

PERANCANGAN MOTIF DENGAN INSPIRASI PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI UNTUK BUSANA ANAK PEREMPUAN USIA 8-11 TAHUN

Nurlela, Fajar Ciptandi
Program Studi Kriya Tekstil dan Mode, FIK, Universitas Telkom, Bandung
Nlelaaa06@gmail.com
Fajar.ciptandi@gmail.com

ABSTRACT

Technological advances, especially in urban areas, affect the pattern of human life. One of which is a change in children's games where traditional games have been displaced by modern games. There are 2500 types of traditional games in Indonesia which consist of 3 classifications of traditional games including games outside the house, games in the house and folk games. Researchers have limited research by classifying games through 10 types of games outside the house in the Hong community. After being analyzed, the jump rope game is suitable for the characteristics of children's play at 8-11 years old. The problem in this study is related to the lack of children's knowledge about traditional games. Therefore, the purpose of this study is to introduce traditional games such as jump rope by using visual media due to children who tend to more easily capture information through visual. The research methodology used is mixed method, namely quantitative and qualitative methods. The data collection process itself uses questionnaires, interviews, literature studies, observations and experimental methods. So, media to introduce traditional games is by processing elements of the traditional jump rope game to be used as a motif using the stylation technique. The motif of the game will be applied to fashion products in the form of girls' clothes aged 8-11 years with the classification of clothing in overall fashion. The application of motifs to clothing using surface textile techniques (digital printing and embroidery). By designing motifs that are applied to children's clothing products, it is expected that children can recognize traditional games and provide awareness for parents to pass on Indonesian culture to their children.

Keywords: traditional games, motifs, children's clothing

PENDAHULUAN

1.1

Latar

Belakang

Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat di daerah perkotaan tidak saja berpengaruh kepada pola kehidupan manusia secara luas, tetapi juga berdampak kepada permainan anak, yang dimana permainan tradisional sudah semakin terlupakan, selain karena faktor tempat, lahan yang kosong semakin jarang, juga karena minat anak-anak yang lebih menyukai permainan modern. Permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang penting

untuk dilestarikan karena permainan ini dapat mempengaruhi perkembangan fisik, kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial anak. selain itu permainan tradisional merupakan salah satu unsur kebudayaan yang memberikan ciri khas tertentu pada suatu kebudayaan, oleh sebab itu permainan tradisional anak dianggap sebagai aset budaya yang harus dipertahankan oleh suatu masyarakat ditengah kumpulan masyarakat lain. Menurut jurnal (Alif, 2016: 3-4) setelah mengalami perkembangan dan

proses difusi terdapat 2500 jenis permainan tradisional diseluruh Indonesia yang pada umumnya memiliki kesamaan dalam bentuk dan jenisnya yang membedakan adalah nama dari mainan atau permainan tersebut. Dari sekian banyak jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia salah satu permainan yang menjadi topik kajian pada penelitian ini adalah jenis permainan tradisional lompat tali. Hal yang mendasari pemilihan permainan lompat tali yaitu berdasarkan beberapa proses analisa yang dilakukan dalam bentuk wawancara dan data matriks perbandingan permainan tradisional. permainan tradisional lompat tali kebanyakan dimainkan oleh kaum perempuan hal ini didukung oleh pendapat (Linggar, 2010: 58) yang dikutip dalam buku Ayo Lestarikan Permainan Tradisional menyatakan bahwa “ permainan tradisional lompat tali pada umumnya dilakukan oleh kaum perempuan yang berusia 7 sampai 15

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metodologi yang digunakan yaitu *mixed method* yakni metode kualitatif, kuantitatif, dan eksperimen. Dalam metode kualitatif dilakukan pengumpulan data berupa observasi yaitu pengamatan terhadap pakaian anak dengan mengunjungi salah satu *brand* anak, wawancara kepada pihak yang berkaitan dan studi pustaka yaitu metode pengumpulan data mempelajari sumber-sumber yang berkaitan untuk dijadikan sebagai acuan penulisan, sumber data literatur dapat berupa media cetak seperti buku dan jurnal maupun online seperti *website*. Metode

