

**PERMAINAN TRADISONAL SUMATERA SELATAN SEBAGAI IDE  
DASAR PENCIPTAAN MOTIF BATIK TULIS BAHAN SANDANG  
UNTUK BUSANA PESTA**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI  
(TAKS)**

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



oleh:

**Lia Yustina**

**NIM.12207241028**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA  
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2017**

## PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Permainan Tradisional Sumatera Selatan Sebagai Ide Dasar Penciptaan Motif Batik Tulis Bahan Sandang Untuk Busana Pesta* ini telah disetujui pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 7 Februari 2017

Pembimbing I

Ismadi, S.Pd, MA

NIP. 19770626 200501 1 003

## PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Permainan Tradisional Sumatera Selatan Sebagai Ide Dasar Penciptaan Motif Batik Tulis Bahan Sandang Untuk Busana Pesta* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 20 Februari 2017 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Ismadi, S.Pd, M.A	Ketua Penguji		20 Februari 2017
Aran Handoko, M.Sn	Sekretaris Penguji		20 Februari 2017
Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn	Penguji Utama		20 Februari 2017



Yogyakarta, Februari 2017  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,  
  
Dr. Widyastuti Purbani, M.A  
NIP. 19610524 199001 2 001



## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Lia Yustina

NIM : 12207241028

Program Studi : Pendidikan Kriya

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri

Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya Ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian – bagian yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Februari 2017

Penulis,



Lia Yustina

## MOTTO

*“Nikmati proses yang panjang dengan kesabaran dan kerja keras untuk mendapatkan pengalaman yang berharga”*

## PERSEMBAHAN

“Tugas Akhir Karya Seni ini ku persembahkan untuk kedua orang tuaku yang telah mendukung dari segala hal, memberikan semangat, berkat usaha dan doa beliau saya dapat menempuh pendidikan sampai saat ini dan mendapat pengalaman yang sangat berharga. Terima kasih”

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan ke hadirat Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “Permainan Tradisional Sumatera Selatan Sebagai Ide Dasar Penciptaan Motif Batik Tulis Bahan Sandang Untuk Busana Pesta” ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan karena adanya bimbingan dari Bapak Ismadi, S.Pd. M.A., yang memberikan pelajaran dan pengalaman dalam menyelesaikan tugas akhir karya seni ini. Saya mengucapkan terima kasih kepada beliau selaku dosen pembimbing. Tak lupa saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. M.A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Widyastuti Purbani, M.A., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Bapak Dr. I Ketut Sunarya, M. Sn., selaku Ketua Prodi Pendidikan Kriya, Jurusan Pendidikan Seni Rupa sekaligus Dosen Pembimbing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Seluruh Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Pendidikan Kriya Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Kedua Orang tua tercinta dan saudara-saudara tersayang yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan baik material maupun moral kepada penulis.
7. Semua teman-teman penulis, terima kasih atas bantuan dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni dengan lancar.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain untuk perkembangan karya seni batik.

Yogyakarta, Februari 2017

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'L' followed by a series of loops and a final flourish.

Lia Yustina



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
ABSTRAK .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Fokus Masalah .....	5
C. Tujuan .....	5
D. Manfaat .....	5
BAB II METODE PENCIPTAAN KARYA .....	7
A. Eksplorasi.....	8
1. Eksplorasi Tentang Batik .....	10
2. Eksplorasi Mengenai Perkembangan Batik Saat Ini Melalui Studi Lapangan .....	13
3. Eksplorasi Tentang Permainan Tradisional Daerah Sumatera Selatan .....	15
4. Eksplorasi Tentang Busana Pesta .....	30
B. Perencanaan .....	34
1. Tinjauan Tentang Desain .....	35

2. Tinjauan Tentang Motif dan Pola .....	47
3. Tahap Perancangan .....	49
C. Perwujudan.....	49
1. Persiapan Alat dan Bahan.....	50
2. Mengolah Kain .....	50
3. Memola.....	50
4. Penyantingan .....	51
5. Pewarnaan.....	51
6. Pengeblokan atau Menembok Pertama.....	51
7. Pewarnaan Kedua .....	51
8. Pelorodan.....	51
9. Pekerjaan Akhir ( <i>Finishing</i> ) .....	52
 BAB III VISUALISASI KARYA.....	53
A. Penciptaan Motif Permainan Tradisional Sumatera Selatan .....	53
B. Pembuatan Motif Permainan Tradisional Sumatera Selatan.....	54
1. Pembuatan Motif Permainan Siamang .....	54
2. Pembuatan Motif Permainan Tenggoh-tenggohan .....	56
3. Pembuatan Motif Permainan Tali Kembar .....	57
4. Pembuatan Motif Permainan Babi-babian.....	59
5. Pembuatan Motif Permainan Genggong.....	61
6. Pembuatan Motif Permainan Mandi Urek-urekan.....	63
7. Pembuatan Motif Permainan Cepak Canting .....	63
8. Pembuatan Motif Permainan Gudang Kero.....	65
C. Pembuatan Pola.....	66
1. Pola Alternatif dan Pola Terpilih.....	66
2. Gambar Kerja .....	79
D. Persiapan Alat dan Bahan .....	84
1. Alat yang digunakan dalam Proses Membatik .....	84
2. Bahan yang digunakan dalam Proses Membatik .....	88
E. Mengolah Kain.....	92

F. Memola .....	92
G. Mencanting.....	93
1. Membatik Klowongan .....	93
2. Memberi Isen-isen atau <i>Ngisen-iseni</i> .....	93
3. Menembok .....	94
H. Pewarnaan .....	95
1. Tahap Pewarnaan dengan Naphthol .....	95
2. Tahap Pewarnaan dengan Indigosol .....	96
I. Menembok .....	97
1. Menembok dengan Menggunakan Malam .....	97
2. Menembok dengan Menggunakan Parafin .....	98
J. Melorod .....	98
 BAB IV DESKRIPSI KARYA DAN PEMBAHASAN.....	100
A. Batik Tulis Permainan Siamang .....	100
1. Deskripsi Karya .....	100
2. Pembahasan Karya Batik Permainan Siamang.....	101
B. Batik Tulis Permainan <i>Tenggoh-tenggohan</i> .....	104
1. Deskripsi Karya .....	104
2. Pembahasan Karya Batik Permainan <i>Tenggoh-tenggohan</i> .....	105
C. Batik Tulis Permainan Tali Kembar .....	108
1. Deskripsi Karya .....	108
2. Pembahasan Karya Batik Permainan Tali Kembar .....	110
D. Batik Tulis Permainan Babi-babian .....	112
1. Deskripsi Karya .....	112
2. Pembahasan Karya Batik Permainan Babi-babian .....	114
E. Batik Tulis Permainan Genggong .....	117
1. Deskripsi Karya.....	117
2. Pembahasan Karya Batik Permainan Genggong .....	118
F. Batik Tulis Permainan Mandi <i>Urek-urekan</i> .....	121
1. Deskripsi Karya.....	121

2. Pembahasan Karya Batik Permainan Mandi <i>Urek-urekan</i> .....	122
G. Batik Tulis Permainan Cepak Canting .....	125
1. Deskripsi Karya.....	125
2. Pembahasan Karya Batik Permainan Cepak Canting .....	126
H. Batik Tulis Permainan Gudang Kero .....	129
1. Deskripsi Karya.....	129
2. Pembahasan Karya Batik Permainan Gudang Kero.....	130
 BAB V PENUTUP.....	 134
A. Kesimpulan .....	134
B. Saran.....	135
DAFTAR PUSTAKA .....	136
LAMPIRAN .....	139

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I : Antusiasme Pecinta Batik di Salah Satu Pusat Perbelanjaan Batik.....	15
Gambar II : Visualisasi Main Siamang .....	18
Gambar III : Visualisasi Permainan Tenggo-tenggoan .....	20
Gambar IV : Visualisasi Permainan Tali Kembar .....	21
Gambar V : Visualisasi Permainan Babi-babian .....	22
Gambar VI : Visualisasi Permainan Genggong .....	25
Gambar VII : Visualisasi Permainan Mandi Urek-urekan .....	26
Gambar VIII : Visualisasi Permainan Cepak Canting .....	28
Gambar IX : Visualisasi Permainan Gudang Kero .....	30
Gambar X : Tahapan Proses Penciptaan Karya .....	52
Gambar XI : Gambar Kerja Permainan Siamang .....	80
Gambar XII : Gambar Kerja Permainan Tenggo-tenggoan .....	80
Gambar XIII : Gambar Kerja Permainan Tali Kembar .....	81
Gambar XIV : Gambar Kerja Permainan Babi-babian .....	81
Gambar XV : Gambar Kerja Permainan Genggong .....	82
Gambar XVI : Gambar Kerja Permainan Mandi Urek-urekan .....	82
Gambar XVII : Gambar Kerja Permainan Cepak Canting .....	83
Gambar XVIII : Gambar Kerja Permainan Gudang Kero .....	83
Gambar XIX : Canting .....	84
Gambar XX : Wajan .....	85
Gambar XXI : Kompor Batik Listrik .....	85
Gambar XXII : Dingklik .....	86
Gambar XXIII : Bak Warna .....	86
Gambar XXIV : Sarung Tangan .....	87
Gambar XXV : Alat Gambar .....	87
Gambar XXVI : Kuas .....	89
Gambar XXVII : Kain .....	89
Gambar XXVIII : Malam Batik.....	89

Gambar XXIX	: Parafin .....	90
Gambar XXX	: Pewarna Sintetis .....	90
Gambar XXXI	: Soda Abu .....	91
Gambar XXXII	: <i>Waterglass</i> .....	91
Gambar XXXIII	: Penjemuran Kain setelah diolah .....	92
Gambar XXXIV	: Proses Memola Kain .....	93
Gambar XXXV	: Proses Mencanting .....	94
Gambar XXXVI	: Hasil Cantingan .....	95
Gambar XXXVII	: Proses Pewarnaan Celup Menggunakan Naphthol .....	96
Gambar XXXVIII	: Proses Pewarnaan Celup Menggunakan Indigosol .....	97
Gambar XXXIX	: <i>Nemboki</i> Motif .....	98
Gambar XL	: Melorod .....	99
Gambar LXI	: Batik Permainan Siamang .....	101
Gambar LXII	: Batik Permainan Siamang yang diterapkan sebagai Gaun Pesta .....	102
Gambar LXIII	: Batik Permainan <i>Tenggoh-tenggohan</i> .....	105
Gambar LXIV	: Batik Permainan <i>Tenggoh-tenggohan</i> yang diterapkan sebagai Busana Pesta.....	106
Gambar LXV	: Batik Permainan Tali Kembar.....	109
Gambar LXVI	: Batik Permainan Tali Kembar diterapkan sebagai Busan Pesta .....	110
Gambar LXVII	: Batik Permainan Babi-babian .....	113
Gambar LXVIII	: Batik Permainan Babi-babian diterapkan sebagai Busana Pesta .....	114
Gambar LXIX	: Batik Permainan Genggong .....	118
Gambar L	: Batik Permainan Genggong diterapkan sebagai Busana Pesta .....	119
Gambar LI	: Batik Permainan Mandi Urek-urekan .....	122
Gambar LII	: Batik Permainan Mandi Urek-urekan diterapkan sebagai Busana Pesta.....	123
Gambar LIII	: Batik Permainan Cepak Canting .....	126
Gambar LIV	: Batik Permainan Cepak Canting yang diterapkan Pada	

	Busana Pesta .....	127
Gambar LV	: Batik Permainan Gudang Kero .....	130
Gambar LVI	: Batik Permainan Gudang Kero diterapkan sebagai BusanaPesta .....	131

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Pembuatan Motif Siamang .....	55
Tabel 2 : Pembuatan Motif Harimau.....	55
Tabel 3 : Pembuatan Motif Penenggoh .....	56
Tabel 4 : Pembuatan Motif yang ditenggoh .....	57
Tabel 5 : Pembuatan Motif Pemutar Tali 1 .....	58
Tabel 6 : Pembuatan Motif PelompatTali .....	58
Tabel 7 : Pembuatan Motif Pemutar Tali 2 .....	59
Tabel 8 : Pembuatan Motif Pemain yang ditebak .....	60
Tabel 9 : Pembuatan Motif Pemain Penebak .....	60
Tabel 10 : Pembuatan Motif Babi-babian .....	61
Tabel 11 : Pembuatan Motif Pemain Wanita .....	62
Tabel 12 : Pembuatan Motif Pemain Pria .....	62
Tabel 13 : Pembuatan Motif Permainan Mandi Urek-urekan .....	63
Tabel 14 : Pembuatan Motif Pemain yang Berjaga.....	64
Tabel 15 : Pembuatan Motif Pemain yang Bersembunyi.....	64
Tabel 16 : Pembuatan Motif Permainan Gudang Kero .....	65
Tabel 17 : Pembuatan Pola Permainan Siamang.....	67
Tabel 18 : Pembuatan Pola Permainan Tenggoh-tenggohan .....	68
Tabel 19 : Pembuatan Pola Permainan Tali Kembar .....	70
Tabel 20 : Pembuatan Pola Permainan Babi-babian .....	72
Tabel 21 : Pembuatan Pola Permainan Genggong .....	74
Tabel 22 : Pembuatan Pola Permainan Mandi Urek-urekan .....	75
Tabel 23 : Pembuatan Pola Permainan Cepak Canting.....	77
Tabel 24 : Pembuatan Pola Permainan Gudang Kero .....	78



# **PERMAINAN TRADISIONAL SUMATERA SELATAN SEBAGAI IDE DASAR PENCIPTAAN MOTIF BATIK TULIS BAHAN SANDANG UNTUK BUSANA PESTA**

**Oleh Lia Yustina  
NIM 12207241028**

## **ABSTRAK**

Tugas akhir karya seni ini bertujuan, menciptakan motif batik tulis bahan sandang untuk busana pesta yang beride dasar permainan tradisional Sumatera Selatan.

Proses dalam pembuatan karya seni batik tulis ini berpedoman pada metode dari SP Gustami, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Proses batik dimulai dengan pembuatan motif, pembuatan pola, pembuatan gambar gambar kerja, memola, mencanting, mewarna dengan teknik celup menggunakan warna *indigosol* dan *naphtol*, dan terakhir melorod. Kain yang digunakan yaitu kain mori *primitissima*, katun *ima*, dan satin *donatelli*.

Hasil penciptaan batik tulis yang beride dasar permainan tradisional Sumatera Selatan ini berjumlah delapan bahan sandang yang berjudul, (1) *Batik Permainan Siamang*, mempunyai keindahan pada susunan warnanya, (2) *Batik Permainan Tenggoh-tenggohan*, mempunyai keindahan pada susunan motif yang seimbang dan efek pecahan yang dihasilkan parafin, (3) *Batik Permainan Tali Kembar*, mempunyai keindahan pada motif yang disusun sejajar sehingga memberikan efek skat-skat pada tiap motif utama, (4) *Batik Permainan Babi-babian*, keindahannya terletak pada warna yang dihasilkan pada *backgroundnya*, (5) *Batik Permainan Genggong*, mempunyai keindahan pada susunan motif yang *simple* dan serasi dengan penggunaan warnanya, (6) *Batik Permainan Mandi Urek-urekan*, mempunyai keindahan pada penggunaan warna yang selaras serta garis-garis pada *background* yang dihasilkan dari pecahan-pecahan parafin, (7) *Batik Permainan Cepak Canting*, mempunyai keindahan pada susunan motifnya dan dikombinasi warna yang digunakan sehingga menggambarkan ketenangan dan kekokohan saat di pakai, (8) *Batik Permainan Gudang Kero*, mempunyai keindahan yang terletak pada kombinasi warna yang menggambarkan keceriaan.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Batik Tulis, dan Busana Pesta

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kebudayaan merupakan keseluruhan gagasan dan karya manusia, yang harus dibiasakannya dengan belajar, beserta keseluruhan dari hasil budi dan karyanya itu (Koentjaraningrat, 1982:9). Suatu kebudayaan ideal dan adat-istiadat mengatur serta memberi arah kepada perbuatan maupun karya manusia. Baik berupa ide-ide maupun perbuatan dan karya manusia dalam menghasilkan benda-benda fisiknya. Benda-benda fisik tersebut merupakan bentuk dari kebudayaan yang dihasilkan oleh manusia yang bersifat konkret. Kebudayaan memerlukan banyak keterangan seperti, hasil fisik dari aktivitas dan perbuatan manusia terdahulu, dapat diraba, dilihat maupun difoto.

Batik merupakan salah satu wujud kebudayaan fisik peninggalan nenek moyang Indonesia sebagai hasil dari kreativitasnya. Demi mempertahankan eksistensinya, batik selalu mengalami perubahan sejalan dengan perkembangan zaman. Mulai dari zaman kerajaan yang bergaya tradisional hingga ke gaya modern. Batik adalah salah satu hasil budaya yang selalu mengalami perubahan fungsi (Soedarso, 1998:5). Selain motif dan warnanya yang mulai berkembang, fungsi batik pun mengalami perubahan, yang awalnya hanya berbentuk kain panjang dan dipakai oleh keluarga keraton kini telah berkembang menjadi pelengkap kebutuhan primer maupun sekunder masyarakat luas. Batik tidak hanya berbentuk kain panjang saja, akan tetapi juga diaplikasikan dalam bentuk tas, baju, celana, rok, sepatu dan lain sebagainya.

Batik sebagai salah satu hasil kesenian dengan nilai-nilai khas masyarakat Indonesia membutuhkan cara penanganan pengembangan tersendiri. Dalam perkembangannya, para seniman berupaya mencari terobosan baru agar masyarakat tidak bosan dengan batik-batik yang ada, sehingga terciptalah motif-motif yang beragam dengan mempertahankan nilai-nilai filosofi yang terkandung didalamnya. Dengan demikian eksistensinya tidak hanya terbatas sebagai sebuah entitas lokal (pribumi), tetapi juga merambah kedalam ruang lingkup kehidupan. Hal ini menunjukkan suatu tradisi produk Indonesia tidak statis, melainkan senantiasa berada dalam dinamika sesuai dengan perkembangan lingkungan sebagai bentuk integrasi tradisi dengan modernisasi.

Batik juga ingin dijadikan sebuah produk yang mengikuti dinamika selera modern (Asti Musman, 2011:11). Hal ini dapat dilihat dari upaya disejajarkannya batik dengan kain-kain modern lainnya yang ikut dan telah berhasil dalam percaturan selera Internasional masa kini. Bentuk dan corak kain masa kini memiliki gagasan yang tak terbatas, bersifat dekoratif dan dinamis.

Motif batik di Indonesia dari filosofi dan maknanya sangat beragam. Sehingga tercipta berbagai macam motif batik sesuai ciri khas daerah masing-masing. Kain batik motif tradisional tersebut yang mula-mula hanya sebagai pakaian dalam upacara tertentu telah berkembang menjadi barang yang dibutuhkan sebagai bahan penutup dan pelindung tubuh yaitu sebagai busana. Seiring perkembangan zaman busana batik semakin muncul dengan berbagai motif dan desain busana diberbagai kesempatan.

Sumatera Selatan merupakan provinsi yang relatif luas dengan penduduk yang terdiri dari berbagai suku, ras, dan agama. Banyaknya suku dan ras tersebut menyebabkan beranekaragamnya kebudayaan yang dimiliki daerah satu dan daerah lain di Sumatera Selatan. Keanekaragaman ini terlihat dari permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh anak-anak dari satu daerah akan berbeda dengan daerah lain. Wilayah yang luas dengan jumlah penduduk relatif sedikit memungkinkan masuknya penduduk dari daerah luar, seperti terjadinya transmigrasi yang menyebabkan adanya peluang terjadi pencampuran antara kebudayaan asli dengan kebudayaan luar yang dibawa oleh para transmigran. Kondisi tersebut mempengaruhi keanekaragaman permainan tradisional di daerah tersebut. Meskipun berbeda-beda, permainan tradisional ini tetap memiliki tujuan yang relatif sama yaitu membentuk karakter anak, mengajarkan bagaimana anak-anak bekerja dalam tim, bagaimana menyusun strategi, saling tolong menolong serta bagaimana berinteraksi dan bergaul dengan lingkungan sekitarnya. Di Sumatera Selatan sendiri terdapat 15 permainan tradisional diantaranya permainan Egrang, permainan Ori'20, permainan Bentengan, permainan Bintang Beralih, permainan Cadangan, permainan Dakoan, permainan Terompa, permainan Genggong, permainan *Gudang Kero*, permainan Cepak Canting, permainan Tali Kembar, permainan Siamang, permainan Babi-babian, permainan *Tenggoh-tenggohan* dan permainan Mandi *Urek-urekan*. Dari 15 permainan tersebut ada beberapa permainan yang sudah tidak lagi dimainkan atau bahkan sudah tidak dikenal lagi oleh anak-anak saat ini, yakni permainan Siamang, permainan *Tenggoh-tenggohan*, permainan Tali Kembar, permainan Babi-babian, permainan

*Genggong*, permainan *Mandi Urek-urekan*, permainan Cepak Canting dan permainan *Gudang Kero*. Maka dari itu, penulis mengangkat 8 permainan ini sebagai ide dasar dalam penciptaan batik tulis bahan sandang untuk busana pesta. Hal ini merupakan salah satu upaya penulis untuk mengenalkan kembali permainan-permainan tradisional yang pada dasarnya telah punah, dengan cara menerapkannya sebagai motif utama pada batik tulis. Selain sebagai upaya mengenalkan kembali permainan-permainan yang telah punah, penciptaan batik tulis bahan sandang untuk busana pesta ini juga merupakan salah satu cara mempertahankan keeksistensian batik dengan menciptakan motif-motif baru agar masyarakat tak lagi bosan dengan motif-motif yang ada.

## **B. Fokus Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, fokus masalahnya adalah penciptaan motif batik tulis bahan sandang untuk busana pesta yang beride dasar Permainan Tradisional Sumatera Selatan. Dari banyaknya jumlah permainan tradisional Sumatera Selatan, di pilih 8 permainan tradisional yang sudah punah untuk dijadikan motif utama batik tulis bahan sandang untuk busana pesta. Permainan yang dipilih yaitu permainan Siamang, permainan *Tenggoh-tenggohan*, permainan Tali Kembar, permainan Babi-babian, permainan *Genggong*, permainan *Mandi Urek-urekan*, permainan Cepak Canting dan permainan *Gudang Kero*.

## **C. Tujuan**

Pembuatan karya kerajinan batik tulis untuk Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang mengambil tema Permainan Tradisional Sumatera Selatan Sebagai

Ide Dasar Penciptaan Motif Batik Tulis Bahan Sandang untuk Busana Pesta ini bertujuan untuk:

1. Menciptakan motif baru pada batik tulis yang mengambil tema Permainan yang dipilih yaitu permainan Siamang, permainan *Tenggoh-tenggohan*, permainan Tali Kembar, permainan Babi-babian, permainan *Genggong*, permainan *Mandi Urek-urekan*, permainan Cepak Canting dan permainan *Gudang Kero* sebagai ide dasarnya.
2. Menemukan komposisi motif pembuatan karya batik yang kreatif dengan sumber ide Permainan yang dipilih yaitu permainan Siamang, permainan *Tenggoh-tenggohan*, permainan Tali Kembar, permainan Babi-babian, permainan *Genggong*, permainan *Mandi Urek-urekan*, permainan Cepak Canting dan permainan *Gudang Kero*.
3. Membuat bahan sandang dengan motif batik Permainan yang dipilih yaitu permainan Siamang, permainan *Tenggoh-tenggohan*, permainan Tali Kembar, permainan Babi-babian, permainan *Genggong*, permainan *Mandi Urek-urekan*, permainan Cepak Canting dan permainan *Gudang Kero*.

#### **D. Manfaat**

Proyek Tugas Akhir Karya Seni yang mengambil tema Permainan Tradisional Sumatera Selatan Sebagai Ide Dasar Penciptaan Motif Batik Tulis Bahan Sandang untuk Busana Pesta ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

##### **1. Bagi Pencipta**

- a. Mengembangkan kreatifitas dalam menciptakan motif pada batik.

- b. Memeroleh pengalaman secara langsung bagaimana menyusun konsep penciptaan karya seni dan realisasinya.
- c. Mendorong dan melatih penulis menjadi lebih kreatif dan menciptakan karya-karya baru, terutama pembatikan dan pembuatan desain.

## **2. Bagi Pembaca**

- a. Menambah wacana dan wawasan dalam pengembangan kreatifitas mahasiswa Prodi Pendidikan Kriya.
- b. Menambah wacana, wawasan, serta pengetahuan tentang permainan tradisional yang terdapat di daerah Sumatera Selatan.
- c. Melatih apresiasi dalam menilai karya seni rupa.
- d. Mengetahui hasil karya cipta batik mahasiswa Prodi Kriya.

## **3. Bagi Lembaga**

- a. Sebagai bahan referensi dalam menambah sumber bacaan untuk UNY.
- b. Sebagai bahan kajian untuk mahasiswa Pendidikan Seni Rupa dan Pendidikan Kriya.

## **BAB II**

### **METODE PENCIPTAAN KARYA**

Metode adalah suatu cara untuk bertindak menurut sistem atau aturan tertentu yang bertujuan untuk kegiatan praktis terlaksana secara rasional dan terarah sehingga dapat dicapai secara optimal (Agus, 1996: 6). Metode merupakan kegiatan untuk menciptakan sesuatu. Metode *Research and Development* yakni berdasarkan langkah-langkah yang ditegaskan oleh Sugiyono (2011: 335) dijelaskan pada gambar di bawah ini sebagai berikut:

Desain Produk => Potensi dan Masalah => Pengumpulan Data => Ujicoba Produk => Revisi Desain => Validasi Desain => Revisi Produk => Ujicoba Pemakaian => Revisi Produk => Produksi Masal

Dalam konteks metodologis, proses penciptaan karya seni mengacu pada pendapat Gustami, SP (2007: 329) yang mengatakan :

“Terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Pertama, tahap eksplorasi, meliputi aktivitas penjelajahan mengenai sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalian, pengumpulan data, dan referensi, berikut pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Kedua, tahap perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan diteruskan keseluruhan analisis gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan 8 gambar teknik yang berguna bagi perwujudan, bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternatif atau gambar teknik yang disiapkan menjadi model *prototype* sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki. Model itu bisa dibuat dalam ukuran miniatur bisa pula dalam ukuran sebenarnya.”

Dengan ketiga tahapan ini, maka hasil karya yang dihasilkan dapat tercipta dengan baik dan sesuai dengan ide penciptaan serta fungsinya. Berkenaan dengan proses penciptaan karya dalam tugas akhir ini, lebih lanjut dapat diuraikan sebagai berikut:



## **A. Eksplorasi**

Kata eksplorasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 290) adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak, terutama sumber alam yang terdapat ditempat itu. Jadi, dapat disimpulkan bahwa eksplorasi sebagai pengumpulan informasi masalah, gagasan, pengalaman melalui tertulis atau studi pustaka dan lapangan atau wawancara untuk mendapatkan pemahaman terkait penciptaan karya seni.

Definisi wawancara menurut Moleong (2004: 135), wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Menurut Koentjaraningrat, dkk (1984: 193), wawancara adalah metode dalam mengumpulkan keterangan dan data dalam rangka penelitian masyarakat. Penelitian mengajukan sejumlah pertanyaan mengenai suatu pokok masalah kepada informan atau responden yang kemudian akan dijawabnya. Pertanyaan dan jawaban biasanya dilakukan secara lisan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa wawancara adalah proses tanya jawab lisan oleh dua pihak yaitu pewawancara dan terwawancara pada suatu topik masalah yang dapat menjadi alat atau perangkat dan juga menjadi objek.

