijaya pada abad ke-17 Masehi (Siregar, 2016). Pada bagian background motif ini menggunakan komposisi simetris, yaitu keseimbangan yang terbentuk karena antara kiri dan kanan lebih teratur dan terukur sebagai simbol keseimbangan hidup. Karya ini di dominasi pewarnaan bernada dingin yaitu biru muda, agar karya tidak terkesan monoton terdapat bentuk irama alternatif melalui permainan gelap-terang pada warna yang diulang-ulang sehingga menimbulkan kesan kerapian dan kesejukan. *Point of interest* pada karya terbentuk melalui keganjilan pada warna motif pendukung berupa objek manusia dengan pewarnaan bernada panas yang kontras yaitu kuning cerah sehingga menimbulkan kesan kemewahan pada karya ini. Motif utama pada karya berupa Layangan Wau Bulan dengan bentuk yang lebih unggul dari unsur lainnya menggunakan komposisi asimetris, karena tercipta keseimbangan antara kanan dan kiri melalui perbedaan motifnya. Kesatuan pada karya ini terbentuk melalui keserasian antara unsur-unsurnya.

3.3.2. Hasil Karya 2 “Closer to God”



Gambar 3. Hasil Kary Batik “Closer to God”

Karya berjudul “Closer to God” berukuran 115 x 115 cm, jenis kain katun primissima dipilih karena kain katun lebih mudah mengikat zat warna sehingga warna menjadi lebih hidup. Pemilihan warna pada karya ini memadukan warna hangat dan dingin yaitu menggunakan warna background dominan coklat muda serta coklat tua sehingga terkesan hangat. Warna dan corak-corak yang terdapat pada batik dapat memperkuat nilai filosofis pada karya yang divisualisasikan (Melyana Ar et al., 2021). Karya tersusun dari komposisi asimetris, karena keseimbangan dihasilkan dari bentuk-bentuk dinamis antara bagian kanan dan kiri dengan bentuk dan raut yang berbeda sehingga tidak monoton. (Prasetyo et al., 2021) menyatakan bahwa, komposisi asimetris merupakan keseimbangan informal karena kedua sisi secara visual tidak sama atau tidak simetris, namun memiliki keseimbangan dari bobot unsur-unsurnya antara bagian kanan dan kiri. Komposisi ini lebih bebas serta memberikan kesan adanya pergerakan dan diam bergantung pada kebutuhan seniman. Motif utama pada karya ini adalah Layang-Layang Wau Merak dengan garis ekor yang panjang dan meliuk-liuk sehingga menimbulkan kesan gerak tidak teratur. Adapun isen-isen hembusan angin dan awan menggunakan irama repetisi dengan perulangan bentuk, warna, serta ukuran yang sama antara bagian kanan dan kiri yang digambarkan secara dinamis lebih bebas sehingga tidak kaku. Adapun keganjilan yang ditonjolkan mmeberikan penekanan pada karya terletak pada motif gelombang awan tebal dan gelap menyelimuti layangan seakan memberikan kesan mewah. Pemberian warna merah *maroon* pada sebagian motif menjadi *point of interest* memberikan kesan elegan pada karya. Kesatuan dari karya terletak pada keserasian dan keterkaitan antara setiap unsur yang terdapat di dalamnya.

3.3.3. Hasil Karya 3 “Dream”



Gambar 4. Hasil Karya Batik “Dream”

Karya berjudul “Dream” berukuran 115 x 115 cm menggunakan material kain katun primissima. Background dari karya ini merupakan warna bernada dingin yaitu hijau toska, sehingga memberikan kesan kesabaran dan ketenangan. Warna dingin merupakan warna yang