tahun”. Dari latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah yakni mengenai kondisi saat ini dimana semakin banyak anak-anak yang tidak mengenal permainan tradisional, padahal permainan tersebut penting untuk diketahui maka perlu upaya untuk memperkenalkan permainan tradisional salah satunya adalah dengan cara memperkenalkan permainan tradisional kepada anak melalui visual, menurut diana twatchman yang dikutip dalam jurnal (Yuniar, 2012:3) menjelaskan dukungan visual memudahkan anak untuk membantu mereka dalam meningkatkan pemahaman mengenai lingkungan dan waktu. Visual yang diciptakan dalam penelitian ini berupa pengolahan motif unsur-unsur permainan tradisional lompat tali dengan menggunakan teknik stilasi yang diaplikasikan pada busana anak perempuan dengan jenis klasifikasi busana dalam yaitu *overall*.

kuantitatif dilakukan pengumpulan data berupa kuisioner untuk mengetahui persentase dari masalah penelitian. Dalam metode eksperimen, melakukan eksplorasi pembuatan motif dengan inspirasi permainan tradisional lompat tali, eksplorasi yang dilakukan yaitu mengolah unsur-unsur permainan tradisional lompat tali dengan menggunakan teknik stilasi.

HASIL DAN ANALISA

Gagasan perancangan motif berawal dari sebuah permasalahan tergesernya permainan tradisional oleh permainan modern.

keprihatinan peneliti terhadap anak-anak usia sekolah dasar yang perlahan lahan lupa akan permainan tradisional. Maka dari itu peneliti mencoba untuk memperkenalkan kembali salah satu permainan tradisional yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah. Tahap pertama dalam proses perancangan dalam motif ini adalah wawancara kepada komunitas Hong yakni untuk mengetahui jumlah permainan diluar rumah yang difasilitasi oleh komunitas Hong, terdapat 10 jenis permainan diluar rumah yang ada dikomunitas Hong, setelah dianalisa bahwasannya permainan lompat tali lah yang sesuai dengan karakterstik anak usia 8-11 tahun. tahap selanjutnya menentukan tema rancangan, tema yang diangkat pada konsep perancangan ini adalah "HomPimPa". HomPimPa merupakan bagian dari tahap bermain permainan tradisional, yang dimana sebuah cara untuk menentukan siapa yang menang dan kalah dalam permainan tradisional. gambar objek-objek yang ada di permainan tradisional lompat tali dibuat kedalam sebuah *imageboard*, dimana *imageboard* tersebut akan menjadi acuan dalam proses perancangn motif dan produk busana anak.



Gambar 1. Moodboard

Sumber : Dokumentasi pribadi, (2018)

Pada *imageboard* diatas peneliti menampilkan gambar suasana lingkungan pedesaan yang khas dengan tumbuh-tumbuhan disekitarnya kemudian terdapat anak sedang bermain lompat tali yang dimana anak memegang susunan karet dengan raut muka yang ceria dan terdapat juga gambar anak yang menggunakan busana dengan motif daun-daunan. Warna yang diambil dari *imageboard* yaitu warna *nature* yang menggambarkan lingkungan yang diantaranya terdapat unsur-unsur alam seperti tanah, tumbuh-tumbuhan, dan awan. Peneliti mengambil warna netral dengan karakter warna hangat yaitu seperti warna merah, kuning, *orange* dan karakter warna dingin yaitu seperti warna hijau, biru, putih. Selanjutnya melakukan proses perancangan motif dengan melalui 3 tahap eksplorasi diantaranya eksplorasi awal, eksplorasi lanjutan dan eksplorasi akhir. Eksplorasi awal yaitu mengumpulkan objek dari unsur-unsur permainan tradisional lompat tali diantaranya terdapat karet, lingkungan, kelompok bermain dan gaya anak pada saat melompat. Setelah itu melakukan proses sketsa stilasi dari unsur-unsur permainan tradisional lompat tali lalu masuk ketahap proses tracing digital dengan menggunakan aplikasi *coreldraw*. Eksplorasi lanjutan yaitu membuat komposisi motif dengan menggunakan dua teknik komposisi diantaranya komposisi motif tidak *repeats* dan komposisi motif *repeats*, setelah dibandingkan antara kedua teknik tersebut bahwasannya komposisi motif tidak *repeats* lebih terlihat objek yang akan ditonjolkan yaitu anak bermain permainan tradisional lompat tali.