Sedangkan studi kepustakaan merupakan cara pengumpulan data bermacam-macam material yang terdapat di ruang kepustakaan, seperti koran, buku-buku, majalah, naskah, dokumen, dan sebagainya yang relevan (Koentjaraningrat, 1983: 420). Langkah awal penciptaan karya batik tulis dimulai dari pengamatan secara keseluruhan bentuk kembang setaman (bunga mawar

merah, mawar putih, melati, kenanga, dan kanthil) pada aslinya, internet, wawancara, dan buku untuk dijadikan inspirasi pembuatan motif batik tulis. Hal tersebut dilakukan guna menguatkan gagasan penciptaan dan keputusan dalam menyusun konsep.

Kegiatan eksplorasi ini dilakukan guna memperoleh informasi-informasi yang berkaitan dengan tugas akhir. Sehingga penulis dapat mengembangkan ide dan gagasan untuk menciptakan karya seni. Kegiatan ini meliputi:

- a. Pengumpulan informasi melalui studi pustaka dan studi lapangan untuk mendapatkan pemahaman untuk menguatkan gagasan penciptaan dalam menyusun konsep penciptaan karya.
- b. Mengumpulkan informasi melalui studi lapangan mengenai perkembangan batik tulis saat ini secara keseluruhan.
- c. Pemahaman tentang permainan tradisional Sumatera Selatan secara menyeluruh sehingga dapat menjadi acuan dalam bagi penciptaan motif batik tulis bahan sandang.
- d. Melakukan analisis terhadap bahan dan teknik yang digunakan dalam penciptaan batik tulis bahan busana pesta
- e. Mengembangkan imajinasi guna mendapatkan ide-ide kreatif terkait dengan dijadikannya permainan tradisional Sumatera Selatan sebagai ide dasar pembuatan motif pada batik tulis bahan busana pesta.

Langkah awal penciptaan karya batik tulis dimulai dari studi lapangan mengenai motif-motif batik saat ini, studi pustaka mengenai jenis-jenis permainan tradisional Sumatera Selatan melalui internet, dan buku untuk dijadikan inspirasi

pembuatan motif batik tulis. Hal tersebut dilakukan guna menguatkan gagasan penciptaan dan keputusan dalam menyusun konsep. Adapun tinjauan studi pustaka mengenai permainan tradisional Sumatera Selatan sebagai ide dasar penciptaan motif batik tulis bahan busana pesta, yaitu:

## **1. Eksplorasi Tentang Batik**

### **a. Pengertian Batik**

Membatik adalah suatu cara untuk menghiasi sehelai bahan dengan memberi corak dan pola-pola yang dilukiskan di atas kain putih dengan mempergunakan canting dan lilin, bagian-bagian bahan yang tertutup oleh lilin tidak terkena warna celup yang dipergunakan untuk memberikan warna pada bahan tersebut (Judi Achjadi, 1981:102).

Berdasarkan etimologi dan terminologinya, batik merupakan rangkaian kata *Mbat* dan *Tik*. *Mbat* dalam bahasa jawa diartikan sebagai melempar berkali-kali, sedangkan *tik* berasal dari kata titik. Jadi membatik berarti melempar titik berkali-kali pada kain. Sehingga bentuk titik-titik tersebut berhimpitan menjadi garis. Seperi yang dikatakan Soedarso (1998: 105), kata “ambatik” (Jawa) sering disebut “anyerat” (menulis). Tetapi kemudian pada saat ini kata “ambatik” mempunyai arti khusus yaitu melukis pada kain (mori), dengan lilin dan dengan mempergunakan canting, yang terbuat dari tembaga. Batik selalu mengacu pada dua hal, yang pertama teknik pewarnaan kain dengan menggunakan malam mencegah pewarnaan sebagian dari kain. Kedua, batik adalah kain yang menggunakan motif-motif tertentu yang memiliki ciri khas

Batik adalah salah satu cabang seni rupa dengan latar belakang sejarah dan akar budaya yang kuat dalam perkembangan kebudayaan bangsa Indonesia (Nusjirwan Tirtaamidjaja, 1966:5). ). Dari beberapa pengertian batik di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa batik merupakan kain yang diberi motif sebagai hiasanya dengan teknik pembuatan tutup celup, menutup motif menggunakan malam kemudian dicelup untuk memberikan warna, selanjutnya dilorod untuk mendapatkan hasil akhirnya.

## **b. Teknik Batik**

### **1) Batik Tulis**

Batik tulis dikerjakan menggunakan canting, canting merupakan alat yang terbuat dari tembaga yang di bentuk bisa menampung malam dengan ujung berupa saluran kecil untuk keluarnya malam yang digunakan pada permukaan kain yang di batik ( Asti Musman, 2011: 17). Pengerjaan batik tulis memerlukan energi kreatif yang menyatukan tangan, hati dan pikiran untuk memahami malam, canting dan bagaimana menciptakan efek yang berbeda. Hal ini agar dapat mendapatkan ritme yang tepat dan *temperature* malam yang tepat (tingkat kepanasan malam hingga dapat menembus kain).

Batik tulis merupakan batik yang proses pembuatan awalnya berupa kain yang sudah di loyot, dikemplong, kemudian di pola baru selanjutnya di batik menggunakan malam carik bagian luar pola/ diklowongi, proses berikutnya adalah pewarnaan dan yang terakhir *dilorod* (Didik Riyanto, 1993:20). Motif pada batik tulis biasanya berbentuk stilisasi, yaitu pengayaan bentuk dengan tidak meninggalkan ciri-ciri aslinya. Distorsi, menggandakan perubahan bentuk dengan

maksud menonjolkan sebagian unsur-unsur yang terkandung dalam suatu obyek. Dekortatif, penyederhanaan bentuk tidak memperhatikan perhitungan perspektifnya. Hal ini menjadikan batik tulis sebagai batik dengan kualitas dan nilai estetis tinggi. Akan tetapi, untuk memproduksi sepotong kain batik tulis memerlukan waktu pengerjaan yang relatif lama sehingga harga jualnya pun relatif mahal di kalangan masyarakat menengah ke bawah.

## **2) Batik Cap**

Batik cap merupakan kain yang dihias dengan motif dengan menggunakan media canting cap (Asti Musman, 2011:19). Canting cap merupakan alat yang terbuat dari tembaga yang memiliki motif. Penciptaan canting cap ini didasari oleh banyaknya permintaan batik, mengingat pembuatan batik tulis memerlukan waktu yang relatif lama, sehingga para pengusaha batik berinisiatif membuat canting cap.

Cap merupakan alat berbentuk semacam stempel besar yang telah digambar pola batik. Cap yang digunakan ini terbuat dari tembaga. Hal ini dikarenakan tembaga dapat menghantarkan panas lebih baik dibandingkan dengan cap yang terbuat dari kayu, sehingga malam yang menempel pada cap pun lebih tebal dan hasil pengecapannya tidak setipis menggunakan cap kayu.

Desain yang digunakan pada batik cap selalu mengalami pengulangan, sehingga gambar nampak berulang dan monoton. Gambar batik cap biasanya tidak tembus di kedua sisi kain. Warna dasar kain lebih tua dibandingkan dengan warna motifnya. Hal ini disebabkan karena batik cap tidak melakukan penutupan

pada bagian dasar motif seperti halnya proses pada batik tulis. Oleh karena itu, proses produksi yang dibutuhkan relatif cepat dan harga jualnya pun lebih murah.

## **2. Eksplorasi Mengenai Perkembangan Batik Saat Ini Melalui Studi Lapangan**

Saat ini kerajinan batik sudah menyebar keseluruh nusantara dan ada beberapa kota yang terkenal dengan kerajinan batiknya seperti Pekalongan, Solo, Yogyakarta, Lasem, Surakarta, Cirebon dan Gresik. Di beberapa kota tersebut berdiri perusahaan-perusahaan pembuat batik yang cukup terkenal. Produksi batik dari kota-kota tersebut kini sudah merambah ke seluruh pelosok nusantara, bahkan sudah di ekspor keluar negeri.

Seiring dengan perkembangan zaman dan persaingan usaha, pengusaha-pengusaha batik sudah banyak yang “gulung tikar” (sudah tidak beroperasi kembali). Kebanyakan usaha batik merupakan bisnis keluarga, maka kelangsungan usaha tersebut tergantung dari kemauan anak-cucunya untuk melanjutkan usaha batik. Karena faktor-faktor tersebut kemudian dibuatlah beberapa upaya untuk tetap melestarikan budaya dan sentra pembuatan batik seperti didirikannya kampung Batik Laweyan di Solo serta pasar tradisional Malioboro di Yogyakarta sebagai pusat perbelanjaan batik. Usaha ini untuk mengantisipasi usaha pembuatan batik yang modern, dimana banyak pabrik pembuatan kain batik yang dibangun dan mengandalkan teknologi *modern*.

Batik biasanya digunakan sebagai bahan pakaian dan bahan kerajinan. Namun, batik terkenal sebagai bahan pakaian karena kain yang digunakan mudah

menyerap keringat, seperti Katun, Sutra dan tenun ATMB. Pakaian batik kebanyakan dipakai dalam acara-acara penting, misalnya acara pernikahan, resepsi, acara kantor, dan acara lainnya. Pada acara pernikahan, khususnya adat jawa, kain batik dipakai mulai dari pengantinnya, orangtua, panitia hingga tamu undangan.

Pakaian batik yang digunakan pasangan pengantin memiliki makna dan simbol tertentu bagi pengantin. Kain batik yang dikenakan memiliki motif yang sama, dengan maksud agar mereka benar-benar jodoh. Orangtua pengantin dan besannya akan mengenakan kain batik yang kembar, yang melambangkan mereka sudah sependapat dengan kehendak pengantin. Para undangan yang mengenakan kain batik, kebaya, gaun atau kemeja dari batik merupakan lambang penghormatan untuk tuan rumah yang telah mengundang.

Pada acara-acara kantor, batik biasanya dipakai untuk menyambut tamu, bahkan di beberapa kota, pegawai pemerintah wajib mengenakan baju batik pada hari-hari tertentu. Selain itu, disekolah-sekolah mewajibkan siswanya untuk mengenakan batik dihari tertentu. Hal ini merupakan upaya yang dilakukan untuk melestarikan batik dan merangsang pertumbuhan batik.

Batik sangat cocok digunakan untuk segala keperluan, sehingga batik saat ini sangat disukai oleh sebagian masyarakat Indonesia. Masyarakat bisa memilih kain batik menyesuaikan keperluan dan kantongnya, karena kain batik kini dijual dengan berbagai variasi harga. Beberapa perancang busana juga banyak yang telah membuat karyanya dari bahan batik, jika dikenakan dengan rancangan yang baik, batik akan terlihat mewah, anggun dan *modern*. Batik juga sering dipakai

sebagai cinderamata, hadiah dan oleh-oleh. Seperti di Mirota Batik, yang merupakan salah satu pusat perbelanjaan batik terkenal yang ada di kawasan Malioboro ini, tidak hanya menjual batik dalam bentuk lembaran, namun juga aksesoris, tas, peralatan rumah tangga, pakaian dan sebagainya. Hal ini merupakan salah satu bentuk keeksistensian batik yang semakin pesat.



Gambar I: **Antusiasme Pecinta Batik di Mirota Batik Yogyakarta**  
(Sumber: Lia Yustina, di potret pada 7 Januari 2017)

### **3. Eksplorasi Tentang Permainan Tradisional Daerah Sumatera Selatan**

Permainan anak-anak Daerah Sumatera Selatan, banyak yang hanya tinggal namanya saja, karena tidak pernah lagi dimainkan oleh masyarakatnya. Daerah Sumatera Selatan sudah sejak dahulu menjadi daerah pertemuan antara suku bangsa bahkan bangsa asing sekalipun, karena Sejak zaman kerajaan Sriwijaya, Sumatera Selatan telah dijadikan sebagai pusat perdagangan, sehingga tidak mustahil jika para pedagang yang datang ikut mempengaruhi permainan anak-anak di daerah ini.

Permainan tradisional merupakan permainan yang tidak memerlukan tempat khusus untuk bermain, alat-alatnya pun sederhana dan tidak mahal. Dalam



kemajuan dan keramaian masyarakat perkotaan, permainan ini sangat cocok karena tidak membutuhkan lapangan yang luas untuk bermain. Anak-anak cukup beranda di luar maupun di dalam rumah untuk bermain. Permainan tradisional ini, merupakan salah satu sarana bagi orangtua dalam mendidik anak agar anak mengenal hitungan, kejelian, ketelitian dan keterampilan tangan anak (Bambang Suwondo dkk, 1983:30). Dalam pelaksanaannya, permainan ini mengajarkan pada anak dalam melaksanakan pekerjaan hendaknya selalu berhati-hati. Selain itu, permainan ini juga melatih anak dalam hitungan dan ketelitian dalam melaksanakan pekerjaan. Berikut adalah jenis-jenis permainan tradisional anak-anak yang ada di daerah Sumatera Selatan.

**a. Main Siamang**

Main siamang berasal dari nama binatang sejenis kera yang banyak terdapat di daerah asal permainan ini (Bambang Suwondo dkk, 1983:32). Permainan ini biasanya dimainkan pada waktu siang hari saat anak-anak sedang menunggu/menjaga sawah. Mereka melakukan permainan ini hanya sebagai hiburan pada saat menjaga padi di sawah maupun saat menggembala sapi.

Sebagai dusun yang di kelilingi hutan rimba sehingga banyak didapati berbagai jenis binatang buas, seperti harimau, singa, kera dan lainnya. Lingkungan tempat dimana permainan siamang ini berasal, masyarakatnya pun sudah terbiasa dengan keadaan itu, terutama kalangan petani. Mereka sudah paham dengan sifat-sifat binatang buas yang hidup di hutan rimba dusun mereka. Misalnya Harimau, mereka menggambarkan sebagai binatang yang gagah, kuat dan merajai hutan. Namun Harimau juga mereka gambarkan sebagai binatang

yang tidak begitu cerdik jika dibandingkan dengan Siamang. Demikianlah permainan Siamang mulai muncul dikalangan masyarakat yang hidupnya dari hasil perkebunan atau pertanian.

#### 1) Jalannya Permainan

Permainan Siamang ini dilakukan oleh anak laki-laki dengan usia 6-13 tahun dengan jumlah 5-10 anak. Peralatan yang digunakan yaitu tiang rumah, pagar, atau pohon yang dapat dipanjati. Sebelum dimulai, para pemain harus *suit* untuk menentukan siapa yang kalah, maka dialah yang pertama kali menjadi seekor harimau. Setelah siap, para Siamang diminta berdiri siap di tempat yang akan mereka panjati, sedangkan si Harimau harus berdiri sejauh 5m dari tempat para Siamang itu berdiri.

Setelah permainan dimulai, pemain yang berperan sebagai Harimau berusaha menerkam Siamang yang memanjat ataupun bergelantungan pada pohon sambil menjerit-jerit menirukan suara Siamang yang seolah-olah mengejek Harimau. Melihat kejadian itu, tentu saja sang Harimau akan marah dan akan bertambah marah apabila usahanya untuk menangkap salah seekor Siamang itu belum berhasil, karena kita ketahui bahwa Harimau dijuluki Raja Rimba karena kekuatannya tetapi ia juga memiliki kelemahan yaitu tidak bisa memanjat pohon dan sebagainya.

Akan tetapi, sepandai-pandainya Siamang itu memanjat, suatu saat akan ada lalainya. Karena kelalaiannya itulah akhirnya ia ditangkap oleh Harimau. Dalam permainan ini, jika seekor Siamang berhasil ditangkap oleh Harimau, maka dialah yang kemudian harus menggantikan peran sebagai Harimau.

## 2) Peranannya Masa Kini

Sejak masa pendudukan Jepang yaitu sekitar tahun 1942 hingga saat ini, permainan ini sudah tidak pernah dimainkan lagi. Main Siamang ini dapat berperan melatih keterampilan, kecekatan, kelincahan bagi anak-anak yang gemar olahraga jenis memanjat. Selain itu, permainan ini juga mendidik anak-anak untuk selalu siap waspada, disiplin dan memupuk rasa sportivitas anak dalam melaksanakan tanggung jawabnya.



Gambar II: **Visualisasi Main Siamang**  
(Sumber: Ilustrasi Gambar Oleh Bambang Suwondo dkk, 1983:35)

### **b. Permainan *Tenggoh-tenggohan***

*Tenggoh-tenggohan* berasal dari bahasa dusun Baturaja Kabupaten OKU yang berarti tebak-tebakan. Permainan ini biasa dilakukan oleh anak-anak wanita pada malam hari. Tempat bermain biasanya di halaman atau di beranda rumah yang mendapat cahaya bulan.

Mulanya permainan ini dimainkan oleh anak-anak yang berada di lingkungan ningrat, yang dikenal dengan keluarga Pangeran atau Demang. Keluarga tersebut memegang kekuasaan pada zaman penjajahan. Namun lama-

kelamaan permainan ini menyebar ke lingkungan masyarakat biasa. Permainan ini dimainkan oleh lebih dari 10 anak dengan usia 6-13 tahun dengan peralatan satu buaha batu kecil (Bambang Suwondo dkk, 1983:72).

#### 1) Jalannya Permainan

Mula-mula anak berkumpul lalu membagi menjadi dua regu yang terdiri dari masing-masing 5 anak. Salah satu menjadi ketua regu. Kemudian membuat lapangan permainan di atas tanah yang terdiri dari garis *start* dan garis *finish*. Para ketua regu melakukan undian dengan cara *usit*. Ketua regu yang menang, menitipkan batu ke salah satu anggotanya. Setiap pemain ketika akan memulai permainan duduk jongkok berbaris bersaf kesamping pada tempatnya masing-masing menghadap garis *finish*. Setelah ketua regu yang menang menyatakan siap, maka ketua regu yang kalah mulai *menenggoh* pada pemain yang memegang batu. Jika *tenggohnya* tepat, maka batu akan pindah keregunya dan ia mulai berbuat seperti yang dilakukan regu yang menang tadi. Namun jika *tenggohnya* salah, maka baris regu yang menang, bersama-sama dalam keadaan jongkok melompat maju selangkah. Demikian seterusnya saling berganti, sampai regu yang mana yang mencapai garis *finish*.

#### 2) Peranannya Masa Kini

Permainan ini sudah mulai hilang dilingkungan masyarakat, karena terdesak oleh permainan lain yang mulai berkembang dewasa ini. Akan tetapi, ada sebagian anak yang masih memainkannya, karena dianggap baik, tidak janggal dan tidak menimbulkan kegaduhan dimana-mana.



Gambar III: **Visualisasi Permainan *Tenggoh-tenggohan***  
(Sumber: Ilustrasi Gambar Oleh Bambang Suwondo dkk, 1983:75)

### c. Tali Kembar

Dalam bahasa Indonesia, tali kembar diartikan sebagai permainan tali dua yang diputar secara serentak oleh dua orang anak. Permainan ini bertujuan untuk mendidik anak dalam keterampilan dan kecekatanannya dalam melaksanakan segala sesuatu dengan berhati-hati (Bambang Suwondo dkk, 1983:79). Disamping itu, permainan ini juga menuntut ketenangan diri anak serta kelincahan anak dalam menghindari tali-tali yang mengurung dirinya. Permainan ini di mainkan oleh lebih dari 3 anak dengan usia 6-13 tahun. Tali kembar dapat dimainkan oleh anak pria maupun wanita, dengan peralatan dua utas tali 4-10 meter.

#### 1) Jalannya Permainan

Dilakukan undian dengan *suit* atau sum, untuk menentukan siapa yang kalah maka dialah yang memutar tali. Kedua anak memegang tali sambil memutar ujung tali tersebut. Cara memutar tali ini adalah ke kanan, bila tali telah diputar dengan baik barulah anak yang bermain memasuki tali satu per satu. Akan tetapi, bila ada bagian tubuh anak yang memasuki tali tersebut menyentuh tali, maka ia

mendapatkan hukuman memutar tali, begitulah permainan ini dilakukan sampai anak-anak berhenti bermain.

## 2) Peranannya Masa Kini

Permainan ini sangat digemari anak-anak zaman dahulu. Permainan ini tidak memerlukan peralatan dengan biaya mahal, cukup dengan seutas tali yang agak panjang dan lapangan untuk bermain. Permainan ini dapat melatih anak-anak agar berhati-hati, melatih keterampilan serta kejelian mata anak.



Gambar IV: **Visualisasi Permainan Tali Kembar**  
(Sumber: Ilustrasi Gambar Oleh Bambang Suwondo dkk, 1983:81)

## d. Babi-babian

Babi-babian merupakan permainan yang dilakukan anak-anak biasa untuk mengisi waktu senggang pada malam hari. Permainan ini berkembang di daerah Muara Enim, dimainkan oleh 5 anak laki-laki atau lebih dalam satu regu dengan usia 7-13 tahun. Peralatan yang dibutuhkan berupa kayu atau bilah yang di buat silang terikat, kain penutup badan dan lapangan atau halaman rumah (Bambang Suwondo dkk, 1983:85).

### 1) Jalannya Permainan

Pertama-tama, ketua regu melakukan suit untuk menentukan regu mana yang lebih dulu menebak. Kemudian kedua regu saling berhadapan dengan dipisahkan oleh garis batas. Ketua regu yang kalah memerintahkan salah satu anggotanya untuk menjadi babi-babian, kemudian ketua regu yang menang harus menebak siapa yang menjadi babi-babian tersebut dengan mengajukan tiga pertanyaan yang akan di jawab oleh si babi tersebut. Jika tebakannya si ketua regu tersebut benar, maka si babi-babian tersebut menjadi tawannya, namun jika tebakannya salah, maka regunya lah yang mendapat giliran menjadi babi-babiannya. Regu yang memiliki sedikit anggota atau tidak memiliki sama sekali, maka regu tersebutlah yang kalah.

### 2) Peranannya Masa Kini

Permainan babi-babian kini hampir punah, karena terdesak oleh permainan lain yang lebih baru. Akan tetapi, permainan ini terkadang muncul secara *musiman*.



Gambar V: **Visualisasi Permainan Babi-babian**  
(Sumber: Ilustrasi Gambar Oleh Bambang Suwondo dkk, 1983:88)

#### **e. Genggong**

Nama permainan ini di ambil dari salah satu nama alat musik tradisional masyarakat di mana permainan ini ditemukan. Nama alat musik itu ialah genggong (Bambang Suwondo dkk, 1983:91). Genggong terbuat dari pelepah pohon aren, di buat dengan bentuk sedemikian rupa sehingga jika dimainkan dengan cara meniup salah satu bagian badan genggong dapat menimbulkan suara yang merdu. Menurut masyarakat tempat ditemukannya permainan ini, suara merdu yang ditimbulkan oleh genggong ini sangat mewarnai cirri khas dari permainan genggong, oleh karenanya masyarakat pula memberi nama pada permainan ini dengan nama genggong yang mereka artikan sebagai tabuh-tabuhan yang mengiringi jalannya permainan.

Pada mulanya permainan ini hanya dimainkan oleh orang dari kalangan masyarakat tertentu seperti pemimpin adat. Biasanya permainan ini mereka mainkan pada saat pertemuan antara sesama kaum adat. Namun lambat laun permainan ini berkembang ke seluruh masyarakat dusun tempat permainan ini ditemukan. Namun permainan ini hanya mereka mainkan pada saat-saat tertentu saja.

Permainan ini tidak menyebar ke daerah-daerah lain. Puncak kepopuleran permainan ini yaitu pada masa penjajahan Belanda karena hukuman bagi yang melanggar aturan pada permainan ini ditentukan dengan uang. Permainan ini dapat dimainkan dengan jumlah yang tidak terbatas dengan usia 13-16 tahun. Perlengkapan yang diperlukan yaitu genggong yang terbuat dari pelepah pohon aren, serdam dari bambu dan gendang yang terbuat dari kulit-kulit binatang.



### 1) Jalannya Permainan

Pesertanya terdiri dari anak laki-laki dan perempuan yang berpasangan. Kemudian di buat garis pemisah atau batas antara pemain laki-laki dengan perempuan. Setelah semua siap, diadakan undian terlebih dahulu guna menentukan pasangan mana yang memberikan pantun sebagai tanda dimulainya permainan. Setiap pemain wajib menjawab pantun yang diberikan kepadanya. Bagi para pemain yang tidak dapat menjawab pantun yang diberikan, maka akan mendapatkan hukuman sesuai kesepakatan bersama. Selain itu, para pemain juga tidak diperbolehkan melewati garis pembatas, barang siapa yang melanggar juga akan mendapat hukuman.

### 2) Peranannya Masa Kini

Permainan ini telah hilang sejak masa pendudukan Jepang, karena tergusur oleh kebudayaan baru yang di bawa oleh para transmigran dari pulau Jawa. Permainan ini dapat dijadikan sebagai wadah belajar bahasa Indonesia melalui pantun-pantun yang mereka buat. Selain itu, permainan ini juga dapat dijadikan sebagai alat komunikasi untuk bergaul atau berkenalan secara sopan dengan menggunakan bahasa yang tidak langsung. Hal ini juga dapat memupuk kesenian tradisional terutama pada suku anak dalam.



Gambar VI: **Visualisasi Permainan Genggong**  
(Sumber: Ilustrasi Gambar Oleh Bambang Suwondo dkk, 1983:95)

#### **f. Mandi Urek-urekan**

*Urek-urekan* berasal dari Musi Ilir Sekayu yang berarti kejar-mengejar dengan berenang. Mandi urek-urekan merupakan permainan saling kejar-mengejar di sungai Musi (Bambang Suwondo dkk, 1983:121). Dimainkan hanya oleh anak yang berjenis kelamin sama dengan jumlah lebih dari 2 anak yang berusia 6-15 tahun. Permainan *urek-urekan* dilakukan pada saat anak-anak pergi mandi, jadi permainan ini dilakukan di sungai/kali sehingga tidak sulit untuk mempersiapkan sebelum bermain.

##### **1) Jalannya Permainan**

Sebelum permainan di mulai, diadakan suit untuk menentukan salah seorang pemain *ngurek* (mengejar) dan yang lainnya *Cul* (dikejar). Pada umumnya peraturan permainan ini tidak pernah diumumkan sebelum permainan di mulai dan karena telah sama-sama dimaklumi oleh semua peserta. Bagi pemain yang bertugas *ngurek* dia harus mengejar dan tidak boleh menunggu di tempat *Sin* atau tempat istirahat. Sedangkan para pemain *Cul* boleh bebas bergerak dan

berkelompok, tetapi pemain yang sedang di kejar tidak boleh *Sin* (istirahat). Apabila salah seorang pemain yang di kejar telah di kenai salah satu anggota tubuhnya, maka mereka akan bertukar peran, begitulah seterusnya sampai permainan diakhiri.

## 2) Peranannya Masa Kini

Selain sebagai hiburan bagi anak-anak, permainan urek-urekan juga berfungsi sebagai pembinaan jasmani bagi anak dalam rangka meningkatkan kesehatan, terutama melatih pernafasan dan Bergeraknya ke seluruh anggota tubuh. Permainan ini masih sering ditemui di sungai-sungai/kali maupun kolam renang.



Gambar VII: **Visualisasi Permainan Mandi Urek-urekan**  
(Sumber: Ilustrasi Gambar Oleh Bambang Suwondo dkk, 1983:124)

## g. Cepak Canting

Permainan Cepak Canting berasal dari daerah Batu Raja. Permainan ini dimainkan pada waktu senggang baik siang maupun malam. Pada awalnya, permainan ini hanya dimainkan oleh orang-orang tertentu seperti masyarakat

feodal, sehingga popularitas permainan ini sangat terbatas. Keterbatasan ini disebabkan kurangnya cara pergaulan atau komunikasi dengan masyarakat.

Sejalan dengan berkembangnya pergaulan masyarakat, permainan Cepak Canting ikut terbawa arus pergaulan hidup masyarakat feodal ke masyarakat luas. Sifat permainan cepak canting pada saat ini sebagai kegiatan rekreasi, untuk mengalihkan perhatian anak dari perbuatan yang negatif. Selain itu, permainan ini juga dipakai sebagai media melatih olah pikir dan ketangkasan anak.