mengandung unsur biru seperti biru muda, tosca, hijau, dan ungu. Warna dapat memengaruhi aspek psikologis bagi orang yang melihatnya karena menimbulkan kesan tertentu. Warna dipercaya dapat menyeimbangkan dan menyembuhkan daya emosional seseorang (Anggraeni & Bina, 2021). Motif utama pada karya ini adalah Layangan Wau Puyuh dengan bentuk seperti busur panah seakan bergerak mengarah ke atas yang dilambangkan sebagai tujuan atau mimpi. Warna pada motif utama terkesan hangat yaitu warna *cream* dan cokelat menjadi penekanan. Motif utama membentuk irama repetisi dengan perulangan bentuk, ukuran dan warna yang sama secara seimbang berada pada bagian tengah- tengah kain tersusun sejajar secara vertikal menjadi *point of interest* karena keunggulan bentuknya. Adapun motif pendukung pada bagian background yaitu tali layangan dengan objek manusia pada sisi kanan dan kiri. Motif tali tersebut distilasi dengan garis yang meliuk-liuk tidak beraturan memberikan kesan kegelisahan. Adapun motif isen-isen pada karya ini berupa awan sebagai latar permainan ini sehingga memberikan keserasian antara bagian satu dengan yang lain. Komposisi karya tersusun secara asimetris karena terdapat keseimbangan melalui perbedaan bentuk pada setiap unsurnya, sehingga memberikan kesan dinamis dan tidak monoton.

3.3.4. Hasil Karya 4 “A History”



Gambar 5. Hasil Karya Batik “A History”

Karya berjudul “A History” material kain katun primissima berukuran 115 x 115 cm, dengan pewarnaan background bernada dingin yaitu warna ungu sehingga terkesan berada pada sebuah ilusi. Warna ungu tergolong warna dingin karena berasal dari pewarna biru, yakni campuran antara biru dan merah. Warna ini identik dengan spiritualitas, membangun fantasi, imajinasi (mimpi), dan mewakili masa depan (Jabbar et al., 2021). Berdasarkan penjelasan tersebut, pemilihan warna ungu pada karya ini dilakukan untuk menstimulasi imajinasi anak dan membawa mereka menyelami motif permainan tradisional *dakon* pada masa lalu. Karya ini memvisualisasikan latar sejarah lahirnya permainan tradisional *dakon*. Motif utama pada karya ini adalah motif petak *dakon* yang mendominasi permukaan kain batik melalui komposisi simetris dengan perulangan bentuk yang sama antara satu sama lain. Sehingga memberikan kesan statis, kaku, dan memperkuat visualisasi bagian motif yang ingin ditonjolkan. Motif pendukung pada karya ini berupa objek sepasang manusia sedang memanen padi pada sebuah Lumbung, mewakili sejarah permainan ini berawal dari aktivitas memanen padi. Pada motif tersebut terdapat keganjilan dari aspek pewarnaan dengan sentuhan warna merah muda yang cerah sebagai *point of interest* yang memperkuat gagasan penciptaan. Adapun motif *isen-isen* melalui stilasi tumbuhan padi-padian dengan garis yang bergelombang memberikan kesan kelembutan dan keanggunan. Karya ini membentuk irama repetisi, dengan perulangan bentuk, warna, dan ukuran yang sama. Kesatuan pada karya tercapai dengan adanya keserasian antara unsur-unsurnya yaitu petak *dakon* simbol persawahan, stilasi tanaman padi-padian simbol

lingkungan petani, dan objek manusia sedang memanen di lumbung sebagai latar sejarah permainan tradisional ini.

3.3.5. Hasil Karya 5 “Harmony”



Gambar 6. Hasil Karya Batik “Harmony”

Karya berjudul “Harmony” memiliki ukuran kain 115 x 115 cm jenis kain katun primissima. Pada bagian background terdapat permainan warna-warna dingin yaitu warna hijau, biru, abu-abu, dan merah muda. Karya ini membentuk irama alternatif dengan permainan warna yang diulang-ulang sehingga memberikan kesan keceriaan. Irama terbentuk melalui pengaturan unsur-unsur seni seperti raut, garis, bentuk, dan warna dengan adanya perulangan (Mukaddas, 2021). Perulangan unsur-unsur seni secara bergantian disebut irama alternatif. Perulangan unsur dari bentuk (besar ke kecil) disebut irama progresif. Adapun perulangan bentuk dari (kecil ke besar) disebut irama *flowing*. Irama melalui perulangan bentuk, raut, warna, ukuran yang sama disebut irama repetitif. Penggunaan motif yang ditonjolkan pada karya ini memvisualisasikan permainan tradisional *dakon* dengan komposisi asimetris melalui perbedaan bentuk dan ukuran sehingga memberikan kesan dinamis dan tidak monoton. Kesatuan pada karya tercapai dengan adanya keserasian antara unsur-unsurnya. Isen-isen pada karya ini diletakan pada bagian bawah kain melalui permainan garis lengkung yang memberikan kesan kemewahan. *Background* pada karya membentuk garis sulur-suluran yang tegas diposisikan secara vertikal sehingga terkesan sederhana namun kuat dan memberikan kemegahan pada karya ini. Objek sepasang manusia sedang bermain permainan *dakon* menjadi motif pendukung yang mewakili visualisasi gagasan pada karya ini.