Tabel 1. Komposisi motif tidak *repeats* unsur permainan lompat tali

No	Eksplorasi Komposisi Motif	Keterangan	Analisis
1.	<p>A. Biru</p>  <p>B. Orange</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik : Stilasi • Aplikasi : Coreldraw • Unsur yang terdapat pada komposisi motif yaitu pohon, rumput, anak yang sedang bermain lompat tali, dan susunan karet 	<ul style="list-style-type: none"> • Prinsip desain : <ul style="list-style-type: none"> - Satu kesatuan tipe motif dekoratif - Terdapat keselarasan warna - Penekanan pada warna dan peletakan gambar yang dimana gambar anak sedang bermain lompat tali diposisikan dibagian tengah gambar - Keseimbangan asimetris, komposisi motif tidak sama antara sisi kanan kiri dan atas bawah namun tetap terasa seimbang • Tipe motif yaitu motif dekoratif karena bentuk desain yang berwujud dari alam lalu distilasikan menjadi mode dan khayalan
2.	<p>A. Biru</p>  <p>B. Orange</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik : Stilasi • Aplikasi : Coreldraw • Unsur yang terdapat pada komposisi motif yaitu pohon, rumput, pagar, anak yang sedang bermain lompat tali, dan susunan karet 	<ul style="list-style-type: none"> • Prinsip desain : <ul style="list-style-type: none"> - Satu kesatuan tipe motif dekoratif - Terdapat keselarasan warna - Penekanan pada warna dan peletakan gambar yang dimana gambar anak sedang bermain lompat tali diposisikan dibagian tengah gambar - Keseimbangan asimetris, komposisi motif tidak sama antara

			<p>sisi kanan kiri dan atas bawah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipe motif yaitu motif dekoratif karena bentuk desain yang berwujud dari alam lalu distilasikan menjadi mode dan khayalan
3.	<p>A. Biru</p>  <p>b. Orange</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik : Stilasi • Aplikasi : Coreldraw • Unsur yang terdapat pada komposisi motif yaitu pohon, rumput, anak yang sedang bermain lompat tali, dan susunan karet 	<ul style="list-style-type: none"> • Prinsip desain : <ul style="list-style-type: none"> - Satu kesatuan tipe motif dekoratif - Terdapat keselarasan warna - Penekanan pada warna dan peletakan gambar yang dimana gambar anak sedang bermain lompat tali diposisikan dibagian tengah gambar - Keseimbangan asimetris, komposisi motif tidak sama antara sisi kanan kiri dan atas bawah • Tipe motif yaitu motif dekoratif karena bentuk desain yang berwujud dari alam lalu distilasikan menjadi mode dan khayalan
4.	<p>A. Biru</p>  <p>B. Orange</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik : Stilasi • Aplikasi : Coreldraw • Unsur yang terdapat pada komposisi motif yaitu pohon, rumput, anak yang sedang bermain lompat tali, dan susunan karet 	<ul style="list-style-type: none"> • Prinsip desain : <ul style="list-style-type: none"> - Satu kesatuan tipe motif dekoratif - Terdapat keselarasan warna - Penekanan pada warna dan peletakan gambar yang dimana gambar anak sedang bermain lompat tali diposisikan dibagian tengah

			<p>gambar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keseimbangan asimetris, komposisi motif tidak sama antara sisi kanan kiri dan atas bawah • Tipe motif yaitu motif dekoratif karena bentuk desain yang berwujud dari alam lalu distilasikan menjadi mode dan khayalan
5.	<p>A. Biru</p>  <p>B. Orange</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik : Stilasi • Aplikasi : Coreldraw • Unsur yang terdapat pada komposisi motif yaitu pohon, rumput, awan, pagar, anak yang sedang bermain lompat tali, dan susunan karet 	<ul style="list-style-type: none"> • Prinsip desain : <ul style="list-style-type: none"> - Satu kesatuan tipe motif dekoratif - Terdapat keselarasan warna - Penekanan pada warna dan peletakan gambar yang dimana gambar anak sedang bermain lompat tali diposisikan dibagian tengah gambar - Keseimbangan asimetris, komposisi motif tidak sama antara sisi kanan kiri dan atas bawah • Tipe motif yaitu motif dekoratif karena bentuk desain yang berwujud dari alam lalu distilasikan menjadi mode dan khayalan
6.	<p>A. Biru</p>  <p>B. Orange</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik : Stilasi • Aplikasi : Coreldraw • Unsur yang terdapat pada komposisi motif yaitu pohon, rumput, anak yang sedang bermain lompat tali, dan susunan karet 	<ul style="list-style-type: none"> • Prinsip desain : <ul style="list-style-type: none"> - Satu kesatuan tipe motif dekoratif - Terdapat keselarasan warna - Penekanan pada warna dan peletakan gambar yang dimana