Permainan cepak canting dilakukan dengan jumlah yang tidak terbatas dengan usia antara 10-15 tahun. Peralatan yang diperlukan yaitu kaleng susu bekas dengan ukuran diameter 10 cm dan tinggi 15 cm (Bambang Suwondo dkk, 1983:128). Kaleng tersebut dilubangi, agar dapat dimasuki batu-batu kecil, yang gunanya apabila disepak akan berbunyi sehingga teman-teman yang sedang bersembunyi akan mengetahui bahwa kaleng tersebut ada yang menendang.

#### 1) Jalannya Permainan

Para pemain akan diundi, siapa yang berhak bersembunyi dan siapa yang bertugas sebagai penjaga. Pada permulaan permainan, salah seorang peserta yang akan bersembunyi harus menendang kaleng tersebut keluar lingkaran untuk memberi kesempatan kepada pemain agar bersembunyi. Begitu kaleng tersebut ditendang, si penjaga harus mengejar dan memungut kembali untuk diletakkan di tempat semula. Tugas penjaga kaleng selanjutnya ialah mencari peserta yang bersembunyi. Barang siapa yang bersembunyi dan dapat ditebak oleh penjaga, maka ia akan menjadi tawanan si penjaga. Pada saat memanggil pemain yang bersembunyi, penjaga harus cepat kembali ke tempat dimana kaleng tersebut

diletakan sambil menginjaknya, jangan sampai didahului oleh pemain yang dipanggil.

Jika penjaga didahului oleh yang dipanggil dan sempat menendang, maka dia berhak kembali bersembunyi dan pemain yang menjadi tawanan telah bebas. Penjaga harus bisa memanggil atau menerka dengan tepat paling sedikit 3 orang apabila ingin melepaskan diri dari status penjaga. Setelah itu, penjaga akan berseru sambil mengucapkan “angin-angin...” dan harus dijawab oleh peserta yang bersembunyi sambil menampakkan diri “*cup mutung...*”. Selanjutnya status penjaga akan digantikan oleh salah seorang tawanan. Begitulah seterusnya sampai anak-anak lelah.

## 2) Peranannya Masa Kini

Perkembangan zaman dari tahun ke tahun yang disertai dengan munculnya berbagai permainan yang menarik, menyebabkan permainan cepak canting tidak lagi populer. Hal ini disebabkan beralihnya anak-anak pada permainan yang baru. Walaupun demikian, sebagian masyarakat setempat masih menggemarnya, karena tidak memerlukan biaya yang mahal.



Gambar VIII: Visualisasi Permainan Cepak Canting  
(Sumber: Ilustrasi Gambar Oleh Bambang Suwondo dkk, 1983:133)

#### **h. Gudang Kero**

Gudang Kero hanya merupakan permainan yang bersifat rekreasi. Selain sebagai permainan yang mengasikkan dalam mengisi waktu-waktu senggang, permainan ini juga dapat mengalihkan perhatian anak-anak untuk mematuhi peraturan permainan, sehingga terlepas dari perbuatan-perbuatan yang negatif (Bambang Suwondo dkk, 1983:138). Permainan ini juga dapat melatih ketangkasan lari, ketajaman mata dan telinga baik pelaku maupun peserta.

Permainan Gudang Kero berasal dari Martapura kemudian menyebar ke daerah-daerah disekitarnya. Tidak diketahui pasti kapan permainan ini dimulai, namun permainan ini telah ada dan masih digemari masyarakat sejak zaman penjajahan Belanda. Peserta pada permainan ini tidak terbatas, tergantung dengan tiang yang tersedia. Rata-rata usia peserta dalam permainan ini yaitu 10-15 tahun, para pesertanya hanya anak laki-laki saja. Peralatan yang dibutuhkan hanya berupa pohon atau tiang-tiang rumah yang akan dijadikan sebagai tumpuan atau pegangan untuk menghindar dari sentuhan pelaku (kero).

##### **1) Jalannya Permainan**

Pada permulaan permainan, para pemain membuat kesepakatan terlebih dahulu, kira-kira dimana tempat permainan dan berapa peserta yang ikut. Jarak tumpuan tidak boleh terlalu dekat. Kemudian para pemain akan diundi siapa yang menjadi Gudang Kero, para peserta lain bersiap-siap menempati tumpuan. Gudang Kero harus berdiri di tengah-tengah, dia harus memakai lilitan kain dipinggangnya yang bagian belakang di bentuk menyerupai ekor kera. Para pemain yang menempati tumpuan akan mengolok-olok Gudang Kero, sehingga si

kero tersebut akan mengejar para pemain yang sedang tidak menyentuh tumpuan. Jika Gudang Kero dapat menyentuh pemain yang sedang tidak menyentuh tumpuan, maka mereka akan bertukar posisi. Selain itu, jika ada tumpuan yang kosong karena ditinggalkan oleh pemainnya, maka Gudang Kero juga dapat mengambil alih tumpuan tersebut, sehingga dia tidak lagi menjadi Gudang Kero.

## 2) Peranannya Masa Kini

Karena banyaknya permainan-permainan yang muncul, maka permainan Gudang Kero mulai berkurang. Meskipun sebagian masyarakat masih ada yang menggemari, namun eksistensinya sudah tidak seperti zaman dahulu.



Gambar IX: **Visualisasi Permainan Gudang Kero**  
(Sumber: Ilustrasi Gambar Oleh Bambang Suwondo dkk, 1983:144)

## 4. Eksplorasi Tentang Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dipakai untuk menghadiri suatu pesta (Ernawati, dkk, 2008: 32). Menurut Sri Widarwati (1993:70) busana pesta adalah busana yang dibuat dari bahan yang bagus dan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Busana pesta merupakan kain yang digunakan untuk

menghadiri pesta yang dirancang sedemikian rupa sehingga terlihat mewah, elegan dan istimewa.

Menurut Prapti Karomah dan Sicillia S (1998:8) busana pesta dibagi menurut waktunya yaitu:

**a. Busana Pesta Pagi**

Busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00-15.00. Busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat dan tidak berkilau, sedangkan pemilihan warna sebaiknya dipilih warna yang lembut tidak terlalu gelap.

**b. Busana Pesta Sore**

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam. Pemilihan bahan sebaiknya bertekstur agak lembut dengan warna bahan yang cerah atau warna yang agak gelap dan tidak mencolok.

**c. Busana Pesta Malam**

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah atau berkesan *glamour*. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasanya lebih mewah.

Busana yang dikenakan dapat mencerminkan kepribadian dan status sosial sipemakai. Selain itu, busana juga dapat menyampaikan pesan atau menumbuhkan citra kepada orang yang melihat. Oleh karena itu, ada banyak hal yang harus diperhatikan dan dipertimbangkan dalam memilih busana sehingga memperoleh



busana yang serasi, indah dan menarik. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih busana pesta yaitu:

- 1) Pilihlah desain yang siluetnya (bentuk) simple namun berdetail cantik dan unik.
- 2) Pilihlah bahan busana yang nyaman digunakan seperti katun, sutra maupun tenun ATMB.

Busana dikenakan salah satunya untuk menutupi bagian tubuh tertentu, selain itu berbusana juga bertujuan untuk menarik perhatian khalayak, sehingga kita dapat menyampaikan kesan atau pesan yang hendak kita sampaikan. Menurut Ernawati, dkk (2008: 25), bahwa fungsi busana dapat ditinjau dari beberapa aspek, antara lain aspek biologis, psikologis, dan social. Hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

**a. Ditinjau dari aspek biologis, berfungsi:**

- 1) Untuk melindungi tubuh dari cuaca, sinar matahari, debu serta gangguan binatang, dan melindungi tubuh dari benda-benda lain yang membahayakan kulit.
- 2) Untuk menutupi atau menyamarkan kekurangan dari si pemakai. Manusia tidak ada yang sempurna, setiap manusia memiliki kelebihan dan kekurangan. Seperti seseorang yang bertubuh kurus pendek, hindari memakai kerah terlalu lebar, memakai rok berbentuk span, dan lain sebagainya.

**b. Ditinjau dari aspek psikologis**

- 1) Dapat menambah keyakinan dan rasa percaya diri yang tinggi bagi si pemakai.

- 2) Dapat memberikan rasa nyaman. Sebagai contoh pakaian yang tidak terlalu sempit atau terlalu longgar agar dapat memberikan rasa kenyamanan saat memakainya.

### **c. Ditinjau dari Aspek Demografi**

Demografi adalah ilmu yang mempelajari dinamika kependudukan manusia. Demografi meliputi ukuran, struktur, dan distribusi penduduk, serta bagaimana jumlah penduduk berubah setiap waktu akibat kelahiran, kematian, migrasi, serta penuaan. Dalam buku proyeksi penduduk Indonesia 2010 sampai 2035, yang dipublikasikan oleh Badan Perencanaan Pembangunan Nasional, BPS (Badan Pusat Statistik) dan UNFPA (United Nations Population Fund). Diketahui bahwa penduduk usia produktif pada tahun 2010 adalah sebesar 66,5%, dan pada tahun 2016 ini mencapai 67,4%. Dan diperkirakan puncaknya pada tahun 2030 yaitu sebesar 68,1%. Data BPS menunjukkan, dari total tersebut, penduduk laki-laki mencapai 128,1 juta jiwa sementara perempuan sebanyak 126,8 juta jiwa. Tingginya angka populasi penduduk menjadi peluang yang menggiurkan bagi pasar di Indonesia, terlebih lagi untuk kebutuhan pokok seperti sandang, pangan dan papan.

Jika ditinjau dari data kependudukan, rasio penduduk pria dan wanita relatif sama, namun untuk kebutuhan sandang, kebutuhan sandang wanita jauh lebih tinggi. Hal ini dikarenakan kebanyakan dari wanita tidak bisa menahan diri saat melihat barang-barang yang baru atau *new style*. Faktor inilah yang mendorong penulis untuk menciptakan motif batik bahan sandang untuk busana pesta khusus wanita.

#### **d. Ditinjau dari Aspek Sosial**

- 1) Untuk menutupi badan.
- 2) Untuk menggambarkan adat atau budaya suatu daerah.
- 3) Untuk media informasi bagi sosial. Seperti seseorang yang memakai batik bermotif tertentu yang memiliki makna.
- 4) Media komunikasi non verbal. Pakaian yang kita kenakan dapat menyampaikan misi atau pesan kepada orang lain, pesan itu akan terpancar dari kepribadian kita, dari mana berasal, berapa usia, jenis kelamin, jabatan, dan bisa juga motif baju yang dikenakan atau

#### **B. Perancangan**

Pada penciptaan suatu karya terlebih dahulu merancang suatu sket alternatif. Perancangan di sini berperan penting sebelum karya tersebut diwujudkan. Perancangan berasal dari kata rancang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 927) yang artinya desain, dan perancangan adalah proses, cara, perbuatan merancang, sedangkan merancang adalah mengatur segala sesuatu (sebelum bertindak, mengerjakan, atau melakukan sesuatu). Istilah rancangan, juga setara dengan desain, tetapi dalam penggunaan atau penerapan, umumnya lebih banyak dipakai di bidang pakaian, fesyen (*fashion*), pola (*motif, pattern*) atau tekstil (Bram Palgunadi, 2007: 16).

Tahap perancangan ini dilakukan dengan memvisualisasikan objek hasil eksplorasi yang telah dilakukan. Hasil eksplorasi tersebut dituangkan dalam bentuk gambar yang kemudian akan diwujudkan. Dalam proses perancangan

dimulai dari pembuatan desain, motif, dan pembuatan pola secara ergonomis untuk diwujudkan, perwujudan karya, ada beberapa aspek yang harus diperhatikan seperti estetik, ide gagasan, tema, dan makna yang hendak disampaikan. Aspek estetik diharapkan mampu memikat khalayak agar dapat menikmati dan mengapresiasi karya. Tema yang diterapkan harus disesuaikan dengan ide gagasan sang pencipta agar makna yang hendak disampaikan pencipta dapat ditangkap secara menyeluruh oleh para penikmat karya seni.

Keindahan adalah hal yang paling utama dalam karya seni, maka dasar penciptaan karya seni dari tema, kreativitas, kualitas, dan keindahan memiliki aspek-aspek yang perlu diperhatikan. Adapun tinjauan mengenai perancangan dan perwujudan, diantaranya adalah:

## **1. Tinjauan Tentang Desain**

### **a. Pengertian Desain**

Desain merupakan keseluruhan dari wujud yang sebelumnya telah terkonsepsikan (Agus Suchari, 1986:27). Dimana setiap pembuatan, karya seni selalu di rancang sesuai dengan apa yang dibayangkan oleh penciptanya. Kemudian bayangan tersebut dituangkan dalam bentuk gambar dan di sertai dengan sudut pandang atau perspektifnya.

Desain pada hakekatnya merupakan daya kreativitas, yaitu ekspresi berupa bentuk yang keindahannya bisa dianalisis secara wajar dan rasional (Artini Kusmiati, 2004:1). Keindahan termasuk dimensi yang dianggap penting dalam proses pembuatan desain suatu karya seni. Faktor tersebut menjadi daya tarik

konsumen karena mampu memenuhi selera dan kepuasan emosional. Tujuan suatu desain yaitu untuk menghasilkan keindahan dengan mempertimbangkan teknik pembuatannya.

Desain merupakan rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (Sri Widarwati, 1993:2). Desain memanfaatkan unsur-unsur keindahan seperti garis, bentuk, warna dan tekstur yang dikembangkan menjadi bentuk suatu benda yang indah agar dapat menarik perhatian orang lain.

Dari beberapa definisi desain di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa desain merupakan rancangan atau gambar suatu karya seni lengkap dengan perspektifnya yang dibuat oleh seniman sesuai dengan apa yang dibayangkannya dengan tetap memperhatikan unsur-unsur keindahan dan teknik pembuatannya agar dapat memenuhi kepuasan emosional konsumennya. Oleh karena itu, suatu desain sangat penting sebelum suatu karya diciptakan. Hal ini tentu untuk melihat seberapa menarik karya yang akan dibuat melalui desain tersebut. Jika dirasa masih kurang menarik maka dapat dilakukan penambahan atau pengurangan bentuk pada desain sehingga dapat meminimalisir bahan jika dibandingkan dengan menciptakan karya tanpa membuat desainnya terlebih dahulu.

## **b. Prinsip-prinsip Desain**

### **1) Keseimbangan**

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas karya (Dharsono Soni Kartika, 2007:

83). Faktor keseimbangan merupakan refleksi spontan dari suatu keadaan yang memiliki perbandingan tidak rasional sehingga mengakibatkan adanya pergerakan rasa pada penikmat karyanya.

Kondisi ketidakseimbangan dalam karya seni dijadikan sebagai titik pusat perhatian, karena karya tampak lebih hidup penuh dinamika sehingga sering menggoda perasaan untuk kembali pada keseimbangan (Artini Kusmiati, 2004:122). Keseimbangan dalam desain dibutuhkan olah rasa yang tajam dan terlatih, karena keseimbangan sangat spontan dan halus, sehingga dibutuhkan kebiasaan yang perlu dilatih secara terus-menerus. Ketidakseimbangan pada komposisi akan menjadi daya tarik tersendiri yang menjadikan suatu karya lebih hidup dan dinamik. Untuk mendapatkan kesan seimbang dari ketidakseimbangan komposisi ini dapat dilakukan dengan memberi aksen berupa intensitas warna, perbedaan proporsi, serta posisi susunannya.

Oleh karena itu, keseimbangan dapat dikatakan sebagai suatu perasaan seimbang yang ditimbulkan akibat ketidakseimbangan teknik penyusunan komposisi dan dipadukan dengan memberi aksen warna, proporsi maupun cara penyusunannya. Keseimbangan mempunyai 2 pangkal pokok metoda yang biasa dipakai:

1. Keseimbangan simetris yaitu keseimbangan berdasarkan pengukuran dari pusat yang menyebar ke arah sisi dan kanan.
2. Keseimbangan asmetris yang merupakan pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang sama disetiap sisi halaman. Warna, nilai, ukuran, bentuk dan tekstur dapat digunakan sebagai unsur balancing.

## **2) Harmoni**

Keselarasan atau harmoni adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian terlihat bersatu (Sri Widarwati, 1993: 15). Kesan keselarasan akan tercipta jika tiap-tiap unsur disusun secara berdampingan sehingga membentuk suatu kesatuan yang saling memperkuat dan mendukung.

## **3) Proporsi**

Proporsi adalah kondisi yang membandingkan hubungan antara beberapa bagian dari suatu obyek terhadap bagian lain, yang terdapat dalam satu tatanan yang utuh (Artini Kusmiati, 2004:115). Proporsi merupakan suatu perbandingan yang dapat mendukung keberhasilan suatu karya, karena melalui proporsi akan dirasakan adanya suatu keseimbangan yang ikut menentukan keindahan suatu karya.

## **4) Irama**

Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain (Sri Widarwati, 1993: 17). Irama dibuat dengan melakukan pengulangan unsur-unsur pada bagian lain secara terus menerus sehingga menimbulkan kesan gerakan yang kita rasakan lewat penglihatan. Kesan gerak tersebut dapat berupa gerak naik-turun, cepat-lambat, berkelok-kelok dan sebagainya.

## **5) Kesatuan**

Kesatuan merupakan usaha untuk mencari kasamaan dari sifat unsur-unsur estetis, tetapi bisa juga agak berbeda, asalkan unsur-unsur tersebut saling

mendukung (Artini Kusmiati, 2004:160). Penyatuan beberapa unsur yang saling berkesinambungan sehingga menimbulkan kesan yang indah dan menyenangkan dalam suatu kesatuan karya seni.

## **6) Komposisi**

Komposisi adalah tata susunan beberapa macam bentuk yang terjalin dalam satu kesatuan, sehingga terwujud bentuk baru yang sesuai dengan kondisi tertentu (Artini Kusmiati, 2004:145). Suatu komposisi terbentuk karena adanya perbedaan bentuk alamiah yang kompleks. Kemudian bentuk-bentuk tersebut di susun dengan tetap mempertahankan bentuk aslinya, sehingga terbentuklah ruang kosong yang memiliki kesan bentuk tersendiri.

### **c. Unsur-unsur Desain**

#### **1) Titik**

Titik merupakan elemen penting karena memiliki karakter yang cukup dominan (Artini Musman, 2004:22). Unsur titik pada suatu dataran menunjukkan posisi atau letak suatu benda. Titik secara visual bisa digunakan untuk menandai posisi simetris maupun asimetris, sebagai pusat penentu arah maupun akhiran suatu proses.

#### **2) Garis**

Garis secara konseptual tersusun dari sederet titik-titik yang ribuan jumlahnya dan dalam wujudnya, garis memiliki potensi sebagai media gagasan dari seseorang untuk dimengerti oleh orang lain (Artini Kusmiati, 2004:32). Peranan unsur garis dalam desain dikembangkan untuk menyatakan obyek yang dimaksud, lengkap dengan sifat karakter dan tujuan. Garis berperan dalam



pembentukan berbagai macam pola dan dengan menentukan titik sentral yang tepat, akan terjadi susunan bentuk geometris yang stabil dan simetris.

Posisi garis dapat dibedakan menjadi:

- a) Garis tegak lurus
- b) Garis mendatar
- c) Garis melengkung
- d) Garis miring
- e) Garis Zig-zag
- f) Garis Putus-putus

### **3) Bidang**

Bidang terbentuk dari sekian banyak garis yang tersusun secara berderet dalam posisi berjajar (Artini Kusmiati, 2004:55). Bentuk suatu bidang memiliki karakter yang beraneka ragam, tergantung dari letak, arah garis, dimensi dan irama. Bidang pada hakikatnya hanya memiliki dua dimensi yaitu panjang dan lebar. Bidang dapat memiliki bentuk geometris seperti: segi empat, lingkaran, elips, dan sebagainya, bentuk-bentuk geometris bersifat formal. Setelah melihat bentuk geometris, saatnya kita melihat bentuk bidang yang non-geometris atau yang tidak beraturan bentuk ini berbanding terbalik dengan bidang geometris, tentu juga sifatnya tidak formal.

### **4) Bentuk**

Bentuk adalah suatu wujud yang terjadi sebagai hasil dari perpaduan beberapa bidang (Artini Kusmiati, 2004:69). Pertemuan dari beberapa bidang akan menentukan sifat wujud baru, terutama pada susunan permukaan bidang dan

sudut perpaduan. Ukuran atau dimensi suatu bentuk dinyatakan dalam sebutan panjang, lebar dan tinggi.

#### **5) Tekstur**

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan (Sri Widarwati, 1993:14). Tekstur dapat diperoleh dari kepekaan panca indera seseorang terutama penglihatan dan indera peraba. Semua benda memiliki tekstur dengan kesan visual yang berbeda-beda. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti ukuran, skala, jarak pandang, warna, dan garis.

#### **6) Warna**

Warna digunakan sebagai simbol, atau media ungkapan rasa yang berhasil menyalurkan pemenuhan hakekat emosional (Artini Kusmiati, 2004:96). Sedangkan menurut Dharsono Sony Kartika (2007: 76), warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur susun yang sangat penting, baik di bidang seni murni maupun terapan. Secara harfiah, warna merupakan bahasa universal, sehingga mudah digunakan dalam segala bentuk kegiatan. Sifat visual dari warna erat kaitannya dengan daya ungkap dan daya pengaruh dengan menjelaskan secara intuitif dan melihat sifat kebudayaan. Warna dapat dinikmati keindahannya melalui indera mata, dengan bantuan pantulan sinar dan cahaya.

Warna dapat dikasifikasikan menjadi lima, yaitu warna primer, sekunder, intermediate, tersier dan kuartier. Masing-masing memiliki kelompok nama-nama warna. Berikut pengelompokan warna berdasarkan klasifikasinya:

a) Warna Primer

Warna primer dapat digunakan sebagai bahan pokok pencampuran untuk memperoleh warna-warna yang lain (Sadjiman E. Sanyonto, 2010:24). Warna primer biasanya disebut sebagai warna pokok karena tidak dapat dibentuk dari warna lain. Nama-nama warna primer tersebut meliputi biru, merah dan kuning.

b) Warna Sekunder

Warna sekunder didapat dari pencampuran dua warna primer (Sadjiman E. Sanyonto, 2010:25). Oleh karena itu, warna sekunder biasa disebut sebagai warna kedua. Warna sekunder meliputi: jingga/*orange* yaitu pencampuran warna kuning dan merah, hijau merupakan pencampuran warna kuning dan biru, ungu didapat dari pencampuran warna merah dan biru.

c) Warna Intermediate

Warna intermediate merupakan warna perantara, yaitu warna yang ada di antara warna sekunder dan primer dalam lingkaran warna (Sadjiman E. Sanyonto, 2010:25). Warna intermediate yaitu kuning hijau (*moon green*), kuning jingga (*deep yellow*), merah jingga (*vermilion*), merah ungu (*purple*), biru violet (*blue/indigo*) dan biru hijau (*blue sea*).

d) Warna Tersier

Warna tersier merupakan warna yang didapat dari pencampuran dua warna sekunder (Sadjiman E. Sanyonto, 2010:26). Warna tersier meliputi warna coklat kuning didapat dari pencampuran jingga dan hijau, warna coklat merah didapat dari pencampuran warna jingga dan ungu, serta warna coklat biru yang didapat dari pencampuran warna hijau dan jingga.

e) **Warna Kuarter**

Warna kuarter atau warna keempat didapat dari percampuran dua warna tersier (Sadjiman E. Sanyonto, 2010:26). Warna kuarter meliputi warna coklat jingga percampuran dari kuning tersier dan merah tersier, coklat hijau percampuran dari warna biru tersier dan kuning tersier serta warna coklat ungu yang merupakan hasil percampuran merah tersier dan biru tersier.

**d. Aspek-aspek Desain**

Proses penciptaan karya adalah proses komunikasi, proses ekspresi- yaitu memindahkan perasaan supaya dapat ditanggapi pihak lain yang menikmatinya (Pranjoto Setjoatmodjo, 1988:5). Fungsi seni sendiri ialah untuk mengekspresikan perasaan, agar ekspresi tersebut dapat sepenuhnya diterima sepenuhnya oleh khalayak tentu kita harus memperhatikan aspek-aspek tertentu dalam perancangannya. Berikut aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam membuat suatu produk karya seni, yaitu:

**1) Aspek Fungsi**

Karya seni yang diciptakan tentu harus memiliki nilai fungsi atau kegunaan yang pasti. Nilai fungsi atau kegunaan inilah yang nantinya akan menjadi penghubung antara manusia dengan produk, yang merupakan konsep desain bahwa bentuk produk mengikuti fungsinya. Penciptaan bahan sandang yang menerapkan Permainan Tradisional Sumatera Selatan sebagai motif batik pada kain Katun dan Satin ini memiliki fungsi sebagai bahan sandang untuk menutup atau melindungi tubuh upaya menunjang kebutuhan pokok manusia.

## **2) Aspek Bahan**

Selain fungsi, suatu karya hendaknya memperhatikan aspek bahan yang hendak digunakan sebagai media dalam pembuatan karya. Suatu karya hendaknya dibuat sesuai dengan bentuk tubuh pemakai selain itu, warna dan bahan juga perlu disesuaikan dengan berbagai faktor seperti warna kulit, kesempatan pemakaian dan bentuk tubuh (Afif G. Bestari, 2011:19). Bahan merupakan aspek yang sangat mempengaruhi kenyamanan dan memaksimalkan fungsi suatu karya, oleh karena itu pemilihan bahan harus memperhatikan nilai fungsi, sifat bahan dan bentuk bahan.

## **3) Aspek Estetika**

Estetis adalah penghubung antara dunia lahir dan dunia yang tidak terlihat (Widagdo, 2000:22). Dunia tak terlihat yang dimaksud yaitu perasaan yang ditimbulkan sebagai akibat dari suatu karya seni. Aspek estetika yang ditimbulkan ini sebagai perwujudan kualitas emosional tertentu yang menyebabkan karya tersebut mampu dipahami. Dalam hal ini, aspek estetis tentu perlu diperhatikan dan diterapkan dalam desain suatu karya, karena dengan demikian khalayak mampu memahami dan merasakan emosi yang hendak disampaikan pencipta.

## **4) Aspek Ergonomi**

Istilah ergonomi berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari dua kata yaitu "*ergon*" berarti kerja dan "*nomos*" berarti aturan atau hukum. Jadi, secara ringkas ergonomi adalah suatu aturan atau norma dalam sistem kerja (Tarwaka, dkk, 2004: 5). Pada dasarnya, ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perencanaan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan

optimal antara produk dengan produk yang digunakan (Bram Palgunadi, 2008: 71) pembuatan karya seni meliputi aspek ergonomi diantaranya ukuran, kenyamanan, dan keamanan. Maksud ukuran dalam karya seni batik ini adalah ukuran pembuatan karya seni yang telah memenuhi sesuai standar yang ditetapkan pada umumnya. Dari ukuran tentunya si pemakai mendapatkan kenyamanan, yang diartikan sebagai suatu perasaan si pemakai dalam menggunakan produk yang dibuat. Sedangkan yang dimaksud dengan keamanan adalah karya seni batik yang dibuat tidak menyakiti atau membahayakan si pemakai.

#### **5) Aspek Ekonomi**

Ekonomi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 287) adalah ilmu mengenai asas-asas produksi, distribusi, pemakaian barang-barang serta kekayaan (seperti hal keuangan, perindustrian, dan perdagangan), pemanfaatan uang, tenaga, dan waktu. Aspek ekonomi selalu menjadi pertimbangan dalam pembuatan suatu karya seni, karena dalam menciptakan suatu karya menginginkan hasil maksimal dengan biaya seminimal mungkin, maka perlu adanya pertimbangan dalam hal alat dan bahan untuk proses pembuatan karya seni. Dalam pembuatan bahan sandang motif permainan tradisional Sumatera Selatan, pertimbangan dari sisi ekonomi lebih dipengaruhi dari penyediaan bahan, alat, dan tenaga kerja yang digunakan. Dalam aspek ekonomi terdapat harga jual yang tentunya harus ditentukan. Harga jual suatu produk, pada umumnya merupakan hasil perhitungan berbagai komponen biaya (misalnya, biaya produksi) ditambah dengan sejumlah presentase keuntungan tertentu (Bram Palgunadi, 2008, :326).