3.3.6. Hasil Karya 6 “Peaceful”



Gambar 7. Hasil Karya Batik “Peaceful”

Karya berjudul “Peaceful” material kain katun primissima berukuran 115 x 115 cm. Menggunakan background berwarna dingin yaitu biru donker bernuansa pastel terkesan transparan. Motif yang ditonjolkan berupa permainan tradisional *dakon* dengan melakukan perulangan bentuk melalui irama repetitif sehingga memberikan kesan kerapian. Motif

pendukung berupa visualisasi papan *dakon* yang diposisikan dengan garis zig-zag namun tumpul memberikan kesan kemewahan, semangat, dan memperkuat motif secara visual. Isen-isen berupa stilasi tumbuhan padi dengan komposisi acak memenuhi ruang kosong pada kain memberikan kesan kedinamisan dan memperindah karya batik secara visual. Isen-isen menjadi motif pengisi untuk meningkatkan keindahan dan daya tarik pada batik dengan bentuk yang sederhana relatif lebih kecil dari motif lainnya (Nautica & Sayatman, 2019). Komposisi bentuk secara asimetris sehingga memiliki keseimbangan dan kekuatan objek dari perbedaan ukuran dan bentuk. Karya ini memiliki kesatuan melalui keterkaitan dari bentuk unsur-unsurnya seperti *dakon*, kecil, dan tanaman padi.

Hasil karya motif batik permainan tradisional anak digunakan sebagai bahan sandang untuk memenuhi kebutuhan *fashion casual* para generasi muda melalui inovasi corak desain dengan mengangkat gaya batik kontemporer berasaskan kebaruan dan kekinian. Seni kontemporer adalah karya yang dipengaruhi oleh kemajuan zaman atau modernisasi dan tidak terikat pada satu pakem seni tertentu (Sulistiyohadi & Purnama, 2019). Agar lebih fleksibel motif batik didesain sebagai busana jenis *outerwear* dengan potongan kain yang simpel dan longgar sehingga nyaman digunakan sehari-hari. Outer lebih fleksibel dapat melengkapi berbagai model busana baik formal maupun semi formal yang dapat dipadupadankan dalam berbagai *look's* sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan wawancara: 20 Februari 2022, *outer* sebagai busana luaran bagi remaja cocok digunakan sebagai busana sehari-hari karena modelnya yang longgar dapat di *mix and match* dengan busana apa saja menjadi beragam model dan bisa lebih santai. Berikut merupakan contoh hasil karya bahan sandang busana batik permainan tradisional anak menjadi outer kekinian.



Gambar 8. Karya batik permainan tradisional anak sebagai outer kekinian

3.1. Evaluasi dan Gelar Karya

Setelah proses penciptaan berakhir selanjutnya pelaksanaan gelar karya atau pameran sebagai bentuk evaluasi dan komunikasi karya batik yang telah dihasilkan kepada masyarakat luas. Batik dapat menjadi media komunikasi karena di dalamnya terdapat motif yang berisi simbol dan makna mendalam bagi penggunanya. Pameran merupakan presentasi karya kepada publik untuk diapresiasi dan dikomunikasikan pada masyarakat. Pameran dilaksanakan di lingkungan kampus sebagai pameran pertama yang dilaksanakan secara luring untuk merespon berakhirnya masa pandemi COVID-19. Pameran yang diselenggarakan merupakan pameran tunggal, karena di dalamnya hanya memuat karya perseorangan. Pameran dilaksanakan dengan konsep semi *outdoor* di Selasar Gedung D18 Fakultas Sastra, Universitas Negeri

Malang. Pelaksanaan pameran di lingkungan kampus juga dilakukan agar karya yang dipamerkan mendapatkan apresiasi secara luas, tidak hanya oleh kalangan anak muda namun juga mendapatkan evaluasi langsung oleh para tenaga akademik seperti dosen dan orang-orang yang ahli di bidangnya. Pameran dilaksanakan bertepatan pada hari R.A Kartini pada tanggal 21 April 2022 yang memperingati emansipasi wanita atau kesetaraan perempuan. Pada revolusi industri 4.0 merupakan momen yang perlu dimanfaatkan karena potensi bagi para perempuan untuk bekerja dalam bidang industri cukup luas seperti pada bidang industri batik.