			<p>gambar anak sedang bermain lompat tali diposisikan dibagian tengah gambar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keseimbangan asimetris, komposisi motif tidak sama antara sisi kanan kiri dan atas bawah • Tipe motif yaitu motif dekoratif karena bentuk desain yang berwujud dari alam lalu distilasikan menjadi mode dan khayalan
<p>7.</p>	<p>A.Biru</p>  <p>B.orange</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik : Stilasi • Aplikasi : Coreldraw • Unsur yang terdapat pada komposisi motif yaitu pohon, rumput, anak yang sedang bermain lompat tali, dan susunan karet 	<ul style="list-style-type: none"> • Prinsip desain : <ul style="list-style-type: none"> - Satu kesatuan tipe motif dekoratif - Terdapat keselarasan warna - Penekanan pada warna dan peletakan gambar yang dimana gambar anak sedang bermain lompat tali diposisikan dibagian tengah gambar - Keseimbangan asimetris, komposisi motif tidak sama antara sisi kanan kiri dan atas bawah • Tipe motif yaitu motif dekoratif karena bentuk desain yang berwujud dari alam lalu distilasikan menjadi mode dan khayalan
<p>8.</p>	<p>A.Biru</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik : Stilasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Prinsip desain :

	 <p>B. Orange</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi : Coreldraw • Unsur yang terdapat pada komposisi motif yaitu pohon, rumput, pagar, anak yang sedang bermain lompat tali, dan susunan karet 	<ul style="list-style-type: none"> - Satu kesatuan tipe motif dekoratif - Terdapat keselarasan warna - Penekanan pada warna dan peletakan gambar yang dimana gambar anak sedang bermain lompat tali diposisikan dibagian tengah gambar - Keseimbangan asimetris, komposisi motif tidak sama antara sisi kanan kiri dan atas bawah • Tipe motif yaitu motif dekoratif karena bentuk desain yang berwujud dari alam lalu distilasikan menjadi mode dan khayalan
<p>9.</p>	<p>A. Biru</p>  <p>B. Orange</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik : Stilasi • Aplikasi : Coreldraw • Unsur yang terdapat pada komposisi motif yaitu pohon, rumput, pagar, anak yang sedang bermain lompat tali, dan susunan karet 	<ul style="list-style-type: none"> • Prinsip desain : <ul style="list-style-type: none"> - Satu kesatuan tipe motif dekoratif - Terdapat keselarasan warna - Penekanan pada warna dan peletakan gambar yang dimana gambar anak sedang bermain lompat tali diposisikan dibagian tengah gambar - Keseimbangan asimetris, komposisi motif tidak sama antara sisi kanan kiri dan atas bawah • Tipe motif yaitu motif dekoratif karena bentuk desain yang berwujud dari alam lalu distilasikan

			menjadi mode dan khayalan
--	--	--	---------------------------

Tabel 1. komposisi motif tidak repeats

Sumber: dokumentasi pribadi, (2018)

Setelah membuat komposisi motif, peneliti melakukan tes *digital printing* pada beberapa jenis kain dengan tujuan ingin mengetahui warna dan *outline* pada motif yang dihasilkan, dan ada tambahan pada bagian motif tertentu dengan menggunakan teknik bordir agar objek lebih menonjol. Tahap selanjutnya peneliti membuat desain produk yaitu busana dengan klasifikasi busana dalam salah satunya adalah *overall*, dalam pembuatan produk busana disesuaikan dengan brand pembeding. Eksplorasi akhir yaitu membuat konsep *merchandise* dan proses produksi, dibawah ini terdapat visual logo brand “HomPimPa” dan produk diantaranya.