Menghitung harga jual menurut Bram Palgunadi (2008: 329), beberapa patokan harga jual suatu produk, sangat dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu:

- a. Secara umum, harga jual suatu produk pada dasarnya bisa diturunkan, jika jumlah produksi dilakukan secara massal (*mass production*).
- b. Harga jual suatu produk, biasanya juga sangat ditentukan oleh besarnya jumlah komponen produk yang digunakan pada produk tersebut.
- c. Harga jual suatu produk juga sangat ditentukan oleh besar kecilnya persentase jumlah komponen yang dibuat di dalam negeri.
- d. Harga jual suatu produk, juga sangat ditentukan oleh kestabilan nilai mata uang yang digunakan, terhadap mata uang lainnya yang digunakan sebagai referensi atau patokan; serta tinggi rendahnya nilai tukar mata uang yang digunakan.
- e. Harga jual suatu produk, seringkali dapat ditentukan dari tingginya tingkat efisiensi pengelolaan dan produksinya.
- f. Harga jual suatu produk, seringkali juga sangat ditentukan oleh tinggi rendahnya tingkat kesulitan dan resiko yang harus dipikul oleh industri pada pelaksanaan proses produksi.
- g. Harga jual suatu produk, juga bisa dipengaruhi oleh lancar tidaknya pelayanan arus barang dan permintaan (*demand and supply*).
- h. Harga jual suatu produk, bisa juga ditentukan berdasarkan panjang pendeknya rantai distribusi penjualan dan sistem pemasaran yang digunakan

## **6) Aspek Produksi**

Proses merupakan salah satu langkah yang harus ditempuh dalam memvisualisasikan atau mewujudkan ide atau gagasan penulis dari sebuah hasil pemikiran. Dalam proses produksi ini, yang dipertimbangkan ialah karakteristik dari sistem produksi harus tercermin pada produk yang dihasilkan. Karakteristik yang dihasilkan produk juga dipengaruhi oleh pemakaian teknik penciptaan, proses penciptaan, bahan yang digunakan, fungsi secara utuh dan metode yang diterapkan.

## **2. Tinjauan Tentang Motif dan Pola**

Motif batik adalah kerangka gambar yang mewujudkan batik secara keseluruhan. Motif disebut juga corak atau pola batik yang dibagi menjadi dua pola utama yaitu ornamen dan isen (Susanto, 1973:212). Sedangkan menurut Soedarsono Sp, motif atau pola adalah penyebaran garis atau warna dalam bentuk ulangan tertentu (Soedarso Sp, 1941:3). Motif merupakan desain yang dibuat dari bagian-bagian bentuk, berbagai macam garis atau elemen dan dipengaruhi oleh bentuk stilasi alam, benda dengan gaya dan ciri khas tersendiri (Hery Suhersono, 2004:13). Pada dasarnya motif merupakan peng gayaan garis atau warna yang terdiri dari ornamen utama dan isen-isen yang memiliki makna tertentu.

Dalam kerajinan batik, terdapat dua unsur batik yang dikenal yaitu:

- a. Ornamen, yaitu motif utama sebagai unsur dominan dalam motif batik (Herry Lisbijanto, 2013:49). Ornamen utama adalah suatu ragam hias yang



menentukan motif dan mrijo ornamen-ornamen utama tersebut mempunyai arti, sehingga susunan ornamen dalam suatu motif membuat jiwa dan arti dari motif itu (Salamun, 2013:6). Ornamen utama dalam suatu motif biasanya yang mengandung arti atau makna yang disampaikan oleh seniman melalui goresan garis.

- b. Isen, yaitu motif pengisi sebagai unsur pelengkap dalam motif batik (Herry Lisbijanto, 2013:49). Isen menjadi pemanis dalam keseluruhan motif. Tanpa isen gambar akan terasa kaku dan kurang menarik. Unsur isen antara lain titik, garis, garis lengkung dan sebagainya.

Pola adalah penyebaran garis dan warna dalam suatu bentuk ulang tertentu atau dalam kata lain motif merupakan pangkal pola (Soedarso, 1971: 11). Pola tersusun atas beberapa pengulangan bentuk, garis atau warna yang menjadikan motif sebagai acuan utamanya. Secara sederhana, pola merupakan motif yang ada disusun secara berulang-ulang sehingga membentuk kesatuan yang memiliki makna simbolik yang hendak disampaikan. Oleh karena itu, seniman akan membuat pola ataupun motif menggunakan dasar-dasar yang diyakini oleh masyarakat tertentu sebagai sebuah makna.

Menurut Herry Lisbijanto (2013: 50) pola dan motif batik dapat dibagi menjadi 3 motif yaitu:

- a. Motif geometris, motif batik geometris merupakan motif batik yang ornamennya merupakan susunan geometris.
- b. Motif nongeometris, yang meliputi motif berupa manusia, binatang dan tumbuhan.

- c. Motif benda mati meliputi simbol-simbol yang berupa air, api, awan, batu, gunung dan matahari.

### **3. Tahap Perancangan**

- a. Perancangan sket yaitu rancangan kasar dari suatu komposisi atau sebagian komposisi dibuat demi kepuasan pribadi. Pada tahap perancangan ini ada beberapa hal yang dapat menjadi acuan untuk membuat motif yaitu skala, perbandingan, komposisi, penyinaran dan lain sebagainya.
- b. Perancangan motif dilakukan berdasarkan ide atau imajinasi yang muncul dari penulis. Bentuk dari permainan tradisional yang nantinya dapat diterapkan pada batik bahan sandang.
- c. Perencanaan warna, merupakan unsur desain yang paling menonjol. Kehadiran unsur warna menjadikan benda dapat terlihat, dan melalui unsur warna orang dapat mengungkapkan suasana perasaan, atau watak benda yang dirancangnya. Kemudian warna-warna yang telah dituang pada perancangan warna desain ini, nantinya akan diterapkan pada bahan sandang untuk busana pesta yang beride dasar pada permainan tradisional Sumatera Selatan.

### **C. Perwujudan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 1275), perwujudan adalah rupa (bentuk) yang dapat dilihat, sesuatu yang nyata, pelaksanaan, barang yang berwujud. Arti dari perwujudan dalam penciptaan karya seni adalah mewujudkan menjadi sebuah karya seni ide dan desain atau dengan kata lain mewujudkannya

melalui proses membatik. Berikut adalah tahapan dalam mewujudkan batik tulis bahan sandang yang mengambil tema permainan tradisional Sumatera Selatan sebagai ide dasarnya.

### **1. Persiapan Alat dan Bahan**

#### **a. Bahan yang digunakan dalam proses membatik**

Adapun bahan-bahan yang diperlukan pada saat proses pembuatan karya ini antara lain: kain mori *primissima*, kain katun Ima, kain satin *Donatelli*, lilin batik atau malam, paraffin, pewarna batik yang terdiri dari warna naphthol, *indigosol*, kostik, *nitrit*, HCL, TRO, *Watterglass* dan soda abu.

#### **b. Alat yang digunakan dalam proses membatik**

Alat-alat yang digunakan pada saat proses pembuatan karya batik ini antara lain: canting (*klowong*, *isen*, *tembok*), gawangan, kompor dan wajan, dingklik, kuas, alat jos, botol atau tempat warna *coletan*, bak warna, tempat untuk melorod.

### **2. Mengolah Kain**

Sebelum mulai membatik, perlu dilakukan pengolahan kain terlebih dahulu, pengolahan kain ini dimaksudkan agar lapisan kanji, lilin atau kotoran yang menempel pada kain bisa hilang, karena jika tidak dibersihkan lapisan-lapisan tersebut dapat mengganggu proses penyerapan warna maupun pemalaman.

### **3. Memola**

Pola merupakan salah satu dari proses gambar kerja yang merupakan gambar tampak perbandingan ukuran sebenarnya dari rancangan karya yang akan dibuat. Pembuatan pola dibuat dengan menggunakan kertas HVS dan digambar

dengan pensil 2B sesuai dengan motif yang telah ditentukan, setelah gambar dengan motif yang diharapkan sudah sesuai baru ditebalkan dengan menggunakan spidol hitam. Kemudian pola tersebut dipindahkan di atas kain yang hendak di batik dengan cara *menjiplak* pola tersebut.

#### **4. Penyantingan (*Klowong*)**

Setelah pemolaan dilakukan dan pola sudah siap, kemudian bagian-bagian yang akan tetap warna putih (tidak berwarna), ditutup dengan *malam* menggunakan canting. Canting digunakan untuk menutup bagian garis pada motif.

#### **5. Pewarnaan**

Pewarnaan dilakukan setelah penyantingan selesai, proses pewarnaan yang dilakukan yaitu pewarnaan teknik *celup*.

#### **6. Pengeblokan atau Menembok Pertama**

Menembok adalah proses pemalaman pada pola yang diinginkan agar tetap berwarna sesuai dengan warna yang diinginkan pada saat proses pewarnaan. Maka bagian-bagian yang tidak akan diberi warna atau akan diberi warna sesudah bagian yang lain harus ditutup dengan malam.

#### **7. Pewarnaan kedua**

Proses pewarnaan kedua sama seperti proses pewarnaan pertama, pewarnaan kedua biasanya dilakukan setelah pengeblokan warna pertama.

#### **8. Pelorodan**

Pelorodan merupakan proses akhir dari membatik yaitu dengan merebus kain dengan air panas untuk membuang malam (lilin) yang menempel pada kain.

## 9. Pekerjaan akhir (*finishing*)

Pekerjaan akhir dalam membatik yaitu merapihkan kain batik dengan cara menyuci kain, merapihkan benang, menyetrika dan lain sebagainya.

### **Tahap Proses Penciptaan Karya Batik dengan Tema “Permainan Tradisional Sumatera Selatan sebagai Ide Dasar Penciptaan Batik Tulis Bahan Sandang”**



Gambar X: **Tahapan Proses Penciptaan Karya**  
(sumber: Lia Yustina, 2016)

### **BAB III**

#### **VISUALISASI KARYA**

##### **A. Penciptaan Motif Permainan Tradisional Sumatera Selatan**

Mencipta motif adalah pekerjaan menyusun, merangkai, memadukan bentuk-bentuk dasar motif, bentuk berbagai garis, dan sebagainya sedemikian rupa sehingga tercipta sebuah motif baru yang indah, serasi, bernilai seni serta orisinal (Hery Suhersono, 2004:13). Sebelum menciptakan motif, terlebih dahulu harus memahami, menguasai alat-alat dan fungsi alat, merencanakan gambar secara teknis dan sistematis, serta memperhatikan proporsi dan komposisi dalam penyusunannya.

Pada penciptaan motif batik ini mengambil tema Permainan Tradisional Daerah Sumatera Selatan. Pengambilan ide ini bermula dari ketertarikan penulis untuk mengulas beberapa jenis permainan tradisional Sumatera Selatan yang telah punah. Kemudian beberapa permainan ini di pilih 8 permainan yang berasal dari daerah-daerah yang berbeda-beda di Sumatera Selatan. Selain itu, penulis juga ingin mengenalkan kembali beberapa jenis permainan yang dulu sempat digandrungi masyarakat di era penjajahan namun kini telah punah. Sehingga tak banyak masyarakat yang mengenal permainan-permainan tradisional, ditambah di era modernisasi ini, anak-anak tak lagi memainkan permainan-permainan fisik bersama teman sebayanya. Perkembangan teknologi telah melunturkan kebiasaan anak-anak berkumpul dan bermain. Penciptaan motif ini diharapkan mampu mengingatkan masyarakat akan permainan tradisional yang dimiliki daerahnya dan menjadi ajang nostalgia bagi para tetua di masyarakat luas.

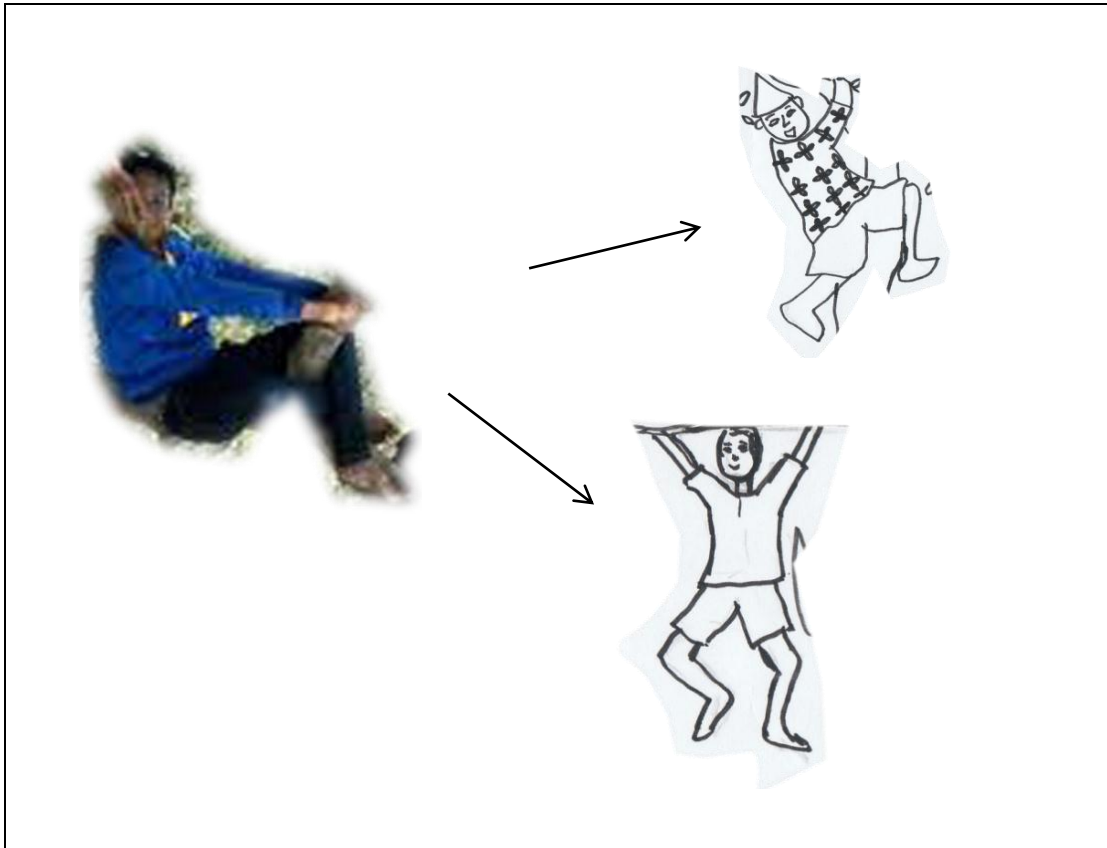
Dalam proses pembuatan motif, penulis mengacu pada aktivitas yang menyerupai ilustrasi permainan yang terdapat pada sumber utama. bentuk-bentuk yang diadaptasi diperoleh dari beberapa sumber, seperti buku, internet dan lingkungan sekitar. Bentuk-bentuk aktivitas tersebut kemudian di *stilasi* menjadi beberapa motif yang disebut motif alternatif. Melalui motif alternatif ini kemudian akan diterapkan pada pola alternatif yang kemudian akan dipilih salah satu pola terbaik yang akan diwujudkan dalam karya batik tulis.

## **B. Pembuatan Motif Permainan Tradisional Sumatera Selatan**

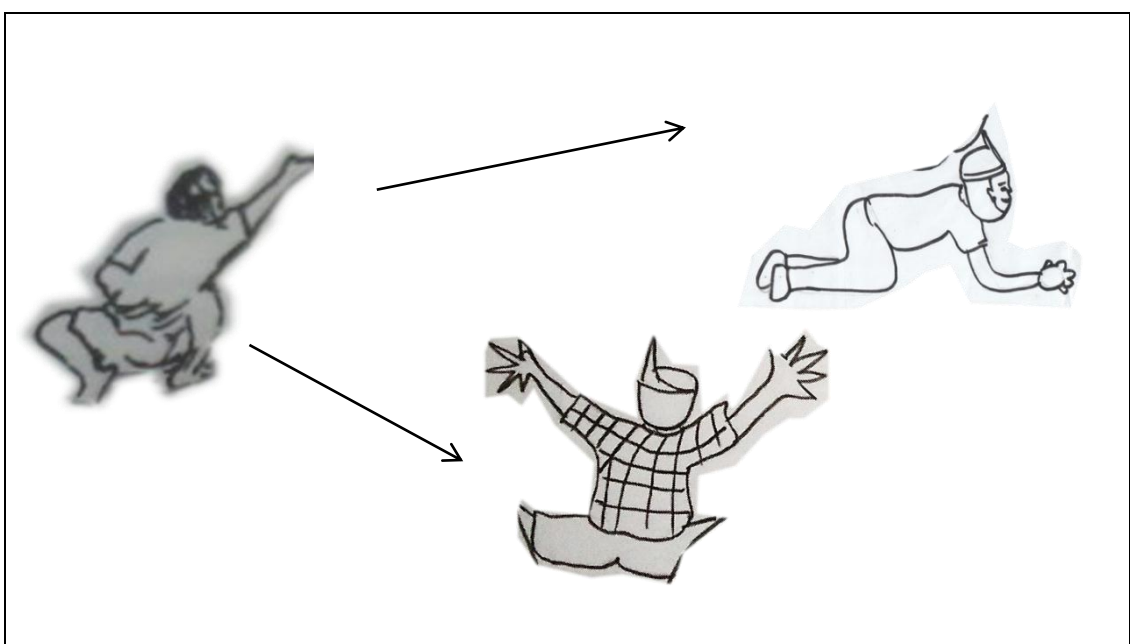
### **1. Pembuatan Motif Permainan Siamang**

Motif permainan Siamang merupakan *stilasi* dari jalannya permainan. Permainan ini terdiri dari dua kelompok pemain, yaitu pemain yang memerankan Siamang atau Monyet dan pemain yang memerankan Harimau. Para pemain yang berperan sebagai Siamang harus bergelantungan dipohon, sedangkan pemain yang berperan sebagai Harimau harus menangkap siamang yang terus mengejeknya. Pemain Siamang dan pemain Harimau inilah yang kemudian *distilasi* menjadi beberapa motif yang kemudian diterapkan pada pola alternatif.

**Tabel 1: Pembuatan Motif Siamang**



**Tabel 2: Pembuatan Motif Harimau**

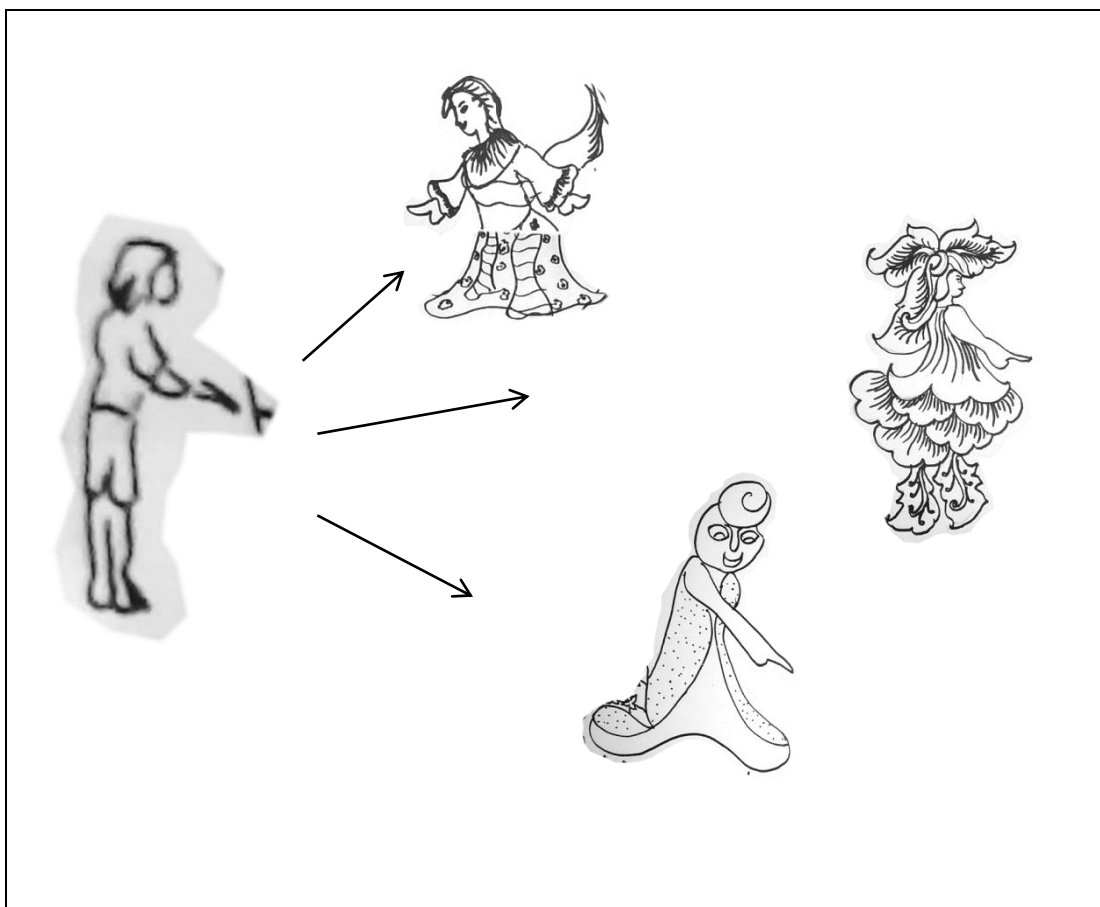




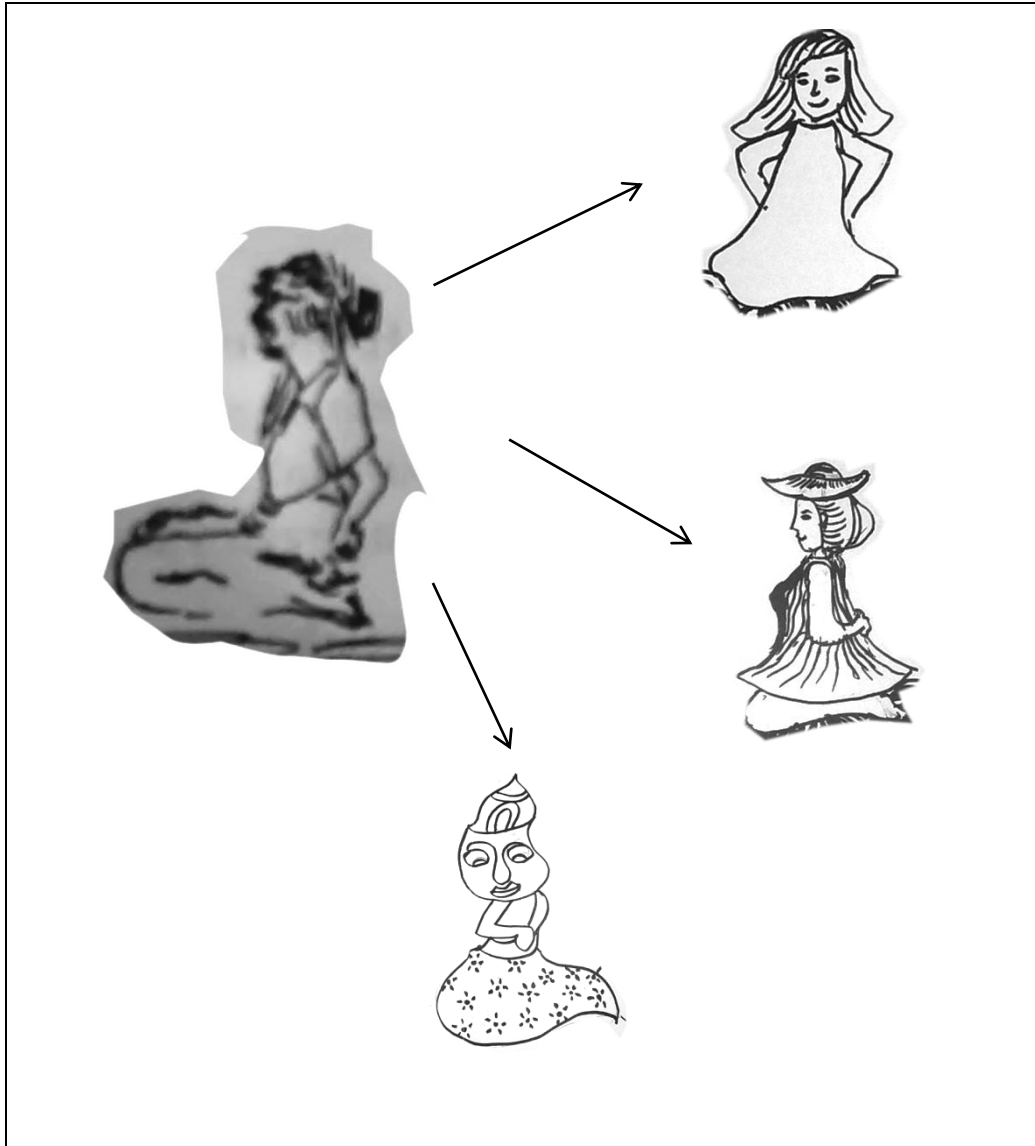
## 2. Pembuatan Motif Permainan Tenggoh-tenggohan

Permainan Tenggoh-tenggohan terdiri dari dua kelompok pemain, yaitu pemain yang bertugas menenggoh dan pemain yang ditenggoh. Motif permainan Tenggoh-tenggohan ini dibuat dengan *menstilasi* bentuk pemain penenggoh dan pemain yang ditenggoh. Kedua bentuk tersebut kemudian *distilasi* menjadi beberapa motif yang kemudian dikembangkan menjadi pola alternatif.