Gambar 9. Pelaksanaan gelar pameran hasil karya

Pencipta menggunakan ruangan semi *outdoor* sehingga tidak memerlukan banyak dekorasi ruang pameran. Pemberian hiasan dan dekorasi ruangan dilakukan menggunakan media alamiah dengan memanfaatkan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar sehingga lebih efisien. Pemilihan ruang pameran juga mempertimbangkan kenyamanan pengunjung pameran, dengan ruangan terbuka pencahayaan dan sirkulasi udara dapat terpenuhi dengan baik sehingga lebih efektif karena tidak memerlukan sarana tambahan lainnya seperti *lighting* dan *AC*. Pelaksanaan pameran dilakukan selama satu hari untuk lebih meningkatkan minat publik dalam berkunjung dan mengapresiasi karya penciptaan ini. Pameran juga disebarakan dan dilaksanakan secara daring dalam media sosial Instagram melalui video *reels* untuk mendapatkan apresiasi dan *feedback* yang membangun dari masyarakat luas khususnya para generasi muda terhadap produk ini.



Gambar 10. Apresiasi para pengunjung pameran pada karya

Hasil evaluasi dari kegiatan pameran yang diperoleh mendapatkan apresiasi yang positif dan sesuai dengan tujuan penciptaan yang diharapkan yaitu untuk menarik para generasi muda pada produk batik dan lebih kritis pada budaya bangsa yang mulai pudar. Pencipta mendapatkan tanggapan yang positif, dimana karya penciptaan batik permainan tradisional anak pada busana outer kekinian terbukti mendapatkan minat yang besar bagi para remaja. Pencipta mendapatkan 60 pengunjung yang terdiri dari masyarakat dalam dan luar kampus. Pengunjung tidak hanya berasal dari kalangan mahasiswa namun juga tenaga akademik kampus seperti Staff Fakultas, Pimpinan Fakultas, Dosen, Kaprodi, bahkan Dosen-Dosen dari lintas jurusan juga tertarik untuk mengapresiasi karya ini. Dalam video teaser produk pameran yang di publikasikan secara daring pada aplikasi Instagram mencapai 117 pengunjung.

Berdasarkan pameran yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penciptaan ini memberikan nafas baru pada perkembangan industri batik bergaya kontemporer yang menarik khususnya bagi para generasi muda untuk lebih menikmati dan mencintai produk batik sebagai warisan budaya bernilai tinggi. Karya yang diciptakan terbukti memiliki orisinalitas dan mengandung kebaruan yang khas berwawasan budaya bangsa Indonesia. Melalui karya penciptaan ini dapat menjadi inspirasi bagi masyarakat untuk lebih eksploratif dalam melestarikan budaya dan tradisi yang mulai pudar melalui produk industri kreatif yang kekinian.

4. Simpulan

Permainan tradisional anak merupakan salah satu kebudayaan Indonesia yang perlu mendapat perhatian karena keberadaannya saat ini mulai ditinggalkan. Dalam prosesnya karya penciptaan ini melewati empat tahapan utama dalam seni batik yaitu pencantingan, pewarnaan, fiksasi warna, dan pelorodan. Karya ini mengandung kebaruan dari teknik pewarnaan yang digunakan bernuansa *pastel* menggunakan pewarnaan remasol yang memiliki warna cenderung kontras, pekat, dan kuat. Penggunaan teknik batik tulis dilakukan agar tetap mempertahankan filosofi batik yang tinggi sebagai teknik tradisional dan telah diturunkan dari masa ke masa. Motif yang divisualisasikan mengadaptasi dari bentuk motif batik gaya kontemporer yang erat kaitannya dengan unsur kebaruan atau kekinian. Melalui penciptaan ini, penulis berharap agar kedepannya masyarakat dan generasi penerus dapat menciptakan batik sebagai produk industri kreatif yang berwawasan dan mengandung nilai-nilai kehidupan yang esensial. Kepada para pengrajin batik agar lebih kreatif dalam menciptakan karya tekstil berasaskan kebaruan yang khas dan modern sesuai dengan perkembangan zaman. Serta, diharapkan dengan penciptaan ini dapat menghapus anggapan batik hanya sebagai produk untuk kalangan dewasa atau orang tua.