Gambar 2. Logo

Sumber : Dokumentasi pribadi, (2018)



3. Photoshoot look 1

Sumber : Dokumentasi pribadi, (2018)



Gambar 4. Photoshoot look 2

Sumber : Dokumentasi pribadi, (2018)

SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah seiring perkembangan zaman khususnya di daerah perkotaan permainan tradisional mulai terlupakan bahkan ada pula yang belum mengenal. bahwasannya permainan tradisional merupakan salah satu unsur kebudayaan yang penting dilestarikan karena permainan ini dapat mempengaruhi perkembangan fisik, kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial anak. Sesuai dengan kondisi saat ini dimana semakin banyak anak-anak yang tidak mengenal permainan tradisional padahal permainan tersebut penting untuk diketahui maka perlu upaya-upaya untuk memperkenalkan permainan tradisional, dari sekian banyak jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia salah satu permainan yang menjadi topik kajian dalam penelitian ini adalah jenis permainan tradisional lompat tali. Hal yang mendasari pemilihan permainan tradisional lompat tali yaitu berdasarkan beberapa proses analisa yang dilakukan dalam bentuk wawancara dan data matriks perbandingan permainan tradisional. salah satu upaya untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada anak yaitu melalui visual. Visual yang diciptakan yaitu berupa motif, perancangan motif ini menggunakan teknik stilasi. Karakter pengayaan motif yaitu realis karikatur. Produk yang akan diciptakan yaitu produk *fashion* berupa busana anak dengan jenis busana dalam salah satunya yaitu *overall*. Pemilihan busana *overall* ini dikarenakan dapat digunakan *daily wear*. Dilihat dari sejarah *overall* bahwasannya pada tahun 1950

digunakan sebagai busana para pekerja dengan bobot pekerjaan yang cukup berat, yang dapat memudahkan mereka beraktivitas selain itu pula busana *overall* dapat memudahkan peneliti untuk meletakkan motif pada bagian tertentu. Perancangan motif permainan tradisional yang diaplikasikan pada busana anak, diharapkan anak dapat mengenal permainan tradisional dengan melalui visual yang digambarkan pada motif dan diharapkan kepada orang tua untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anaknya.

REFERENSI

- Alif, M. Z. (2016). *konsep desain vernakular melalui bentuk transmisi nilai kaendahan pada mainan dan permainan anak dibaduy*. Bandung.
- Lingar, S. (2010). *ayo lestarikan permainan tradisional*. Jakarta: karya mandiri nusantara.
- Yuniar, C. N. (2012). Metode dukungan Visual Pada Pembelajaran Anak dengan Autisme . *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental* , 3.
- Maisaroh, S. (2013). Penggunaan media grafis pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dikelas IV A sekolah dasar negri Gedongkiwo tahun ajaran 2012/2013.
- Nafisah, W. (2016). Pengaruh permainan tradisional petak umpet dan lompat tali terhadap pembentukan karakter demokratis dan disiplin pada anak usia sekolah dasar. Skripsi Sarjana pada FTIK UIN Malang: diterbitkan.
- Marliani, R. (2016). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: CV PUSTAKA SETIA.

Permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang penting untuk dilestarikan karena permainan ini dapat mempengaruhi perkembangan fisik, kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial anak. selain itu permainan tradisional merupakan salah satu unsur kebudayaan yang memberikan ciri khas tertentu pada suatu kebudayaan, oleh sebab itu permainan tradisional anak dianggap sebagai aset budaya yang harus dipertahankan oleh suatu masyarakat ditengah kumpulan masyarakat lain. Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat diperkotaan tidak saja berpengaruh kepada pola kehidupan manusia secara luas, tetapi juga berdampak kepada permainan anak, yang dimana permainan tradisional sudah semakin terlupakan, selain karena faktor tempat, lahan yang kosong semakin jarang, juga karena minat anak-anak yang lebih menyukai permainan modern. dari latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah yakni mengenai kondisi saat ini dimana semakin banyak anak-anak yang tidak mengenal permainan tradisional, padahal permainan tersebut penting untuk diketahui maka perlu upaya untuk memperkenalkan permainan tradisional salah satunya adalah dengan cara memperkenalkan permainan tradisional kepada anak melalui visual, menurut diana twatchmen yang dikutip dalam jurnal (Yuniar, 2012:3) menjelaskan dukungan visual memudahkan anak untuk membantu mereka dalam meningkatkan pemahaman mengenai lingkungan dan waktu.