**Tabel 3: Pembuatan Motif Penenggoh**



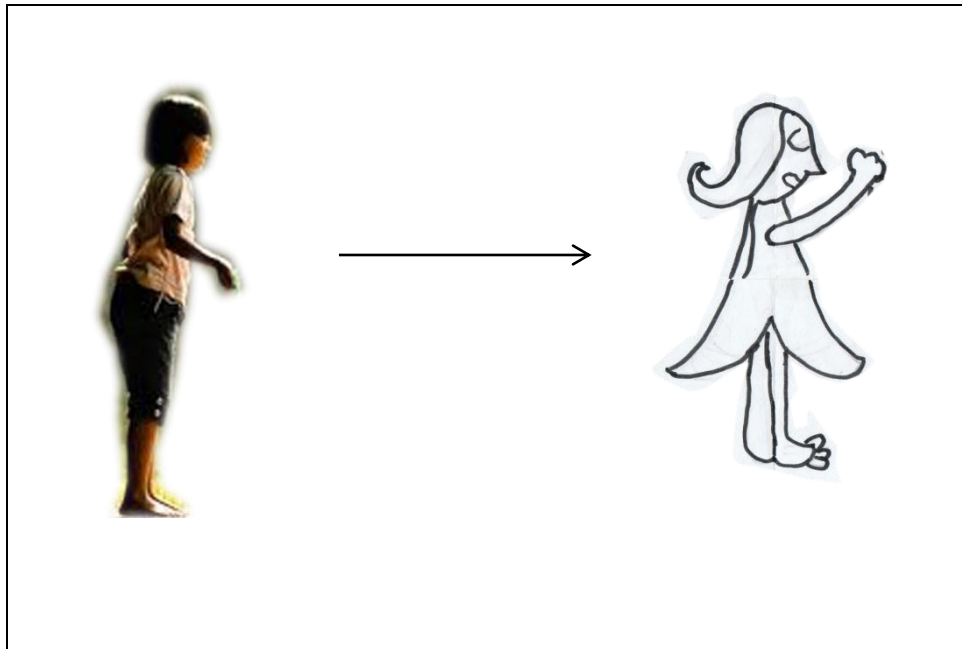
**Tabel 4: Pembuatan Motif yang ditenggoh**



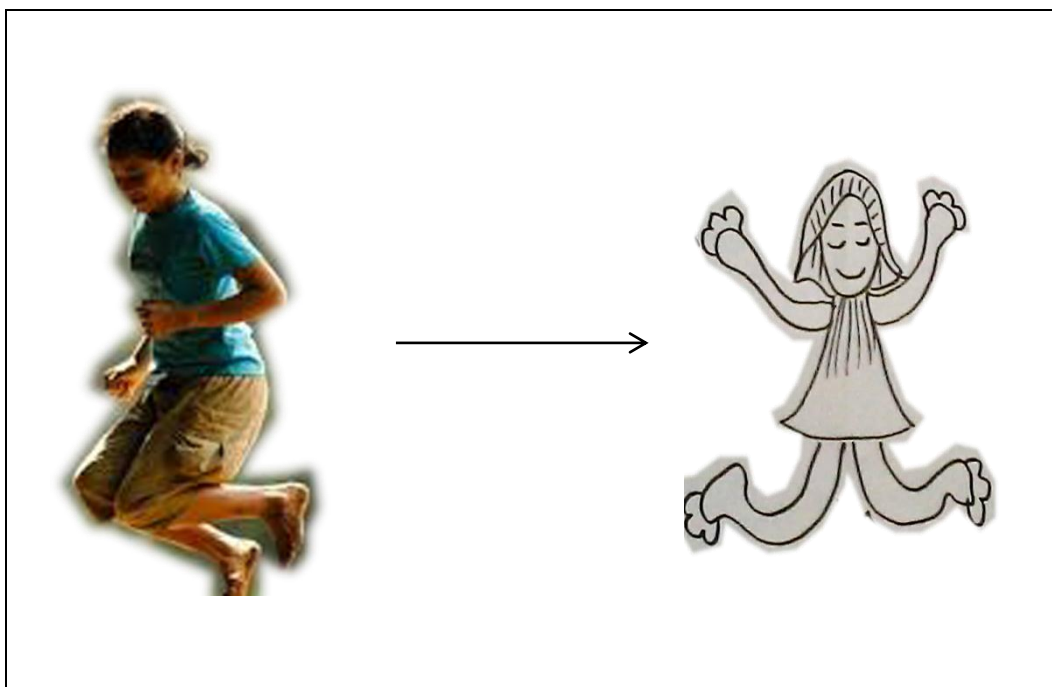
### **3. Pembuatan Motif Permainan Tali Kembar**

Permainan Tali Kembar ini hampir sama dengan permainan lompat tali pada umumnya, hanya saja pada permainan Tali Kembar menggunakan 2 tali yang diputar. Permainan ini terdiri dari dua orang pemain yang memutar tali dan pemain yang melompati tali. Para pemain ini distilasi menjadi motif yang kemudian diterapkan pada pola alternatif.

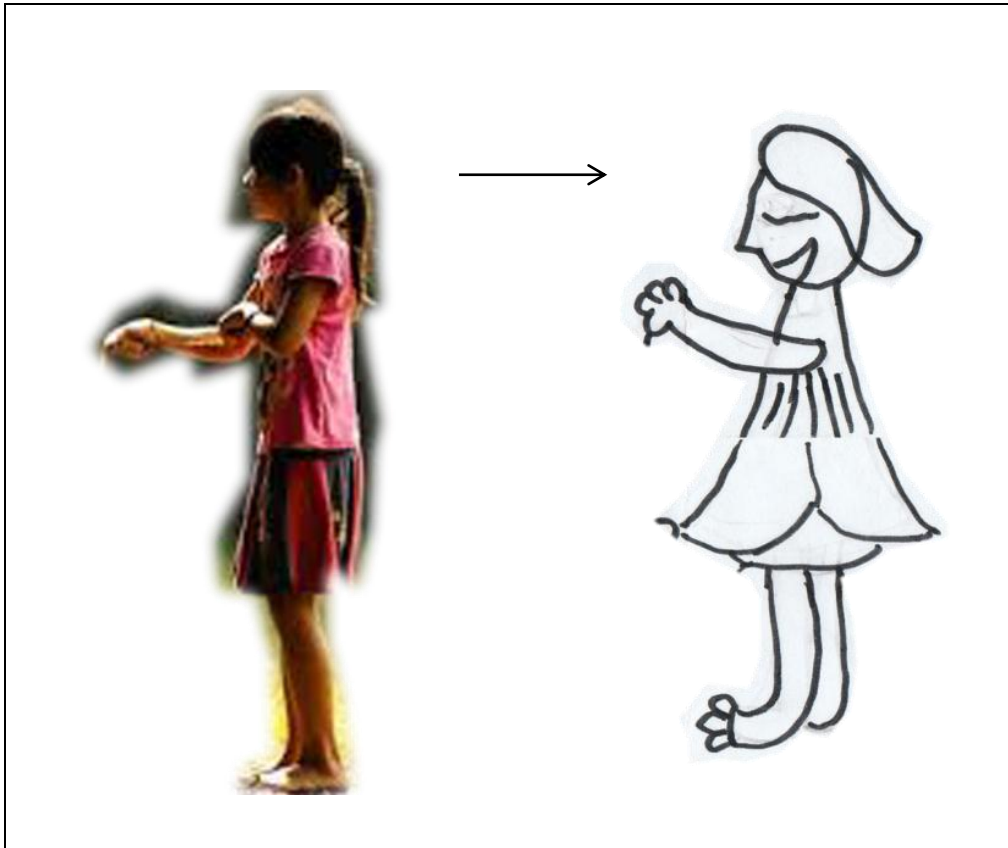
**Tabel 5: Pembuatan Motif Pemutar Tali 1**



**Tabel 6: Pembuatan Motif Pelompat Tali**



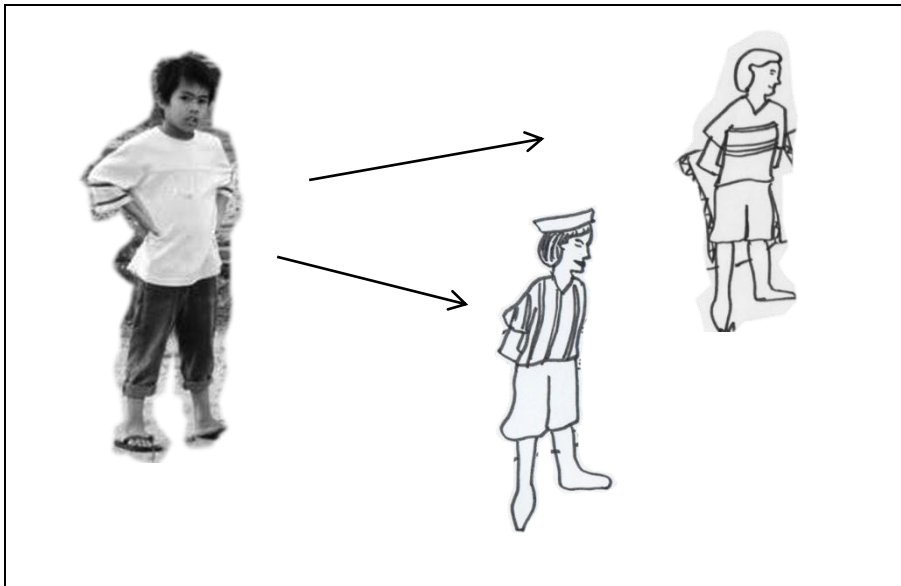
**Tabel 7: Pembuatan Motif Pemutar Tali 2**



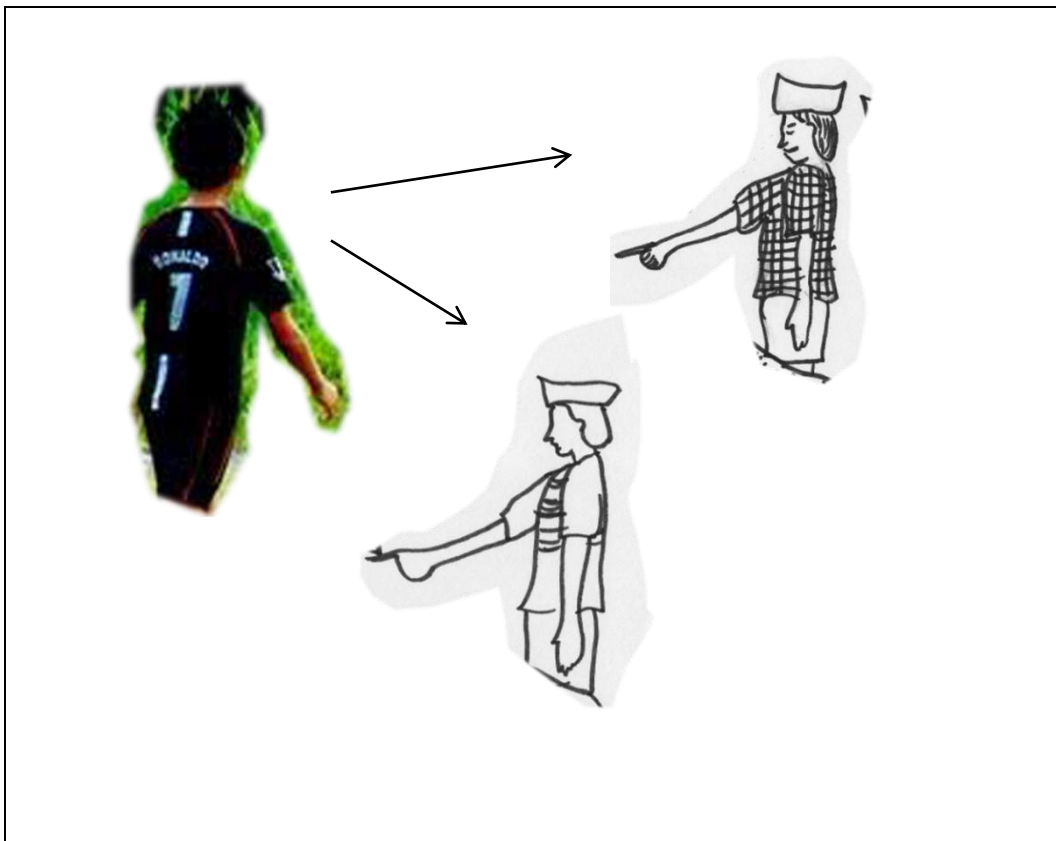
#### **4. Pembuatan Motif Permainan Babi-babian**

Permainan Babi-babian ini terdiri dari dua grup pemain, dalam satu grup terdapat dua pemain yang berperan sebagai ketua atau penebak dan satu berperan sebagai Babi-babian. Dalam motif permainan Babi-babian ini terdiri dari tiga bentuk pemain yang *distilasi*, yaitu *stilasi* bentuk pemain yang ditebak, *stilasi* bentuk penebak dan *stilasi* pemeran Babi-babian. Bentuk-bentuk tersebut *distilasi* menjadi beberapa motif yang akan diwujudkan menjadi pola alternatif.

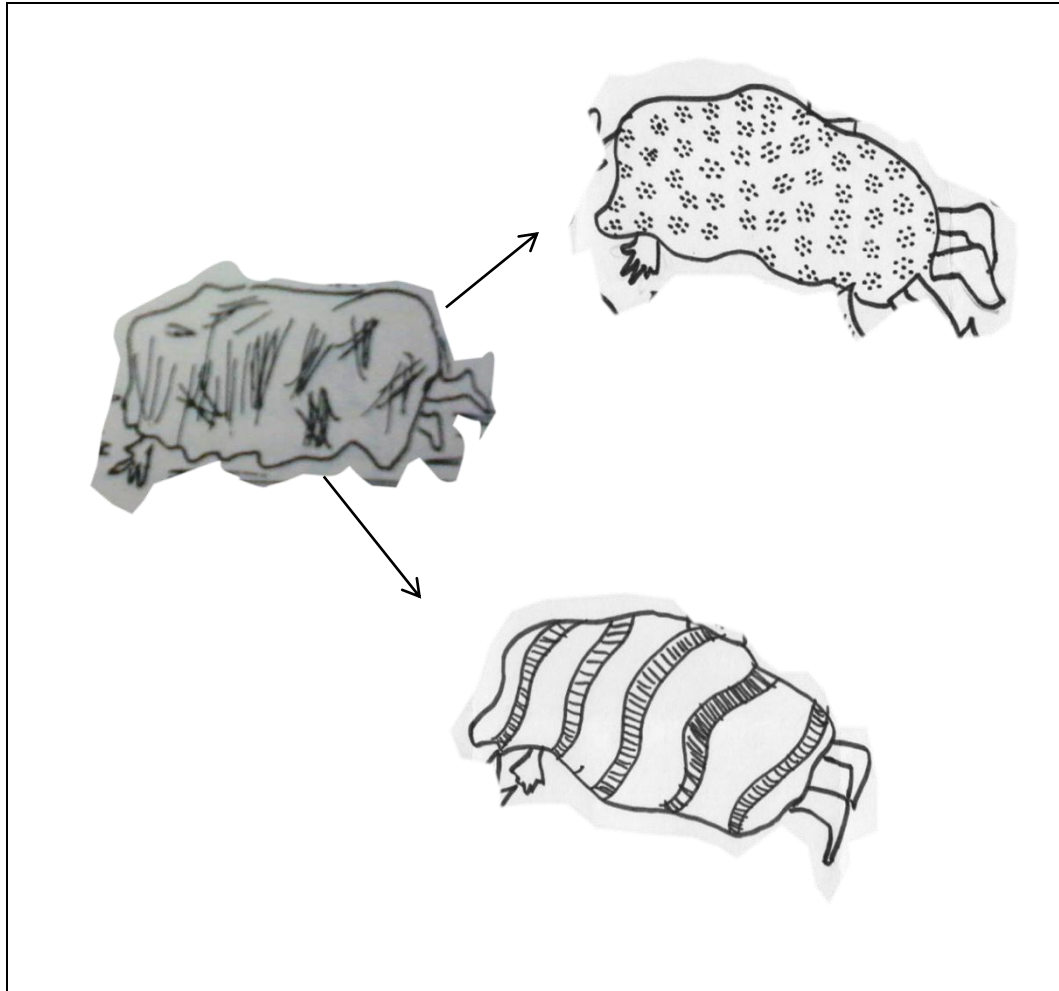
**Tabel 8: Pembuatan Motif Pemain yang ditebak**



**Tabel 9: Pembuatan Motif Pemain Penebak**



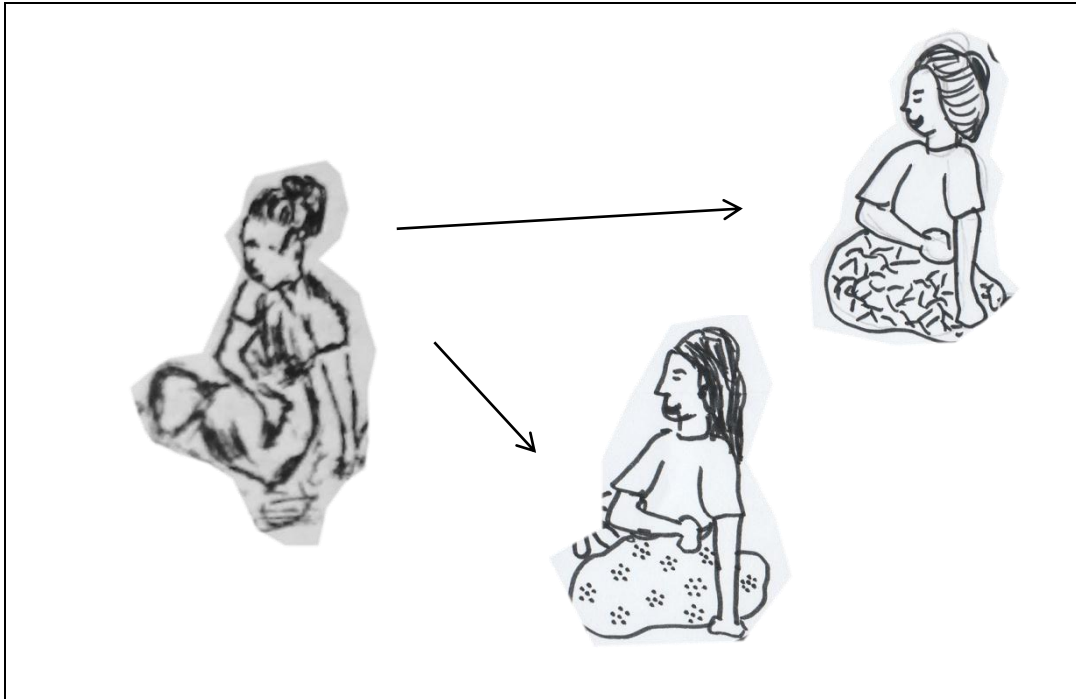
**Tabel 10: Pembuatan Motif Babi-babian**



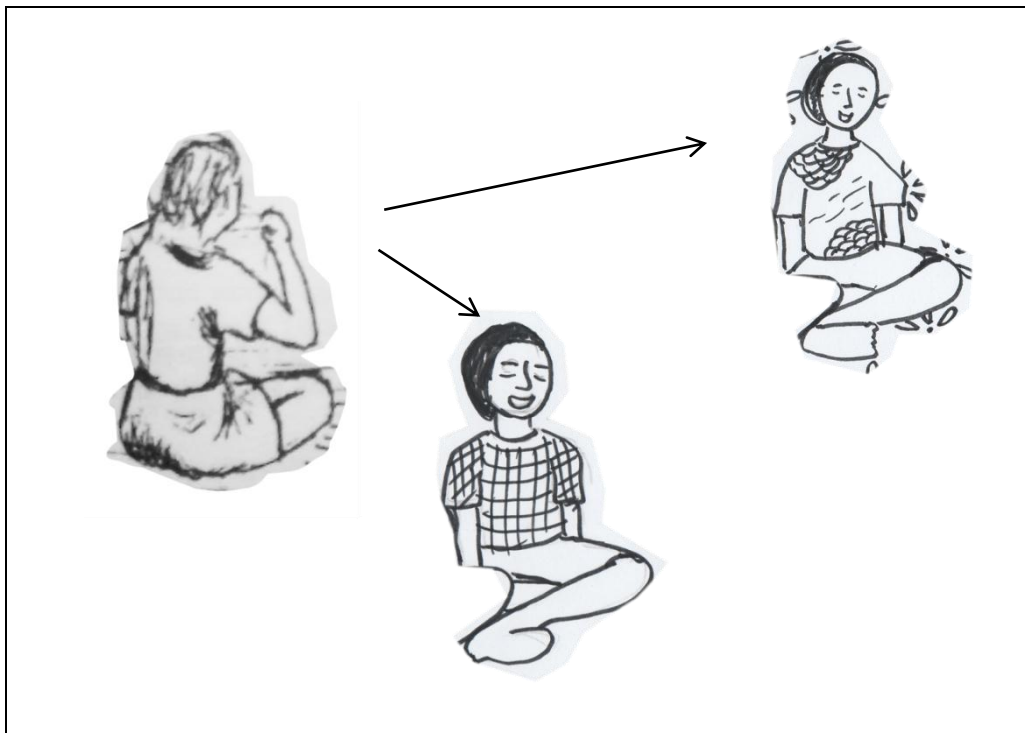
## **5. Pembuatan Motif Permainan Genggong**

Motif permainan Genggong dibuat dengan menstilasi bentuk para pemain yang terdiri dari beberapa pemain pria dan wanita. Para pemain tersebut saling berpasang-pasangan. Pemain tersebut distilasi menjadi beberapa motif yang diterapkan dalam pola alternatif.

**Tabel 11: Pembuatan Motif Pemain Wanita**



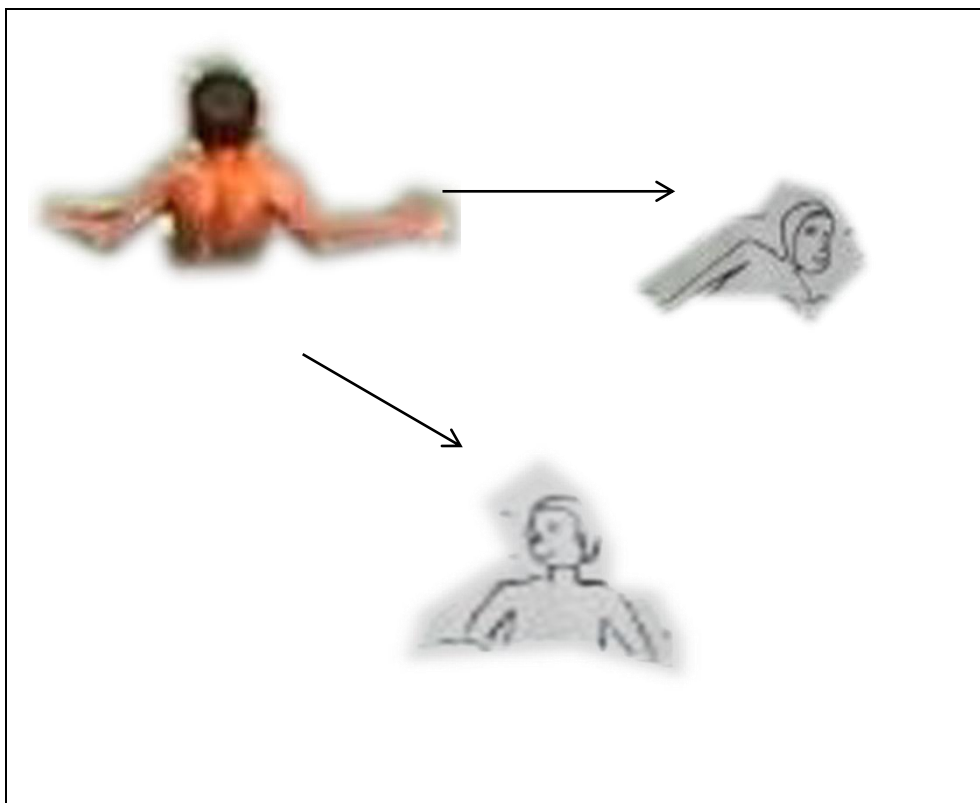
**Tabel 12: Pembuatan Motif Pemain Pria**



## 6. Pembuatan Motif Permainan Mandi Urek-urekan

Permainan Mandi Urek-urekan merupakan permainan kejar-kejaran yang dilakukan didalam sungai atau kolam. Permainan ini terdiri dari pemain yang mengejar dan peain yang dikejar. Pemain yang sedang berenang tersebut kemudian *distilasi* menjadi beberapa motif yang akan diterapkan dalam pola alternatif.

**Tabel 13: Pembuatan Motif Permainan Mandi Urek-urekan**

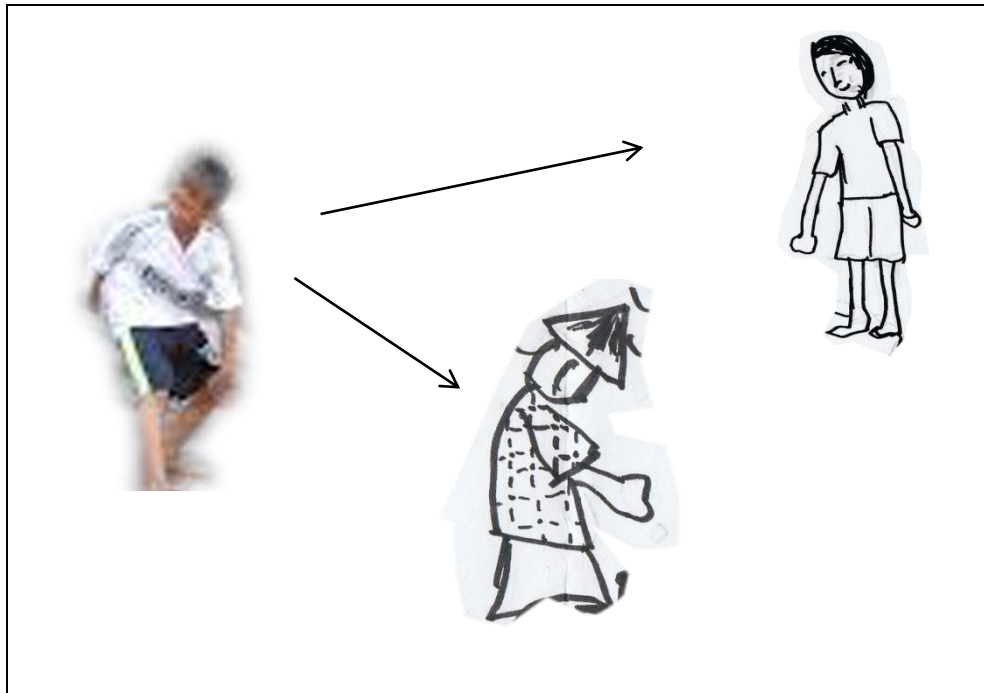


## 7. Pembuatan Motif Permainan Cepak Canting

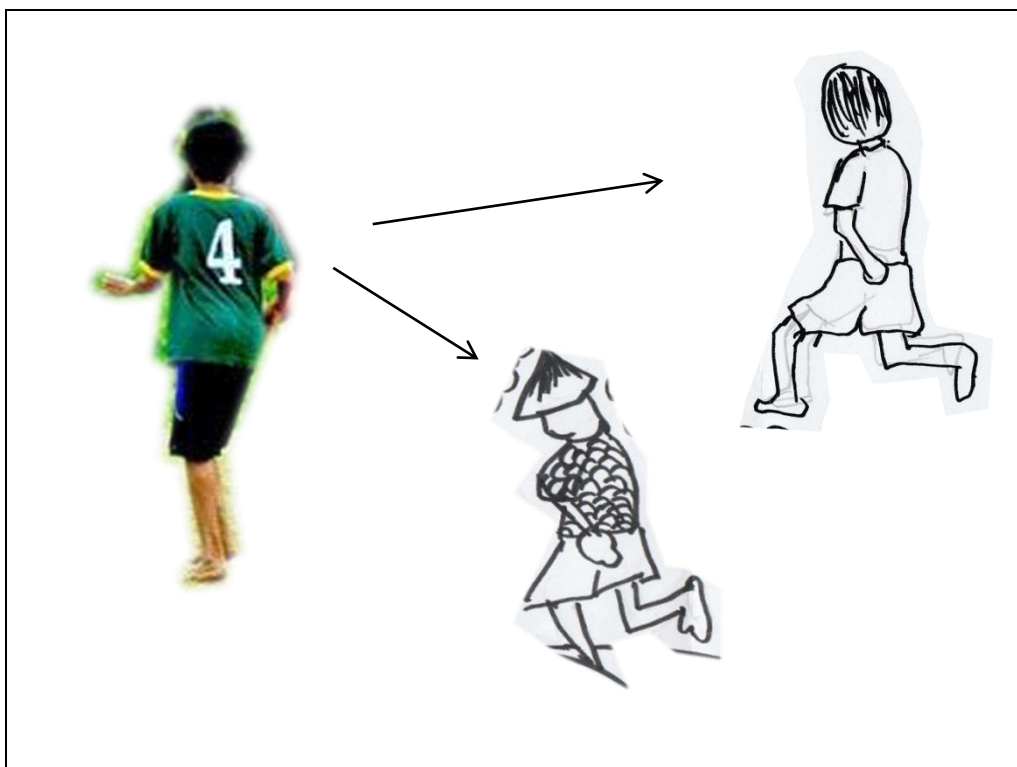
Pembuatan motif permainan Cepak Canting yaitu dengan menstilasi bentuk jalannya permainan. Permainan ini terdiri dari beberapa pemain yang bersembunyi dan pemain yang berjaga. Peralatan yang dibutuhkan yaitu kaleng dan beberapa batu kerikil. Kedua pemain tersebut yang kemudian distilasi menjadi beberapa motif dan diterapkan pada pola alternatif.