Daftar Rujukan

- Almanfaluthi, B., & Juniar, J. (2020). Konsep Motion Graphics Pengenalan Layang-Layang sebagai Budaya Bangsa. *Jurnal Desain*, 7(2), 99–109.
- Amalia, N. R., & Prastowo, A. (2022). Analisis Model Instructional Games dalam Materi Karangan Narasi pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Journal of Primary Education*, 5(2), 104–111.
- Anggraeni, D., & Bina, T. (2021). Eksplorasi Teknik Crochet pada Penyekat Ruang Menggunakan Material Vetterban. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 53–62.
- Bil/ahy. (2015). *Memperkenalkan Indonesia di Perancis dengan Layang-layang*. Detik.Com. <https://news.detik.com/berita/d-2904004/memperkenalkan-indonesia-di-perancis-dengan-layang-layang>
- Cahayani, W. A., & Rahayu, I. D. (2021). *Batik Histologi: Ekspresi Culturepreneurship Kedokteran*. Universitas Brawijaya Press.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Fallo, I. S., Ardiansyah, A., & Hidayati, N. (2020). Dimensi pembelajaran permainan kasti berbasis perkembangan motorik dengan gaya mengajar komando pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 9(1), 41–59.
- Fatmawati, N. I., & Sholikin, A. (2019). Literasi Digital, mendidik anak di era digital bagi orang tua milenial. *Madani Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, 11(2), 119–138.
- Gustami, S. (2004). *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*. Program Pascasarjana S2 Penciptaan dan Pengkajian Seni ISI Yogyakarta.
- Hestyaningsih, L., & Pratisti, W. D. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Tunagrahita. *JIP (Jurnal Intervensi Psikologi)*, 13(2).
- Islam, A. Z., Ponimin, P., & Sidiyati, L. (2023). Budaya Agraris Tanam Padi dan Budidaya Ikan Lele pada