**Tabel 14: Pembuatan Motif Pemain yang Berjaga**



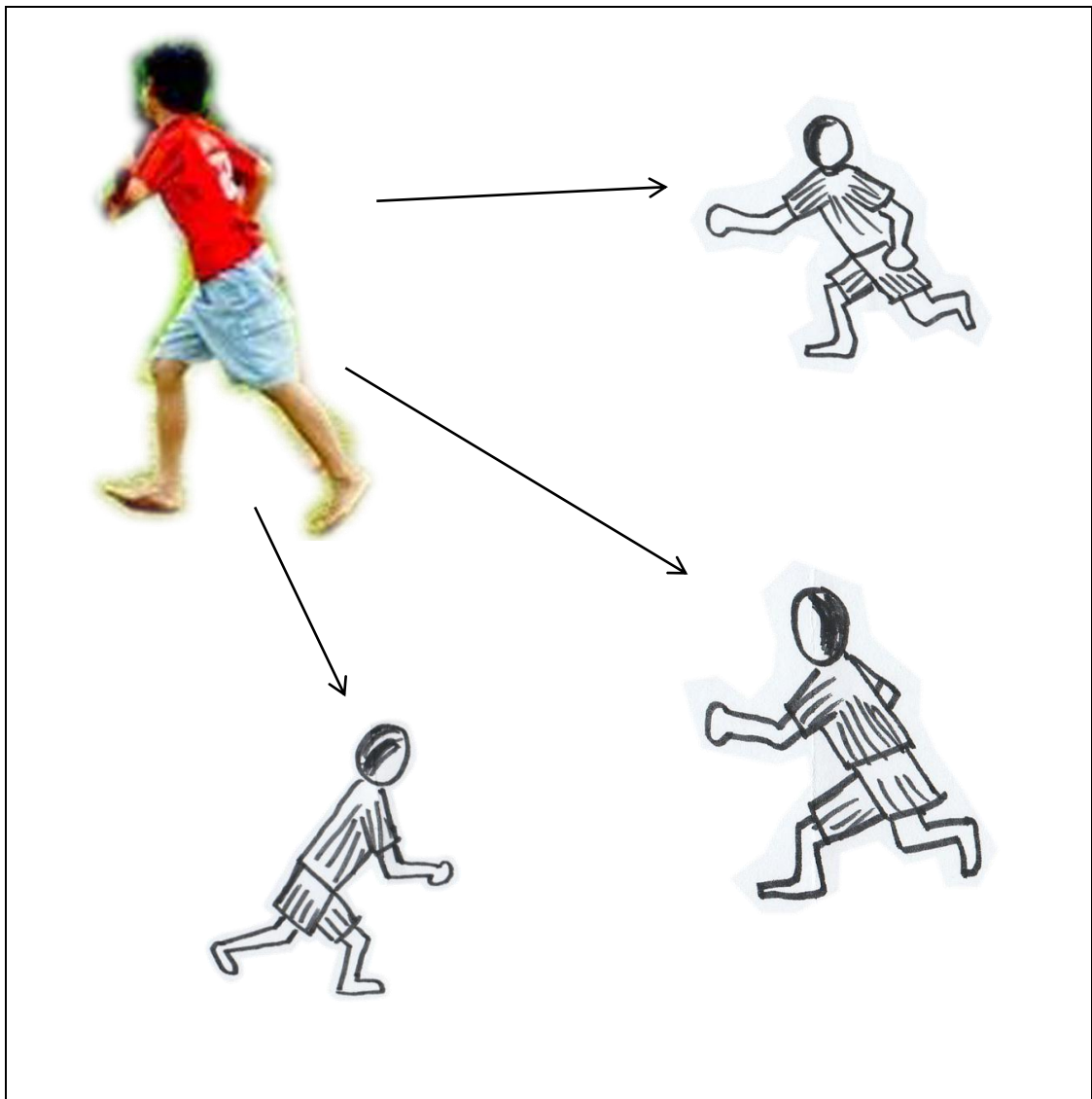
**Tabel 15: Pembuatan Motif Pemain yang Bersembunyi**



## 8. Pembuatan Motif Permainan Gudang Kero

Motif permainan Gudang Kero dibuat dengan menstilasi pemain yang sedang berlari. Hal ini dikarenakan, inti dalam permainan Gudang Kero yaitu kecepatan berlari untuk mempertahankan atau merebut tempat dari pemain lain. Penggayaan bentuk pemain tersebut dibuat menjadi beberapa motif yang diterapkan pada pola alternatif.

**Tabel 16: Pembuatan Motif Permainan Gudang Kero**



### **C. Pembuatan Pola**

Pembuatan pola diperlukan dalam proses penciptaan suatu karya batik. Pola merupakan rancangan atau gambar kerja yang dibuat berdasarkan tema dan ide gagasan yang kemudian di kembangkan. Dalam suatu pola biasanya terdapat beberapa motif yang digabungkan dan kemudian membentuk suatu makna simbolik maupun alur cerita.

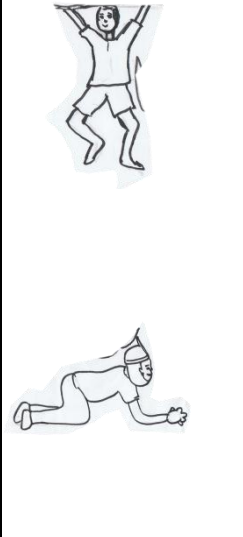
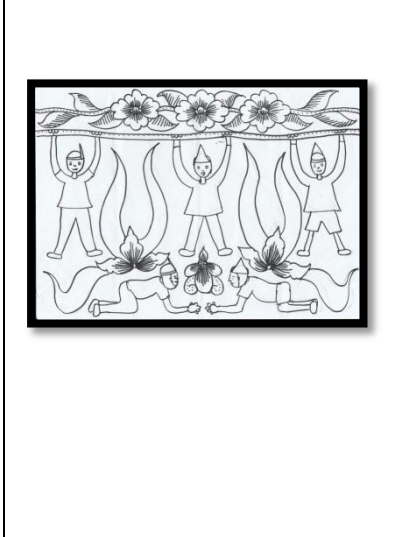
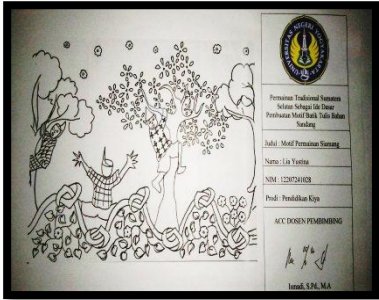

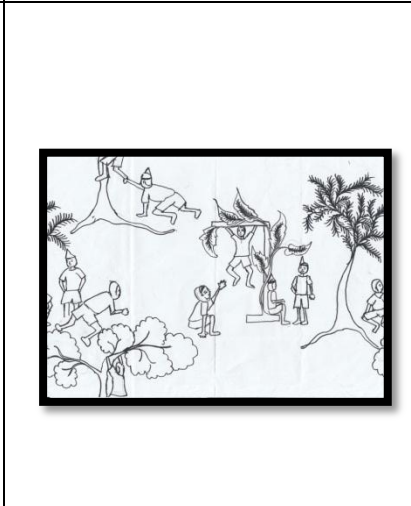
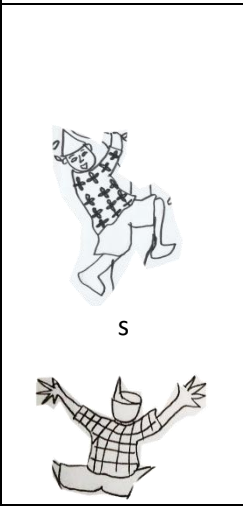
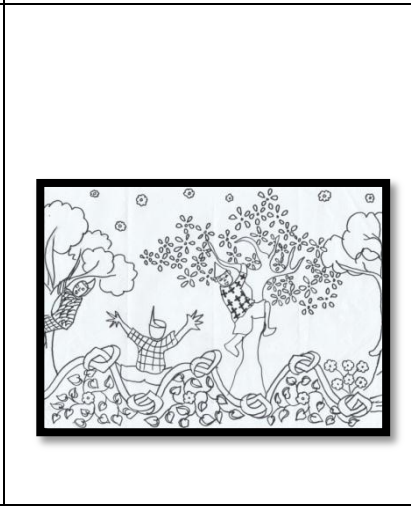
Pola dibuat dengan skala 1:1 dengan mengembangkan motif-motif utama yang telah dibuat. Peralatan yang digunakan dalam pembuatan pola ini yaitu pensil 2B dan kerta HVS. Dari motif-motif tersebut dapat dikembangkan menjadi beberapa pola alternatif yang kemudian akan diseleksi dan menjadi pola terpilih untuk diwujudkan dalam bentuk karya batik. Adapun pola alternatif yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

#### **1. Pembuatan Pola Alternatif dan Pola Terpilih**

##### **a. Pola Permainan Siamang**

Pembuatan pola permainan siamang yaitu, menggabungkan motif Siamang dan Motif Harimau yang dijadikan sebagai motif utama dalam pola serta menambahkan beberapa motif pendukung seperti stilasi bunga maupun tumbuhan. Gabunga-gabungan tersebut dibuat menjadi beberapa pola alternatif, kemudian akan dipilih satu sebagai pola terpilih dan dibuat gambar kerja sebelum akhirnya diterapkan dalam karya.



Tabel 17: Pembuatan Pola Permainan Siamang




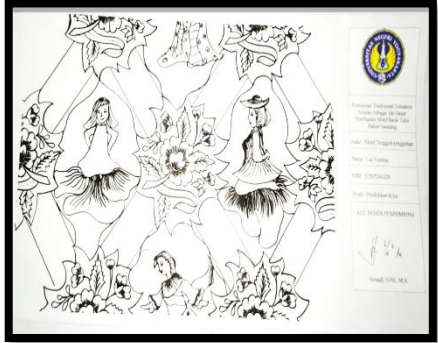


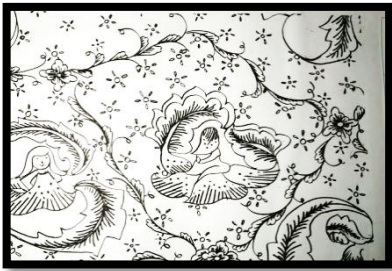



Motif	Pola Alternatif	Pola Terpilih
		
		
		

### b. Pola Permainan Tenggoh-tenggohan

Pembuatan pola permainan Tenggoh-tenggohan yaitu, menggabungkan motif penenggoh dan motif pemain yang ditenggoh. Kedua motif tersebut digabungkan dan dijadikan sebagai motif utama pada pola alternatif, sedangkan motif pendukungnya menstilasi dari beberapa bentuk bunga. Motif-motif tersebut digabungkan menjadi beberapa pola alternatif keudian dipilih salah satu menjadi pola terpilih yang akan dibuat gambar kerja dua dimensi baru akhirnya diterapkan dalam karya tiga dimensi.

**Tabel 18: Pembuatan Pola Permaian Tenggoh-tenggohan**





Motif	Pola Alternatif	Pola Terpilih
		

### c. Pola Permainan Tali Kembar

Pembuatan pola permainan Tali Kembar yaitu, menggabungkan motif pemutar tal 1, pemutar tali 2 dan peompat tali. Ketiga motif tersebut digabungkan dan dijadikan sebagai motif utama pada pola alternatif, sedangkan motif pendukungnya menstilasi dari beberapa bentuk bunga. Motif-motif tersebut digabungkan menjadi beberapa pola alternatif keudian dipilih salah satu menjadi pola terpilih yang akan dibuat gambar kerja dua dimensi baru akhirnya diterapkan dalam karya tiga dimensi.

**Tabel 19: Pembuatan Pola Permaian Tali Kembar**

Motif	Pola Alternatif	Pola Terpilih
		
		









#### d. Pola Permainan Babi-babian

Pembuatan pola permainan Babi-babian yaitu, dengan menggabungkan motif pemain yang ditebak, motif penebak dan motif babi-babian. Ketiga motif tersebut digabungkan dan dijadikan sebagai motif utama pada pola alternatif, sedangkan motif pendukungnya *menstilasi* dari beberapa bentuk bunga, tanaman, buah-buahan maupun hewan. Motif-motif tersebut digabungkan menjadi beberapa pola alternatif kemudian dipilih salah satu menjadi pola terpilih yang akan dibuat gambar kerja dua dimensi baru akhirnya diterapkan dalam karya tiga dimensi.



**Tabel 20: Pembuatan Pola Permaian Babi-babian**





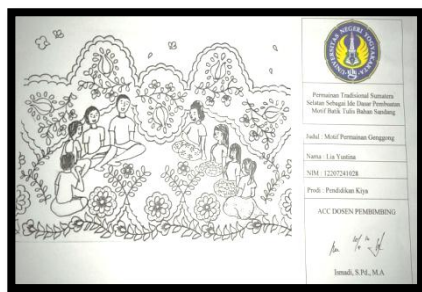




Motif	Pola Alternatif	Pola Terpilih
		
		



#### e. Pola Permainan Genggong

Pembuatan pola permainan Genggong yaitu, dengan menggabungkan motif pemain pria dan motif pemain wanita yang saling berbalas pantun. Kedua motif tersebut digabungkan dan dijadikan sebagai motif utama pada pola alternatif, sedangkan motif pendukungnya *menstilasi* dari beberapa bentuk bunga dan tanaman. Motif-motif tersebut digabungkan menjadi beberapa pola alternatif kemudian dipilih salah satu menjadi pola terpilih yang akan dibuat gambar kerja dua dimensi baru akhirnya diterapkan dalam karya tiga dimensi.





Tabel 21: Pembuatan Pola Permaian Genggong

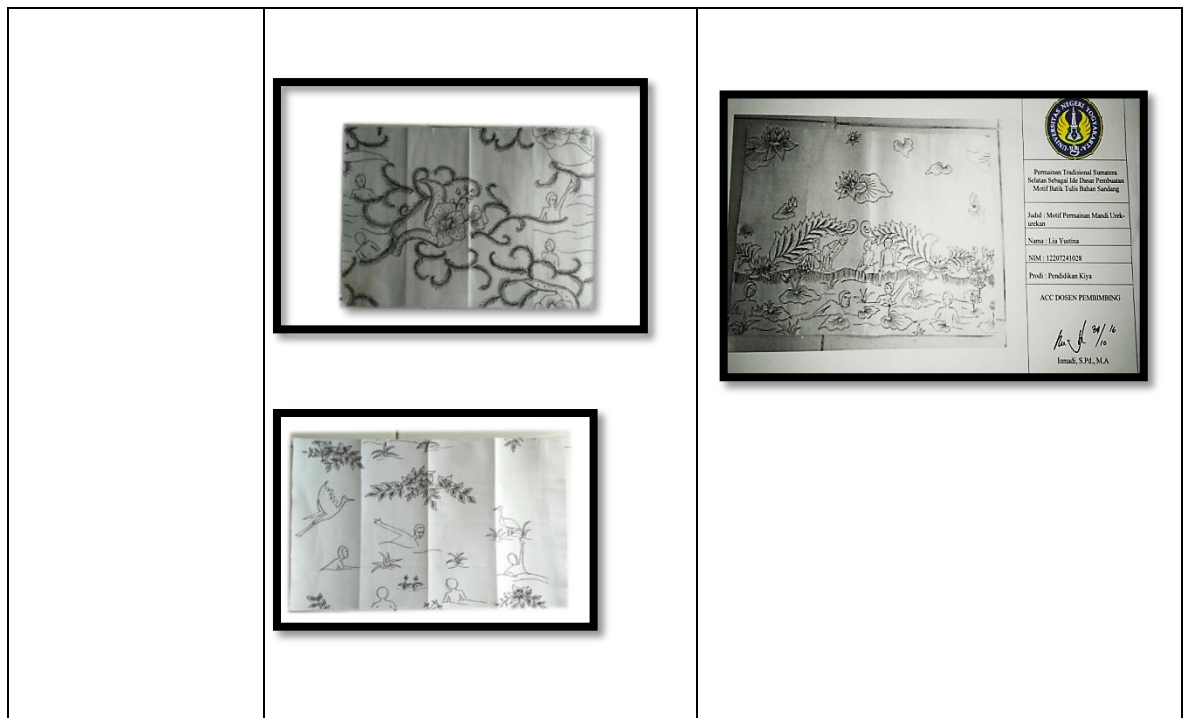
Motif	Pola Alternatif	Pola Terpilih
 	 	
 	 	

#### f. Pola Permainan Mandi Urek-urekan

Pembuatan pola permainan Mandi Urek-urekan yaitu, dengan menggabungkan beberapa motif anak yang sedang berenang. Motif tersebut digabungkan dan dijadikan sebagai motif utama pada pola alternatif, sedangkan motif pendukungnya *menstilasi* dari beberapa bentuk bunga dan tanaman. Motif-motif tersebut digabungkan menjadi beberapa pola alternatif kemudian dipilih salah satu menjadi pola terpilih yang akan dibuat gambar kerja dua dimensi baru akhirnya diterapkan dalam karya tiga dimensi.

**Tabel 22: Pembuatan Pola Permainan Mandi Urek-urekan**


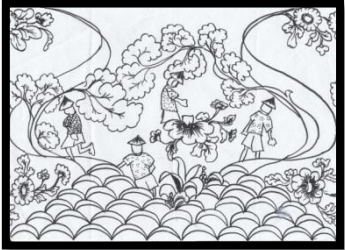

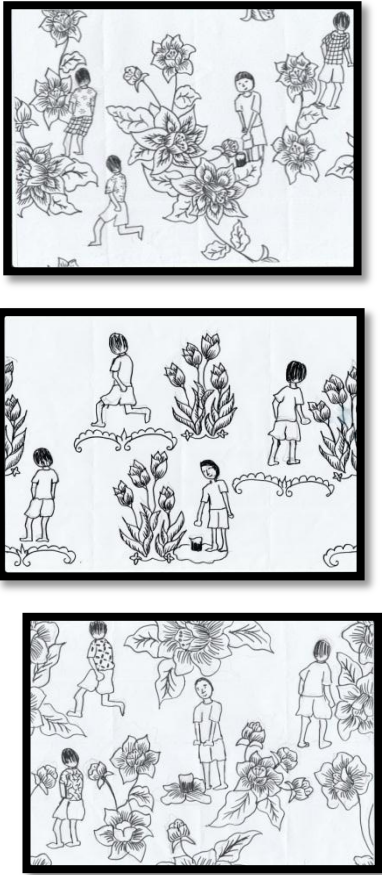
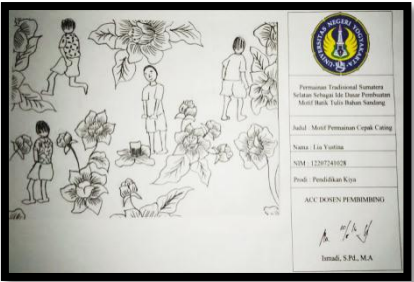
Motif	Pola Alternatif	Pola Terpilih
 	 	



#### g. Pola Permainan Cepak Canting

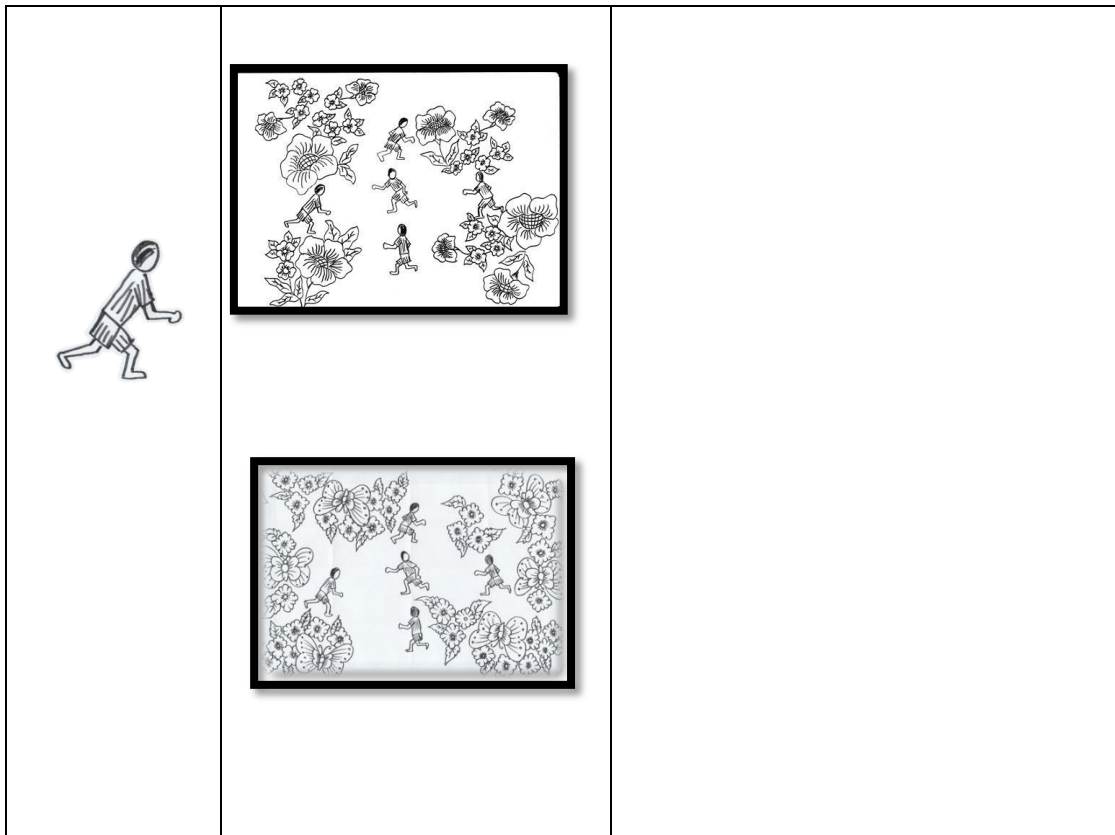
Pembuatan pola permainan Cepak Canting yaitu, dengan menggabungkan beberapa motif pemain yang bersembunyi dan motif pemain yang berjaga. Motif tersebut digabungkan dan dijadikan sebagai motif utama pada pola alternatif, sedangkan motif pendukungnya *menstilasi* dari beberapa bentuk bunga dan tanaman. Motif-motif tersebut digabungkan menjadi beberapa pola alternatif kemudian dipilih salah satu menjadi pola terpilih yang akan dibuat gambar kerja dua dimensi baru akhirnya diterapkan dalam karya tiga dimensi.

**Tabel 23: Pembuatan Pola Permainan Cepak Canting**

Motif	Pola Alternatif	Pola Terpilih
		
		



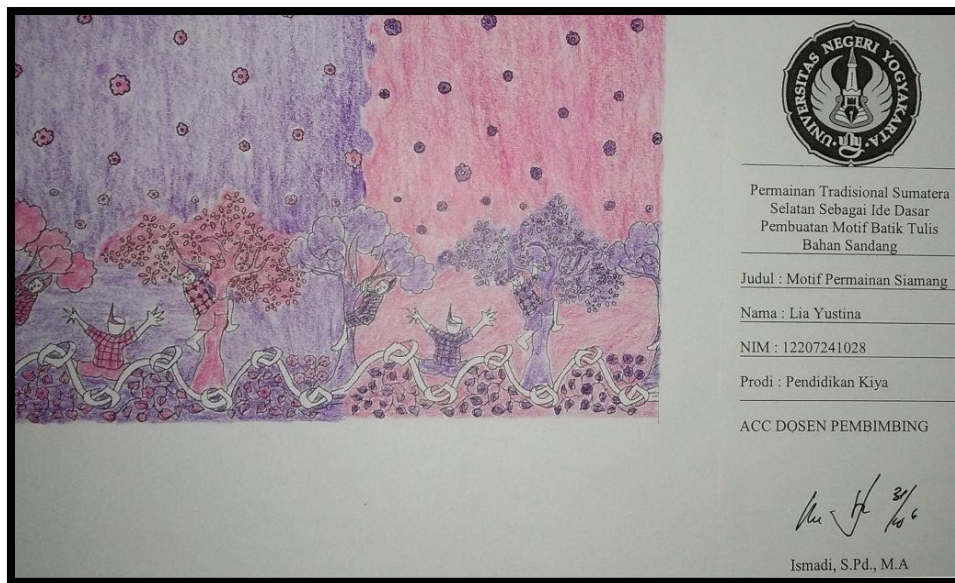




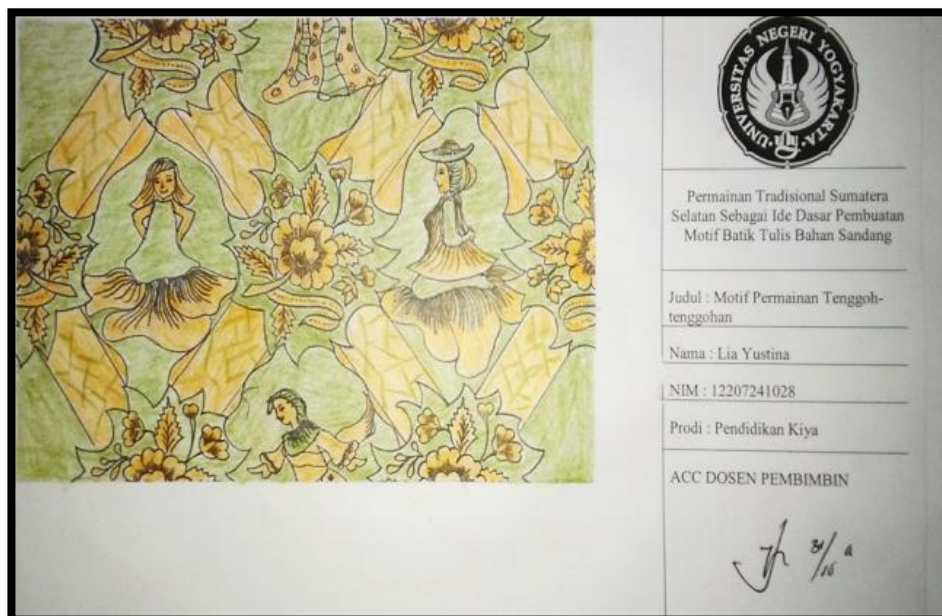
## 2. Gambar Kerja

Pola alternatif yang dibuat akan dipilih salah satu menjadi pola terpilih. Pola terpilih ini kemudian akan diterapkan dalam karya tiga dimensi. Demi mempermudah proses penciptaan karya, pola terpilih ini terlebih dahulu dibuat gambar kerja lengkap dengan skala dan warna yang akan digunakan. Gambar kerja ini biasanya disebut sebagai karya versi dua dimensi, karna gambar kerja inilah yang akan dijadikan sebagai acuan dalam menciptakan karya. Berikut merupakan gambar kerja yang akan diterapkan dalam karya tiga dimensi.

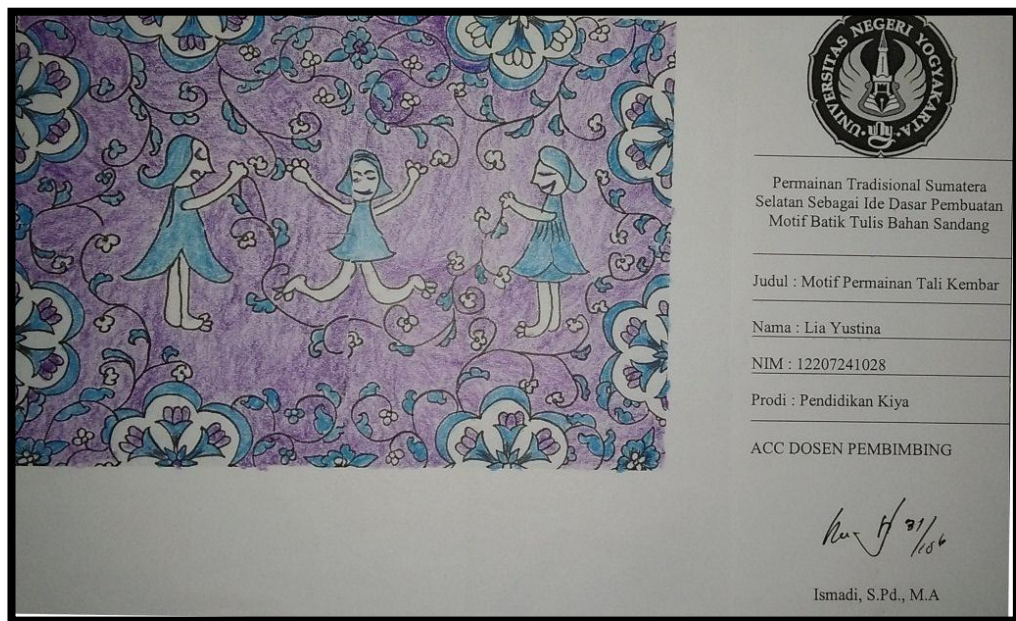




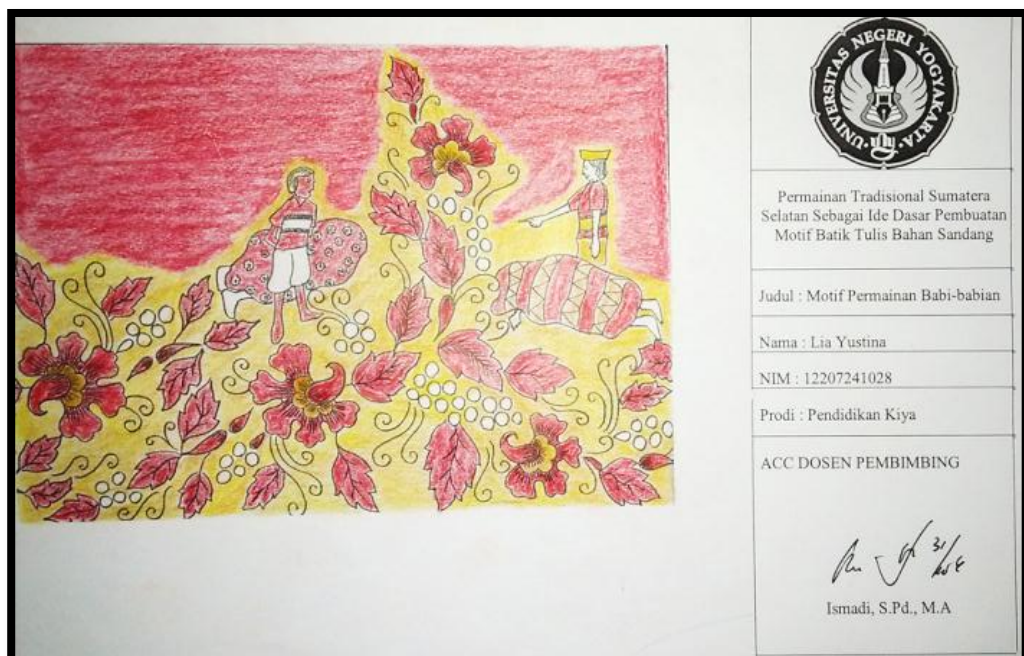
**Gambar XI: Gambar Kerja Permainan Siamang**  
 (Sumber: Dok. Lia Yustina 2016)



**Gambar XII: Gambar Kerja Permainan Tenggoh-tenggohan**  
 (Sumber: Dok. Lia Yustina 2016)

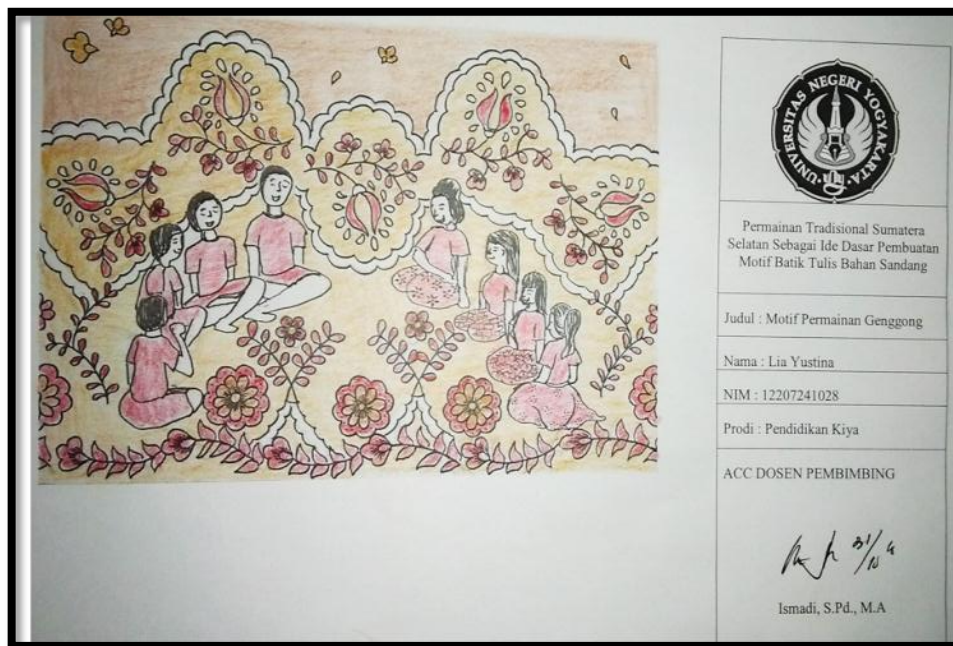


**Gambar XIII: Gambar Kerja Permainan Tali Kembar**  
(Sumber: Dok. Lia Yustina 2016)

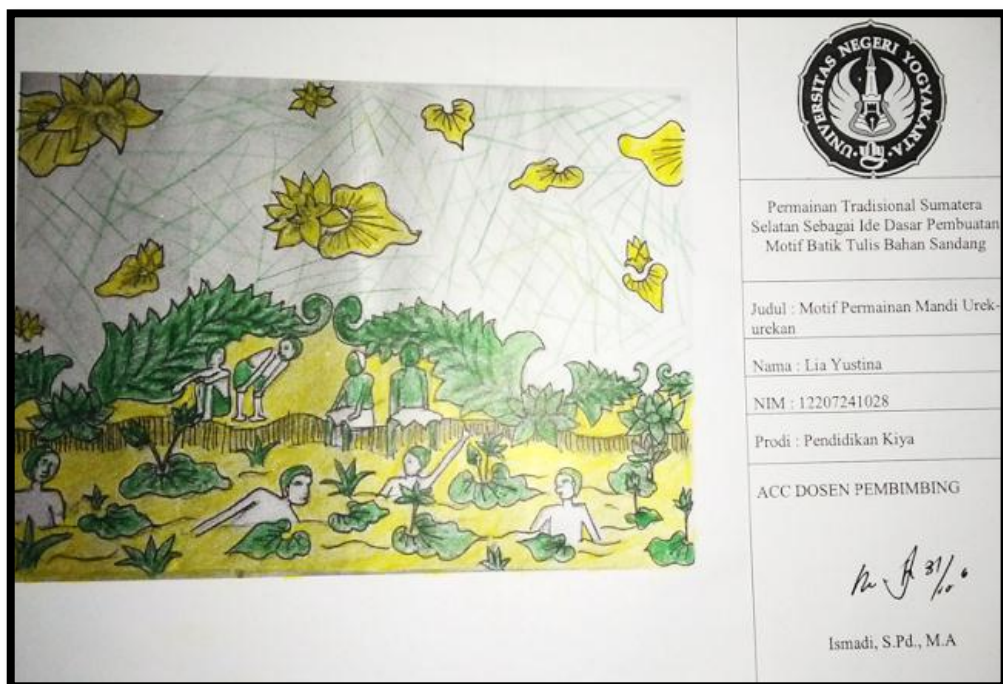


**Gambar XIV: Gambar Kerja Permainan Babi-babian**  
(Sumber: Dok. Lia Yustina 2016)

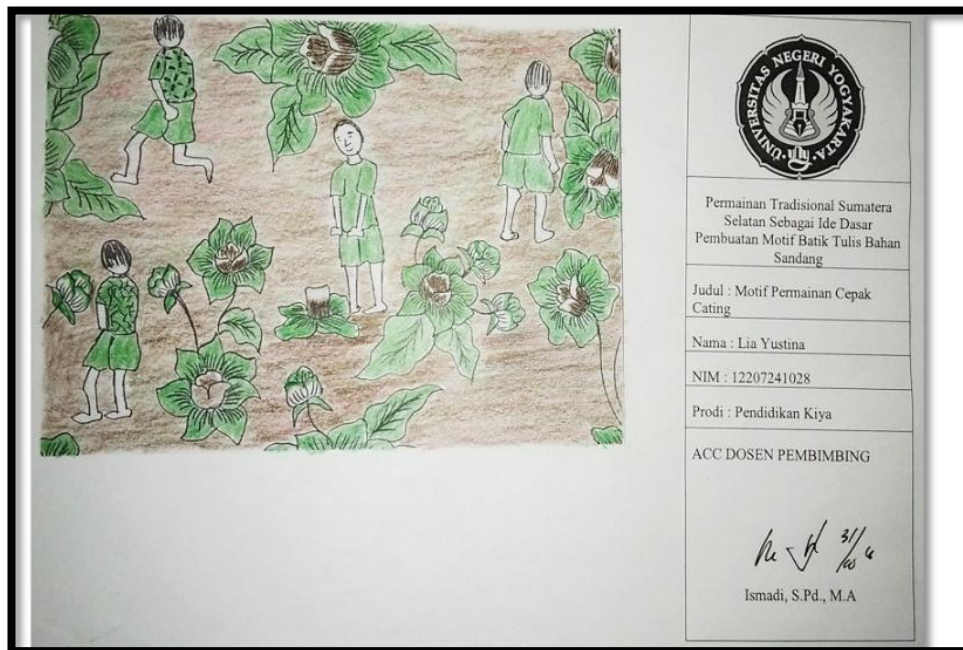




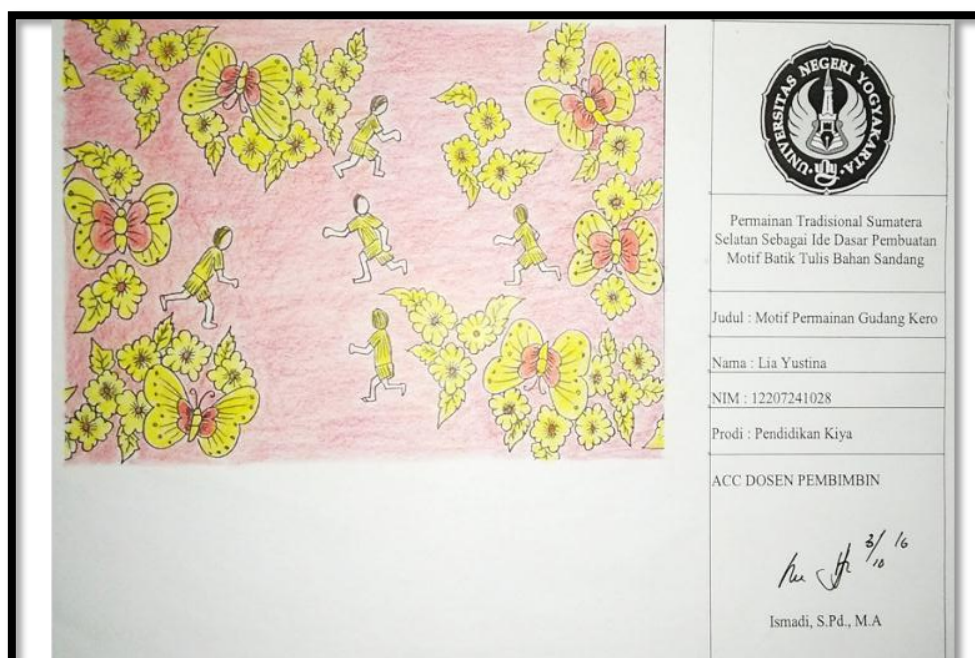
Gambar XV: **Gambar Kerja Permainan Genggong**  
(Sumber: Dok. Lia Yustina 2016)



Gambar XVI: **Gambar Kerja Permainan Mandi Urek-urekan**  
(Sumber: Dok. Lia Yustina 2016)



Gambar XVII: **Gambar Kerja Permainan Cepak Canting**  
 (Sumber: Dok. Lia Yustina 2016)



Gambar XVIII: **Gambar Kerja Gudang Kero**  
 (Sumber: Dok. Lia Yustina 2016)

#### **D. Persiapan Alat dan Bahan**

##### **1. Alat yang digunakan dalam Proses Membatik**

###### **a. Canting**

Canting merupakan salah satu peralatan yang sangat penting dalam proses pembuatan batik tulis, karena dalam berbagai teknik batik hanya batik tulis saja yang menggunakan canting sebagai alat untuk menuangkan malam mengikuti pola yang ada. Canting sendiri memiliki beberapa jenis seperti, canting klowogan, canting isen dan canting blok.



**Gambar XIX: Canting**  
(Sumber : Dok. Lia Yustina 2016)

###### **b. Wajan**

Wajan adalah alat yang digunakan sebagai tempat untuk melelehkan malam maupun parafin. Bentuk dan ukuran wajan yang digunakan ini bervariasi tergantung ukuran dan kompor apa yang digunakan.



**Gambar XX: Wajan**  
(Sumber : Dok. Lia Yustina 2016)

c. Kompor

Kompor digunakan untuk memanaskan malam dan menjaga agar malam selalu panas sehingga dapat digunakan dalam proses menyanting maupun menemboki. Kompor batik yang beredar dipasaran yaitu kompor batik minyak dan kompor batik listrik. Kompor batik minyak ini menggunakan minyak tanah sebagai bahan bakarnya, sedangkan kompor listrik menggunakan arus listrik sebagai pengganti bahan bakar.



**Gambar XXI: Kompor Batik Listrik**  
(Sumber : Dok. Lia Yustina 2016)



d. Dingklik

Dingklik merupakan kursi kecil yang digunakan pembatik duduk pada saat proses menyanting. Dingklik ini juga mengalami revolusi, jika dulu biasanya dingklik yang digunakan terbuat dari kayu, namun seiring perkembangan zaman telah banyak kursi- kursi kecil yang menyerupai dingklik terbuat dari plastik.



Gambar XXII: **Kursi Kecil/ Dingklik**  
(Sumber : Dok. Lia Yustina 2016)

e. Ember/bak warna

Bak warna ini digunakan dalam proses pewarnaan. Bak warna yang digunakan harus disesuaikan dengan berapa lebar kain yang hendak diwarnai agar malam pada kain tersebut tidak pecah. Bak warnayang digunakan dapat berupa ember plastik, bak plastik maupun bak kayu.



Gambar XXIII: **Bak Warna Plastik**  
(Sumber : Dok. Lia Yustina 2016)

f. Sarung Tangan

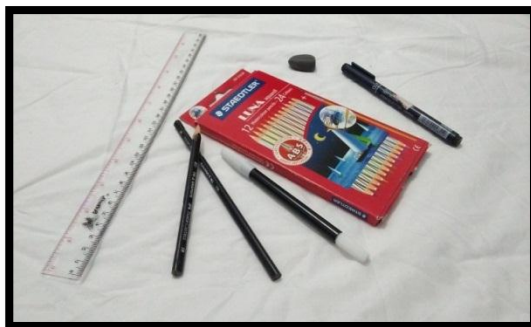
Sarung tangan digunakan dalam proses pewarnaan. Fungsinya yaitu, untuk melindungi tangan agar tidak terkena warna dalam proses pewarnaan. Sarung tangan ini juga tersedia beberapa jenis, jadi bisa dipilih sesuai dengan kebutuhannya.



Gambar XXIV: **Sarung Tangan**  
(Sumber : Dok. Lia Yustina 2016)

g. Alat Gambar

Alat gambar di sini digunakan dalam proses pembuatan pola dan memindahkan pola pada kain. Alat gambar yang digunakan yaitu pensil 2B, penggaris, *spidol*, *Drawing Pen* dan penghapus.



Gambar XXV: **Alat Gambar**  
(Sumber : Dok. Lia Yustina 2016)



h. Panci

Panci digunakan dalam proses pelodan. Jenis dan ukuran panci yang digunakan dapat menyesuaikan ukuran kain dan jumlah yang hendak di lorod.

i. Kuas

Kuas digunakan untuk *menemboki* motif yang hendak dipertahankan warnanya. Penggunaan kuas bertujuan untuk mempercepat proses nemboki motifnya. Jenis kuas yang digunakan yaitu kuas yang bersifat kaku karena lebih mudah dan lebih nyaman digunakan. Ukuran kuas menyesuaikan besar kecinya motif yang hendak di tutup.



Gambar XXVI: **Kuas**  
(Sumber : Dok. Lia Yustina 2016)

## 2. Bahan yang digunakan dalam proses membatik

a. Kain

Kain merupakan media utama dalam pembuatan batik tulis bahan sandang ini. kain yang digunakan yaitu kain mori *Primissima*, satin *Donatelli* dan katun *Ima*. Kain bisa didapatkan ditoko-toko tekstil maupun toko bahan batik.



Gambar XXVII: **Kain**  
(Sumber : Dok. Lia Yustina 2016)

b. Malam

Malam merupakan salah satu jenis lilin yang dapat digunakan untuk membatik. Malam batik biasanya berwarna kuning kecoklatan dan coklat. Warna pada malam ini menentukan kualitas dan harga malam. Semakin muda warna malam, semakin bagus kualitas dan semakin mahal harganya.



Gambar XXVIII: **Malam Batik**  
(Sumber : Dok. Lia Yustina 2016)

c. Parafin

Parafin merupakan malam putih. Parafin ini digunakan dalam proses nemboki dengan tujuan ingin memberikan garis-garis acak atau efek retakan pada bagian yang ditemboki.



Gambar XXIX: **Parafin**  
(Sumber : Dok. Lia Yustina 2016)

d. Pewarna Kain

Pewarna ini digunakan untuk memberikan warna pada kain. Pewarna yang digunakan merupakan pewarna bahan sintetis jenis naphthol dan *indigosol*.



Gambar XXX: **Pewarna Sintetis**  
(Sumber : Dok. Lia Yustina 2016)

e. Soda Abu

Soda abu digunakan dalam proses pelorodan. Penggunaannya bertujuan untuk mempermudah proses pelorodan.



Gambar XXXI: **Soda Abu**  
(Sumber : Dok. Lia Yustina 2016)

*f. Waterglass*

Menggunakan kain yang berbeda, ternyata menjadi kendala dalam proses pelorodan. Jika biasanya kain mori cukup menggunakan soda abu atau *waterglass* saja, namun berbeda dengan kain satin *Donatelli* yang memiliki tekstur serat yang halus pada permukaan depannya , sehingga memakan waktu yang lama dalam proses pelorodan. Dengan menggunakan *waterglass* yang di campur dengan soda abu ini mempercepat proses pemplunturan malam.



Gambar XXXII: **Waterglass**  
(Sumber : Dok. Lia Yustina 2016)

### **E. Mengolah Kain**

Sebelum memulai membatik, maka kita perlu mengolahnya terlebih dahulu. Pengolahan kain ini dimaksudkan agar lapisan kanji, lilin atau kotoran yang menempel pada kain bisa hilang, karena jika tidak dibersihkan lapisan-lapisan itu bisa mengganggu proses penyerapan warna maupun pemalamannya. Disamping itu kain yang telah di olah akan menghasilkan kain yang putih sehingga, mempermudah membuat pola di atas kain. Pada saat mengolah kain direndam dengan air yang diberi larutan TRO. Setelah itu, kain dicuci bersih dan dijemur.



**Gambar XXXII: Penjemuran Kain setelah diolah**  
(Sumber : Dok. Lia Yustina 2016)

### **F. Memola**

Memola atau memindahkan pola pada kain dengan cara dijiplak. Pola diletakkan dibawah kain kemudian di *mal* dengan menggunakan pensil 2B supaya lebih memudahkan saat proses mencanting. Sebelum proses memola, kain terlebih dahulu disetrika supaya permukaan kain rata dan halus sehingga memudahkan saat memola maupun proses pemalaman dengan menggunakan canting.



Gambar XXXIV: **Proses Memola Kain**  
(Sumber : Dok. Lia Yustina 2016)

## **G. Mencanting**

Setelah pola siap, kemudian bagian-bagian yang akan tetap berwarna putih (tidak berwarna), ditutup dengan *malam* menggunakan canting. *Canting* digunakan untuk bagian motif yang kecil sedangkan kuas digunakan untuk menutup bagian yang berukuran luas atau bagian latar. Tujuannya adalah supaya saat proses pencelupan kain ke dalam larutan pewarna, bagian motif yang diberi lapisan lilin atau *malam* tidak terkena. Urutan-urutan dalam pemalaman adalah sebagai berikut:

### **1. Membatik Klowongan**

Proses pemalaman pertama biasanya disebut dengan istilah *ngrengreng* yaitu *nglowongi* atau membuat *out line* atau garis paling tepi pada pola atau motif utama dengan menggunakan *canting klowong*.

### **2. Memberi isen-isen atau Ngisen-iseni**

Memberi *isen-isen* adalah memberi isian pada bagian motif utama yang bisa berupa titik-titik (*cecek*), garis (*sawut*), lingkaran-lingkaran kecil ataupun

dengan bentuk *isen-isen* yang lain. *Isen-isen* ini dimaksudkan agar motif utama tampak lebih indah dan agar pola tidak kelihatan kosong atau polos. *Isen-isen* merupakan ciri khas batik. *Canting* yang digunakan dalam membuat *isen-isen* adalah *canting isen* yang terdiri dari *canting cecek* dan *canting sawut*.

### 3. *Menembok*

*Menembok* adalah proses pemalaman pada pola yang diinginkan agar tetap berwarna putih pada saat proses pewarnaan. Maka bagian-bagian yang tidak akan diberi warna, atau akan diberi warna sesudah bagian yang lain harus ditutup dengan malam. Adapun *canting* yang digunakan adalah *canting tembok*, sedangkan media atau bagian yang luas untuk ditembok alat yang digunakan adalah kuas.



Gambar XXXV: **Proses Mencanting**  
(Sumber : Dok. Lia Yustina 2016)



Gambar XXXVI: **Hasil Cantingan**  
(Sumber : Dok. Lia Yustina 2016)

## H. Pewarnaan

Setelah selesai proses pemalaman tahap selanjutnya adalah proses pewarnaan yang terdiri dari teknik celup. Dalam teknik celup, terdapat beberapa tahap sebelum pewarnaan. Berikut tata cara pewarnaan teknik celup:

### 1. Tahap pewarnaan dengan Naphthol

- a. Kain dicelup terlebih dahulu ke dalam larutan air yang ditambahkan TRO secukupnya yang bertujuan agar kotoran yang menempel pada kain hilang dan pori-pori kain terbuka sehingga pada saat proses pewarnaan, warna mudah menyerap.
- b. Selanjutnya membuat larutan naphthol dan *garam*. Larutan naphthol dicampur dengan TRO dan kostik dan dilarutkan dengan menggunakan air panas. Sedangkan larutan garam dilarutkan dengan menggunakan air dingin dengan air dingin.



- c. Kain kemudian dicelupkan ke dalam bak pewarna yang berisi larutan naphthol, setelah itu ditiriskan dan dimasukkan ke dalam bak pewarna larutan garam, kemudian dicelupkan ke air bersih yang bertujuan untuk menetralkan warna. Pencelupan ini diulangi sebanyak tiga atau empat kali atau sesuai dengan warna yang dikendaki.



Gambar XXXVII: **Proses Pewarnaan Celup Menggunakan Napthol**  
(Sumber : Dok. Lia Yustina 2016)

## 2. Tahap pewarnaan dengan Indigosol

- a. Kain dicelupkan ke dalam larutan TRO terlebih dahulu agar kotoran pada kain hilang dan warna lebih mudah menyerap.
- b. Setelah itu membuat larutan *indigosol* dengan nitrit dengan perbandingan 1 : 2 dengan menggunakan air panas.
- c. Mencelup kain ke dalam bak pewarna yang berisi larutan *indigosol* setelah itu dijemur di bawah terik matahari sambil sesekali di balik agar warna muncul dan rata. Dalam proses ini, tidak terlalu lama dilakukan karena jika terlalu lama malam akan meleleh.

- d. Setelah itu adalah proses fiksasi atau mengunci warna dengan cara membuat larutan HCL dengan perbandingan 10 cc HCL, dilarutkan dengan 10 liter air. Kemudian kain dicelupkan ke larutan HCL. Pastikan seluruh permukaan kain yang sudah diwarnai telah tercelup ke larutan HCL. Larutan ini berfungsi untuk mengunci warna sekaligus memunculkan warna.
- e. Langkah selanjutnya adalah membilas kain hingga benar-benar bersih sampai kain sudah tidak tercium lagi bau HCL, karena sifat HCL adalah seperti air keras, sehingga apabila saat proses membilas tidak bersih maka kain akan *getas* atau sobek.



Gambar XXXVIII: **Proses Pewarnaan Celup Menggunakan Indigosol**  
(Sumber : Dok. Lia Yustina 2016)

## **I. Menembok**

### **1. Menembok dengan Menggunakan Malam**

*Menembok* dengan menggunakan malam bertujuan agar motif tertentu pada saat proses pewarnaan tidak kemasukan warna. *Menembok* dilakukan setelah kain di warna. Tujuannya yaitu mempertahankan warna yang di dapat dari

pewarnaan pertama. Setelah *ditemboki*, kain batik akan di celup warna kembali agar menghasilkan warna lebih dari satu pada kain batik tersebut.

## 2. Menembok dengan Menggunakan Parafin

*Menembok* dengan menggunakan malam parafin bertujuan untuk memberi kesan retak-retak atau pecah pada bagian atau motif tertentu dengan cara menembok bagian yang dikehendaki lalu, untuk memberi kesan retak-retak tersebut hasil tembokan diremuk secara perlahan agar nantinya pada saat proses pewarnaan ada bagian yang kemasukan oleh warna. Sehingga, hasil retakan atau pecah didapatkan.



Gambar XXXIX: *Nemboki Motif*  
(Sumber : Dok. Lia Yustina 2016)

## J. Melorod

Proses, *melorod* adalah menghilangkan lilin batik secara keseluruhan. Cara melepaskan malam tersebut adalah dengan merebus kain batik yang diwarnai hingga malam mencair dan hilang. Adapun tahap-tahap dalam *pelorodan* adalah :

- a. Masak air hingga mendidih, kemudian masukkan *soda abu* dan *waterglass*.

- b. Kain yang akan *dilorod* kemudian dimasukkan ke dalam air yang sudah mendidih.
- c. Kain kemudian diangkat dan dimasukkan ke dalam air dingin sambil di kucek perlahan untuk menghilangkan malam yang masih menempel pada kain.