- Masyarakat Desa Kepuh Kecamatan Kertosono sebagai Inspirasi Kreasi Motif Batik Tulis. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(3), 364–380. <https://doi.org/10.17977/um064v3i32023p364-380>
- Jabbar, M. S., Lee, C.-H., & Cho, J. D. (2021). ColorWatch: Color Perceptual Spatial Tactile Interface for People with Visual Impairments. *Electronics*, 10(5), 596. <https://doi.org/10.3390/electronics10050596>
- Kamil, M. F., & Aestetika, N. M. (2021). Online Game Addiction Behavior in Teenagers. *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*, 9, 10–21070.
- Majid, A. (2017). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Penerbit Aksara Timur.
- Makmun, M., Ponimin, P., & Anggriani, S. D. (2023). Kisah raden gatotkaca sebagai ide ornamentasi cipta kriya keramik guci lampu hias. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(11), 1585–1605.
- Melyana Ar, C. P., Arimbawa, A. R., & Sidyawati, L. (2021). Estetika Motif Batik Mok-Ramok Kabupaten Pamekasan. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(8), 1095–1109. <https://doi.org/10.17977/um064v1i82021p1095-1109>
- Mukaddas, A. B. (2021). Unsur-unsur seni rupa dalam pertunjukan wayang kulit purwa. *BALOLIPA: Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 1(1), 1–9.
- Nautica, S., & Sayatman, S. (2019). Perancangan Motif Batik dari Potensi Daerah Kabupaten Sidoarjo sebagai Cara Melestarikan dan Memperkaya Motif Batik Sidoarjo. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 8(1), 84–90.
- Noffia, I., & Yuliaratiningsih, M. S. (2018). Mengembangkan Disiplin Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 112–120.
- Nur, H., & Asdana, M. F. (2020). Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar. *Phinisi Integration Review*, 3(1), 17–29.
- Pertiwi, F. I. (2018). *Visualisasi permainan tradisional anak dan batik Banji pada busana Kimono Kinagashi* [ISI Yogyakarta]. <http://digilib.isi.ac.id/5493/>
- Pranata, D. Y., & Sarwita, T. (2019). Permainan Tradisional Englobaba Biskuit Meningkatkan Kelincahan Anak Sekolah Dasar. *Visipena*, 10(2), 294–302.
- Prasetyo, A. R., Rahmawati, N., Ulfa, S., Widodo, T., Qomar, M., & Wulansari, A. E. (2021). The Development of a Virtual Module Based on the Infographic Dynamics of Art Materials. *KnE Social Sciences*, 178–185. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i6.9193>
- Purnomo, M. A. J. (2018). The Existence of Batik Esuk-Sore Pekalongan Style. *4th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2017 (4th BCM 2017)*, 24–31.
- Risti, A., Sumadyo, A., & Marlina, A. (2019). Penerapan Prinsip Arsitektur Industrial dalam Produktifitas Ruang pada Solo Creative Design Center. *Penerapan Prinsip Arsitektur Industrial Dalam Produktifitas Ruang Pada Solo Creative Design Center*, 10, 395–404.
- Rusyda, C., & Purwanto, P. (2016). Redesain Mainan Tradisional Anak-Anak. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 5(1), 31–41.
- Safitri, R. E., Safari, I., & Supriyadi, T. (2023). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Lari melalui Permainan Tradisional Kucing Jongkok. *Jambura Health and Sport Journal*, 5(1), 74–84.
- Saiful, N. I. (2016). *Teknologi dan Perilaku Sosial Pelajar (Studi Tentang Dampak Penggunaan Smartphone di SMA Negeri 3 Makassar)*. Pascasarjana.
- Siregar, R. P. dan S. M. (2016). Sejarah songket berdasarkan data arkeologi. *Siddhayatra*.
- Subekti, P., Hafiar, H., & Komariah, K. (2020). Word of Mouth Sebagai Upaya Promosi Batik Sumedang oleh Pengrajin Batik. *Dinamika Kerajinan Dan Batik*, 37(1), 371761.
- Sulistyohadi, B. R. M. S. C., & Purnama, L. (2019). Galeri seni rupa kontemporer. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 1(1), 390–399.
- Suryani, I. (2013). Museum Layang-layang di Surabaya. *EDimensi Arsitektur Petra*, 1(2), 30–38.
- Wiadnyani, N. K., Priatmaka, I. G. B., & Paramita, N. P. D. P. (2023). Perwujudan Busana dengan Konsep Pemedal Agung Puri Semarajaya Klungkung. *BHUMIDEVI: Journal of Fashion Design*, 3(1), 133–144.
- Widada, W., Herawaty, D., Pusvita, Y., Anggreni, D., Aripianti, R., & Panduwinata, B. (2020). Multiplication and

division of integers through cultural approaches of playing dakon. *Journal of Physics: Conference Series*, 1657(1), 12030.

Widiastuti, F. M., Hidayat, E., & Dewi, S. V. (2022). Konsep Matematis pada Proses Pembuatan Layang-layang Sendaren. *Jurnal Kongruen*, 1(3), 224–235.

Widiyono, A. (2023). *Konstruksi dan Persepsi Batik Peter L. Berger: Monograf*. UNISNU PRESS.

Widjiastuti, R. S. (2021). Penggunaan Media Gambar Motif Batik untuk Meningkatkan Keterampilan Mendesain Batik Tulis pada Mata Pelajaran Batik Kelas XI Tekstil SMKN 5 Malang. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 6(2), 103. <https://doi.org/10.17977/um037v6i22021p103-114>

Wijayanti, R. (2018). Permainan tradisional sebagai media pengembangan kemampuan sosial anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).

Wulandari, A. (2022). *Batik Nusantara: Makna filosofis, cara pembuatan, dan industri batik*. Penerbit Andi.

Zulfa, A. (2017). Permainan Anak Tradisional Jamuran Desa Pereng Prambanan Klaten Sebagai Ide Dasar Penciptaan Hiasan Dinding Teknik Batik. *Pend. Seni Kerajinan - S1 (e-Craft)*, 6(5), 515–526.