Gambar XL: **Melorod**  
(Sumber : Dok. Lia Yustina 2016)

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI KARYA DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Batik Tulis Permainan Siamang**

##### **1. Deskripsi Karya**

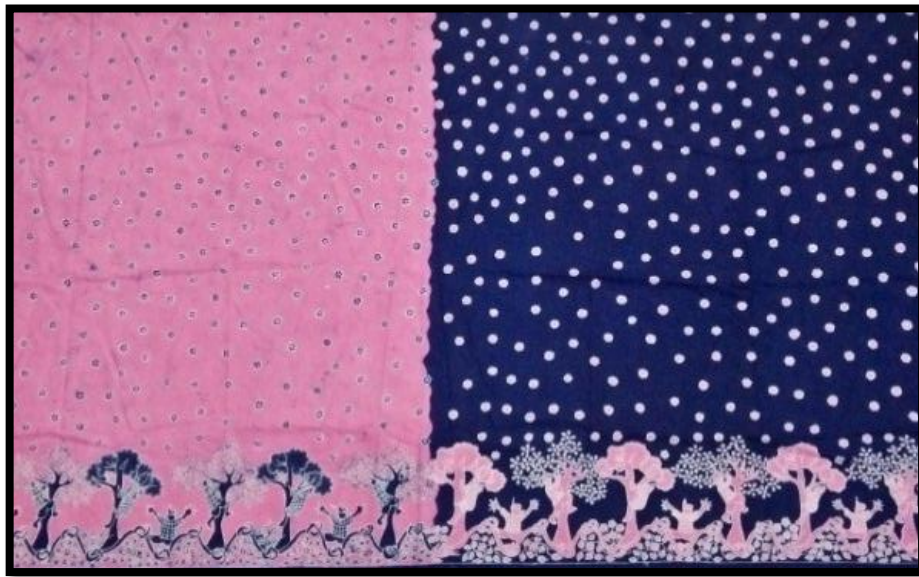
Judul Karya : Permainan Siamang

Ukuran : 250 cm x 110 cm

Media : Kain mori *prmissima*

Teknik : Batik tulis, tutup celup

Batik Permainan Siamang dibuat menggunakan kain mori *Prmissima* dengan ukuran 250cm x 110cm. Batik ini menerapkan teknik tutup celup yang menjadi ciri khas dari batik tulis. Motif pada batik ini menggambarkan anak-anak yang sedang melakukan permainan Siamang pada bagian bawah kain, kemudian motif bunga kertas yang menggambarkan kebahagiaan. Dalam permainan ini, anak membutuhkan kejelian, kesabaran, kewaspadaan dan ketangkasan tangan. Sikap-sikap dalam permainan tersebut diharapkan dapat diterapkan oleh masyarakat dalam menjalani kehidupan sehari-hari.



Gambar LXI: **Batik Permainan Siamang**  
(Karya: Lia Yustina 2016)

## **2. Pembahasan Karya Batik Permainan Siamang**

### **a. Aspek Fungsi**

Fungsi karya batik Permainan Siamang ini sebagai bahan sandang yang bisa dijadikan sebagai busana pesta untuk wanita yang sekaligus memperindah dan melindungi tubuh. Batik tulis motif siamang ini dirancang dengan motif yang tidak memakan banyak ruang dan warna yang cerah sehingga cocok digunakan dalam pesta yang bernuansa semi resmi. Jika dilihat dari perpaduan warna dan bahan yang digunakan, batik siamang ini lebih pas jika dikenakan dalam pesta-pesta bertema *outdoor* yang diselenggarakan sore hari.





Gambar LXII: **Batik Permainan Siamang yang diterapkan sebagai Gaun Pesta**  
(Karya: Lia Yustina 2016)

#### **b. Aspek Bahan**

Aspek bahan sebagai media pembuatan yaitu menggunakan kain mori *prmissima* dengan panjang 250 cm x 110 cm. Sedangkan, aspek bahan dalam proses pewarnaan yang digunakan dalam pembuatan karya batik ini adalah adalah zat warna naphthol dan *indigosol*. Kedua warna tersebut dilakukan dengan teknik pewarnaan celup. Adapun resep pewarna yang digunakan sebagai berikut:

- *Indigosol Pink Rose* 20gr, Nitrit 28gr dan 4liter air bersih  
HCL 40cc dan 4 liter air bersih

- *Naphthol* AS GR 15gr, Kostik 10gr, TRO 10gr dan 3 liter air bersih  
Garam Biru B 30gr dan 3 liter air bersih

#### c. Aspek Estetis

Aspek estetis pada karya batik Permainan Siamang ini terletak pada penyusunan motifnya. Motif ini merupakan motif yang menggambarkan situasi permainan Siamang. Motif Permainan Siamang tersebut dikombinasikan dengan bunga kertas yang penyusunan motifnya seperti tumpal pada kain jarik serta penambahan bentuk pohon-pohon yang telah *distilasi* sehingga, menambah nilai estetis pada karya ini. Nilai keindahan lain yang dapat ditemukan pada setiap karya batik ini adalah terdapat pada kombinasi warna pink dan ungu yang diterapkan pada *backgroudnya*, sehingga batik ini tampak lebih indah dan ceria.

#### d. Aspek Proses

Adapun tahapan-tahapan dalam proses pembuatan karya batik Permainan Siamang ini adalah:

- 1) Langkah pertama adalah membuat desain yang merupakan *stilasi* bentuk dari permainan Siamang secara lengkap.
- 2) Proses selanjutnya adalah proses memola atau memindahkan pola pada kain.
- 3) Memulai membatik *klowong* dan *isen* (isian) sesuai dengan konsep penciptaan.
- 4) Tahap selanjutnya, proses pewarnaan pertama dengan teknik celup dengan zat warna *indigosol pink* sebanyak 20 gr. Zat pewarna *indigosol* ini dicampur dengan nitrit 40gr dan diarutkan dengan 100ml air panas baru kemudian di campur air dingin.



- 5) Tahap berikutnya, proses menutup sebagian warna pada motif yang dikehendaki dengan menggunakan canting kuas.
- 6) Tahap selanjutnya yaitu proses pencelupan warna kedua dengan menggunakan warna *naphthol* AS GR garam Biru B. Dalam tahap pewarnaan *naphthol*, kostik, TRO dan *naphthol* terlebih dahulu di larutkan dengan air panas terlebih dahulu.
- 7) Proses selanjutnya adalah proses pelorodan.
- 8) *Finishing* (menyetrika kain).

## **B. Batik Tulis Permainan *Tenggoh-tenggohan***

### **1. Deskripsi Karya**

Judul Karya : Permainan *Tenggoh-tenggohan*

Ukuran : 250 cm x 110 cm

Media : Kain mori *prmissima*

Teknik : Batik tulis, tutup celup

Kehidupan anak tak pernah lepas dari permainan, karena permainan merupakan salah satu upaya untuk melatih sikap-sikap yang harus dimiliki seseorang dalam menghadapi kehidupan dimasa yang akan datang. Seperti halnya Permainan *Tenggoh-tenggohan* ini, melatih agar anak dapat bekerja sama sesama tim dalam menentukan tebakan, menerima kekalahan dengan lapang dada, tidak menyerah dan berani berpendapat. Dengan dijadikannya permainan ini sebagai motif utama batik teknik tutup celup pada kain mori *Prmissima* ukuran 250cm x

110cm, diharapkan dapat menggambarkan sikap-sikap yang dimiliki sang pemakainya.



Gambar LXIII: **Batik Permainan *Tenggoh-tenggohan***  
(Karya: Lia Yustina 2016)

## 2. Pembahasan Karya Batik Permainan *Tenggoh-tenggohan*

### a. Aspek Fungsi

Fungsi karya batik Permainan *Tenggoh-tenggohan* ini sebagai bahan sandang untuk pembuatan busana pesta bagi wanita. Jika dilihat dari susunan motif dan perpaduan warnanya, batik Permainan *Tenggoh-tenggohan* ini cocok dikenakan untuk acara yang beratmosfer resmi dan diselenggarakan di dalam gedung.



Gambar LXIV: Batik Permainan *Tenggoh-tenggohan* yang diterapkan sebagai Busana Pesta  
(Karya: Lia Yustina 2016)

#### b. Aspek Bahan

Aspek bahan sebagai media pembuatan yaitu menggunakan kain mori *prmissima* dengan panjang 250 cm x 110 cm. Sedangkan, aspek bahan dalam proses pewarnaan yang digunakan dalam pembuatan karya batik ini adalah adalah zat warna *indigosol*. Warna tersebut dilakukan dengan teknik pewarnaan celup. Berikut adalah resep pewarna yang di gunakan:

- *Indigosol*, Kuning IGK 15gr *Pink Rose* 10gr, Nitrit 35gr dan 5 liter air bersih  
HCL 40cc dan 4 liter air bersih

- *Indigosol* Biru O4B 20gr Nitrit 28gr dan 4 liter air bersih  
HCL 40cc dan 4 liter air bersih

#### c. Aspek Estetis

Aspek estetis pada karya batik Permainan *Tenggoh-tenggohan* ini terletak pada penyusunan motifnya secara geometris. Motif ini merupakan motif yang menggambarkan situasi Tenggoh-tenggohan yang terdiri dari anak yang berperan sebagai *penenggoh* (menebak) dan beberapa anak yang *ditenggoh* (ditebak). Motif Permainan *Tenggoh-tenggohan* tersebut dikombinasikan dengan bunga krisan yang menggambarkan keceriaan dan disusun menyerupai motif *ceplok*.

Nilai keindahan lain yang dapat ditemukan pada karya batik ini adalah terdapat garis-garis yang menyerupai retakan, terdapat pada motif garis yang berfungsi sebagai pembatas antara motif satu dengan lainnya, yang di timbulkan akibat pemakaian *parafin*. Selain itu, warna pada batik Permainan *Tenggoh-tenggohan* ini memberikan efek ramah, menarik, tenang serta teguh yang ditimbulkan oleh warna orange dan hijau. Batik dengan motif Permainan *Tenggoh-tenggohan* ini cocok digunakan sebagai busana resmi maupun santai yang unik karena kesan yang ditimbulkan oleh bentuk motif serta warnanya.

#### d. Aspek Proses

Adapun tahapan-tahapan dalam proses pembuatan karya batik Permainan Tenggoh-tenggohan ini adalah:

- 1) Langkah pertama adalah membuat desain yang merupakan *stilasi* bentuk dari permainan Tenggoh-tenggohan secara lengkap.
- 2) Proses selanjutnya adalah proses memola atau memindahkan pola pada kain.

- 3) Memulai membatik *klowong* dan *isen* (isian) sesuai dengan konsep penciptaan.
- 4) Tahap selanjutnya, proses pewarnaan pertama dengan teknik celup dengan zat warna *indigosol pink Rose* sebanyak 10 gr dan 15gr kuning *IGK*.
- 5) Tahap berikutnya, proses menutup sebagian warna pada motif yang dikehendaki dengan menggunakan malam serta parafin. *Parafin* digunakan untuk memberikan efek pecah-pecah pada bagian yang ditutup.
- 6) Tahap selanjutnya yaitu proses pencelupan warna kedua dengan menggunakan warna *Indigosol Biru O4B* 20gr.
- 7) Proses selanjutnya adalah proses pelorodan menggunakan soda abu.
- 8) *Finishing* (menyetrika kain).

### **C. Batik Tulis Permainan Tali Kembar**

#### **1. Deskripsi Karya**

Judul Karya : Permainan Tali Kembar

Ukuran : 250 cm x 110 cm

Media : Kain mori *prmissima*

Teknik : Batik tulis, tutup celup

Batik Permainan Tali Kembar merupakan batik tulis yang dibuat dengan menjadikan permainan Tali kembar sebagai motif utamanya. Motif utama pada batik ini dikombinasi dengan motif sulur motif bunga Lily yang menerapkan warna putih, *pink*, biru dan ungu. Warna-warna tersebut merupakan hasil penerapan dua kali teknik pewarnaan tutup celup dan dua kali pelorodan, sehingga warna yang didapat lebih beragam dibanding dengan proses yang menerapkan satu kali pelorodan. Batik ini diterapkan dalam kain mori *prmissima* dengan ukuran 250cm x 110cm.



Gambar LXV: **Batik Permainan Tali Kembar**  
(Karya: Lia Yustina 2016)

## **2. Pembahasan Karya Batik Permainan Tali Kembar**

### **a. Aspek Fungsi**

Fungsi karya batik Permainan Tali Kembar ini sebagai bahan pembuatan busana pesta untuk wanita. Batik Permainan Tali Kembar ini dibuat dengan memadukan motif utama dan motif pendukung yang disusun secara geometris, sehingga batik ini cocok dikenakan pada acara-acara pesta yang resmi. Warna yang digunakan dalam batik ini memberikan kesan elegan dan glamor sehingga pas jika dikenakan untuk pesta-pesta yang diselenggarakan malam hari.



**Gambar LXVI: Batik Permainan Tali Kembar diterapkan sebagai Busana Pesta**

(Karya: Lia Yustina 2016)

## **b. Aspek Bahan**

Aspek bahan sebagai media pembuatan yaitu menggunakan kain mori *primitiva* dengan panjang 250 cm x 110 cm. Sedangkan, aspek bahan dalam proses pewarnaan yang digunakan dalam pembuatan karya batik ini adalah adalah zat warna *indigosol*. Warna tersebut dilakukan dengan teknik pewarnaan celup. Berikut adalah resep pewarna yang di gunakan:

- *Indigosol* Biru O4B 20gr, Nitrit 28gr dan 4 liter air bersih  
HCL 40cc dan 4 liter air bersih
- *Indigosol* Pink Rose 20gr, Nitrit 40gr dan 4 liter air bersih  
HCL 40cc dan 4 liter air bersih

## **c. Aspek Estetis**

Aspek estetis pada karya batik Permainan Tali Kembar ini terletak pada penyusunan motifnya. Motif ini merupakan motif yang menggambarkan situasi permainan Tali kembar. Pada motif permainan Tali Kembar ini terdiri dari dua orang anak yang memegang dua tali dan satu orang anak yang melompati tali. Kemudian dikombinasikan dengan motif bunga Lily yang menggambarkan kemurnian dan ketulusan serta motif sulur, sehingga tetap memberikan kesan formal.

Sedangkan motif bunga tulip menggambarkan sebuah perasaan kasih sayang yang sempurna dan motif sulur mengibaratkan sebuah kehidupan yang terus-menerus saling berkesinambungan. Nilai keindahan pada batik ini terdapat pada makna dari motifnya. Selain itu, warna yang di gunakan memberikan kesan ceria, elegan dan menenangkan.



#### **d. Aspek Proses**

Adapun tahapan-tahapan dalam proses pembuatan karya batik Permainan Tali Kembar ini adalah:

- 1) Langkah pertama adalah membuat desain yang merupakan *stilasi* bentuk dari permainan Tali Kembar secara lengkap.
- 2) Proses selanjutnya adalah proses memola atau memindahkan pola pada kain.
- 3) Memulai membatik *klowong* dan *isen* (isian) sesuai dengan konsep penciptaan.
- 4) Tahap selanjutnya, proses pewarnaan pertama dengan teknik celup dengan zat warna *indigosol* Biru O4B 20gr.
- 5) Tahap berikutnya, yaitu pelorodan pertama.
- 6) Selanjutnya yaitu proses menutup sebagian warna pada motif yang dikehendaki dengan menggunakan canting kuas dan mempertahankan *klowongannya*.
- 7) Tahap selanjutnya yaitu proses pencelupan warna kedua dengan menggunakan warna *indigosol Pink Rose* 20gr.
- 8) Proses selanjutnya adalah proses pelorodan kedua.
- 9) *Finishing* (menyetrika kain).

#### **D. Batik Tulis Permainan Babi-babian**

##### **1. Deskripsi Karya**

Judul Karya : Permainan Babi-babian

Ukuran : 250 cm x 150 cm

Media : Kain Katun *Ima*

Teknik : Batik tulis, tutup celup

Batik Permainan Babi-babian dibuat dalam kain katun *Ima* dengan ukuran 250cm x 150cm dengan teknik pewarnaan tiga kali tutup celup dan dua kali proses pelorodan. Warna yang diterapkan dalam batik ini yaitu, warna coklat muda dan merah yang menggambarkan keberanian dan kekuatan. Motif pada batik ini menggambarkan situasi permainan Babi-babian yang terdiri dari dua tim, jalannya permainan ini yaitu menebak siapakah pemeran babi yang diperagakan oleh tim lawan. Dalam permainan ini dibutuhkan kerjasama yang solid dalam tim, sikap tegas, disiplin, dan ketelitian.



Gambar LXVII: **Batik Permainan Babi-babian**  
(Karya: Lia Yustina 2016)

## **2. Pembahasan Karya Batik Permainan Babi-babian**

### **a. Aspek Fungsi**

Fungsi karya batik Permainan Babi-babian ini sebagai bahan sandang busana pesta untuk wanita. Batik motif Permainan Babi-babian ini cocok digunakan sebagai busana pesta untuk menghadiri pesta-pesta semi resmi atau santai. Jika ditinjau dari warna yang digunakan, batik ini akan terlihat anggun saat dikenakan dalam pesta-pesta bertema *outdoor* atau *garden party* pada siang hari. Batik motif permainan babi-babian ini dirancang untuk busana yang dikenakan pada siang hari, karena kain yang digunakan nyaman dan dingin.



**Gambar LXVIII: Batik Permainan Babi-babian diterapkan sebagai Busana Pesta**  
(Karya: Lia Yustina 2016)

## **b. Aspek Bahan**

Aspek bahan sebagai media pembuatan yaitu menggunakan kain Katun *Ima* dengan panjang 250 cm x 150 cm. Sedangkan, aspek bahan dalam proses pewarnaan yang digunakan dalam pembuatan karya batik ini adalah adalah zat warna *indigosol* dan *naphthol*. Warna tersebut dilakukan dengan teknik pewarnaan celup. Berikut adalah resep pewarna yang di gunakan:

- *Indigosol* Kuning IRK 10gr, *Brown* IRRD 10gr, Nitrit 28gr dan 4 liter air bersih  
HCL 40cc dan 4 liter air bersih
- *Naphthol* AS-BS 15gr, Kostik 10gr, TRO 10GR dan 3 liter air bersih  
Garam Merah B 30gr dan 3 liter air bersih
- *Naphthol* AS-BS 15gr, Kostik 10gr, TRO 10GR dan 3 liter air bersih  
Garam Merah B 30gr dan 3 liter air bersih

## **c. Aspek Estetis**

Aspek estetis pada karya batik Permainan Babi-babian ini terletak pada warna yang di hasilkan dari perpaduan warna emas dan merah. Selain itu, teknik pewarnaan yang mengusung tema dua warna *background*, namun tetap menggunakan warna yang sama dengan teknik dua kali lorod. Sehingga untuk bagian kain yang di celup dua kali warna akan menghaskan warna yang lebih gelap. Perbedaan warna ini lah yang akhirnya menjadi daya tarik pada motif batik Permainan Babi-babian ini.

Motif dasar pada batik ini mengadaptasi dari situasi jalannya permainan Babi-babian yang di stilasi menyerupai bentuk aslinya. Motif dasarnya terdiri dari

beberapa anak. Dua orang berperan sebagai penebak(ketua) dan dua lainnya berperan sebagai Babi nya yang kemudian ditutupi dengan kain.

Motif Permainan Babi-babian tersebut dikombinasikan dengan motif buah anggur lengkap dengan daun buah dan pohonnya. Dimana motif pohon anggur ini menggambarkan struktur kehidupan yang berjalan terus-menerus. Warna merah pada kain batik yang berarti keberanian, sedangkan warna coklat yang menggambarkan kekuatan. Nilai keindahan dari motif batik ini yaitu, seorang anak yang harus tegas dalam menebak lawan mainnya sebagai salah satu latihan dalam menghadapi kehidupan yang keras dan terus berjalan maju dengan keberanian mengambil keputusan serta kuat dalam menanggung konsekuensinya.

#### **d. Aspek Proses**

Adapun tahapan-tahapan dalam proses pembuatan karya batik Permainan Siamang ini adalah:

- 1) Langkah pertama adalah membuat desain yang merupakan *stilasi* bentuk dari permainan Babi-babian.
- 2) Proses selanjutnya adalah proses memola atau memindahkan pola pada kain.
- 3) Memulai membatik *klowong* dan *isen* (isian) sesuai dengan konsep penciptaan.
- 4) Tahap selanjutnya, proses pewarnaan pertama dengan teknik celup dengan zat warna *indigosol*.
- 5) Tahap berikutnya, proses menutup sebagian warna pada motif yang dikehendaki dengan menggunakan kuas.

- 6) Tahap selanjutnya yaitu proses pencelupan warna kedua dengan menggunakan warna *naphthol*. Sebelum proses pewarnaan, terlebih dahulu *naphthol*, Kostik, TRO dilarutkan dengan 100ml air panas.
- 7) Proses selanjutnya adalah proses pelorodan pertama.
- 8) Kemudian dilanjutkan dengan penutupan kembali motif-motifnya menggunakan kuas.
- 9) Tahap selanjutnya yaitu proses pencelupan warna ketiga dengan menggunakan warna *naphthol*. Sebelum proses pewarnaan, terlebih dahulu *naphthol*, Kostik, TRO dilarutkan dengan 100ml air panas.
- 10) Setelah itu, proses pelorodan kedua.
- 11) *Finishing* (menyetrika kain).

## **E. Batik Tulis Permainan Genggong**

### **1. Deskripsi Karya**

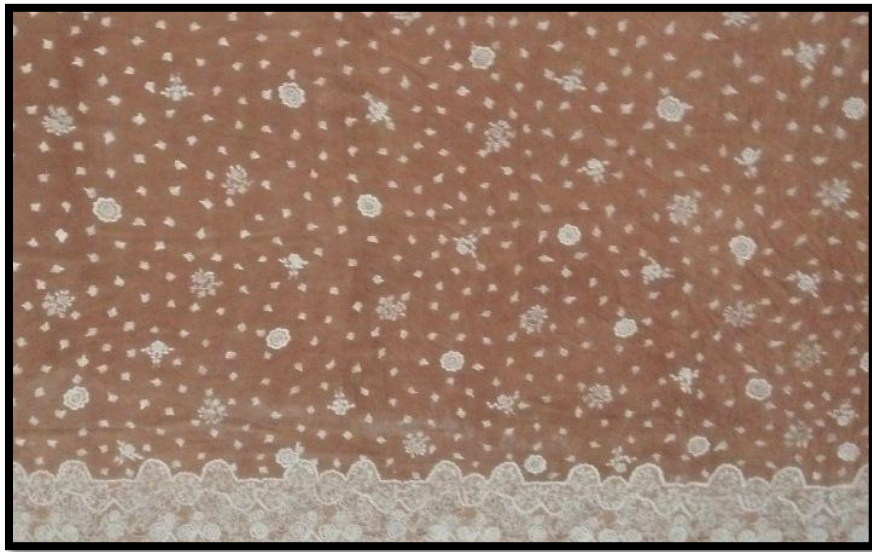
Judul Karya : Permainan Genggong

Ukuran : 250 cm x 150 cm

Media : Kain Satin *Donatelli*

Teknik : Batik tulis, tutup celup

Batik Permainan Genggong merupakan batik tulis yang mengangkat permainan genggong sebagai motif utamanya. motif batik ini diterapkan pada kain satin *Donatelli* dengan ukuran 250cm x 150cm. Warna yang digunakan yaitu, warna coklat muda dan coklat dengan dua kali teknik pewarnaan tutup celup.



Gambar LXIX: **Batik Permainan Genggong**  
(Karya: Lia Yustina 2016)

## **2. Pembahasan Karya Batik Permainan Genggong**

### **a. Aspek Fungsi**

Fungsi karya batik Permainan Genggong ini untuk melindungi tubuh dan memperindah penampilan yang diterapkan pada busana pesta wanita, kain yang digunakan adalah kain Satin *Donatelli*. Kain Satin merupakan salah satu kain sutra super yang lembut, mengkilap, dan dingin saat dipakai sehingga nyaman untuk segala aktivitas. Selain itu warna yang digunakan adalah warna yang cocok untuk menghadiri acara-acara formal namun motif yang diterapkan memiliki

siluet yang *simple* sehingga cocok untuk menghadiri pesta-pesta yang bersifat santai atau semi resmi serta diselenggarakan pada siang hari.



Gambar L: **Batik Permainan Genggong diterapkan sebagai Busana Pesta**  
(Karya: Lia Yustina 2016)

#### **b. Aspek Bahan**

Aspek bahan sebagai media pembuatan yaitu menggunakan kain Satin *Donatelli* dengan panjang 250 cm x 150 cm. Sedangkan, aspek bahan dalam proses pewarnaan yang digunakan dalam pembuatan karya batik ini adalah adalah zat warna naphthol dan *indigosol*. Warna tersebut dilakukan dengan teknik pewarnaan celup. Berikut adalah resep pewarna yang di gunakan:



- *Indigosol Brown* IRRD 20gr, Nitrit 28gr dan 4 liter air bersih  
HCL 40cc dan 4 liter air bersih  
*Naphthol Soga 91* 15gr, TRO 10gr, Kostik 10gr dan 3 liter air bersih  
Garam Merah B 30gr dan 3 liter air bersih

#### c. Aspek Estetis

Aspek estetis pada karya batik Permainan Genggong ini terletak pada penyusunan motifnya. Motif utamanya adalah gambaran situasi dalam jalannya permainan yang terdiri dari beberapa anak perempuan dan laki-laki. Kemudian motif batik ini di kombinasi dengan motif bunga Krokot. Bunga Krokot merupakan salah satu bunga liar yang dapat tumbuh dimana saja dengan warna-warna yang ceria. Selanjutnya, motif disusun menyerupai motif batik pesisiran dengan motif utama sebagai tumpal.

Jika dilihat secara keseluruhan, motif batik Permainan Genggong ini memiliki makna seseorang yang dapat menyesuaikan diri dalam lingkungan baru seperti perantauan, dengan perasaan yang selalu ceria dan kuat menjalani rintangan.

#### d. Aspek Proses

Adapun tahapan-tahapan dalam proses pembuatan karya batik Permainan Siamang ini adalah:

- 1) Langkah pertama adalah membuat desain yang merupakan *stilasi* bentuk dari permainan Genggong.
- 2) Proses selanjutnya adalah proses memola atau memindahkan pola pada kain.

- 3) Memulai membatik *klowong* dan *isen* (isian) sesuai dengan konsep penciptaan.
- 4) Tahap selanjutnya, proses pewarnaan pertama dengan teknik celup dengan zat warna *indigosol*. Sebelum proses pewarnaan, *indigosol* dan nitrit di larutkan dengan air panas terlebih dahulu.
- 5) Tahap berikutnya, proses menutup sebagian warna pada motif yang dikehendaki dengan menggunakan kuas.
- 6) Tahap selanjutnya yaitu proses pencelupan warna kedua dengan menggunakan warna *naphthol*. *Naphthol*, TRO dan kostik harus dilarutkan dengan air panas terlebih dahulu.
- 7) Proses selanjutnya adalah proses pelorodan.
- 8) *Finishing* (menyetrika kain).

## **F. Batik Tulis Permainan Mandi *Urek-urekan***

### **1. Deskripsi Karya**

Judul Karya : Permainan Mandi *Urek-urekan*

Ukuran : 250 cm x 150 cm

Media : Kain Satin *Donatelli*

Teknik : Batik tulis, tutup celup

Karya batik Permainan Mandi Urek-urekan dibuat pada kain satin *Donatelli* dengan ukuran 250cm x 150cm. Batik tulis bahan sandang ini menerapkan permainan Mandi *Urek-urekan* sebagai motif utamanya yang dikombinasi dengan motif bunga teratai. Teknik pewarnaan yang digunakan yaitu dua kali teknik tutup celup, sebelum dicelup warna background terlebih dahulu di tutup menggunakan *parafin* sehingga menghasilkan warna putih dan garis-garis warna pada *background*.



Gambar LI: **Batik Permainan Mandi Urek-urekan**  
(Karya: Lia Yustina 2016)

## **2. Pembahasan Karya Batik Permainan Mandi *Urek-urekan***

### **a. Aspek Fungsi**

Fungsi karya batik Permainan Mandi *Urek-urekan* ini melindungi tubuh dan memperindah penampilan yang diterapkan sebagai busana pesta untuk wanita. Batik Permainan Mandi Urek-urekan ini dirancang untuk dikenakan pada pesta-pesta resmi pada malam hari. Motif yang diterapkan pada batik ini dibuat simple

serta dipadukan dengan warna yang cerah sehingga akan menonjol jika dikenakan dalam suasana yang remang-remang.



Gambar LII: **Batik Permainan Mandi *Urek-urekan* diterapkan sebagai Busana Pesta**  
(Karya: Lia Yustina 2016)

#### **b. Aspek Bahan**

Aspek bahan sebagai media pembuatan yaitu menggunakan kain Satin *Donatelli* dengan panjang 250 cm x 150 cm. Sedangkan, aspek bahan dalam proses pewarnaan yang digunakan dalam pembuatan karya batik ini adalah adalah zat warna *indigosol*. Warna tersebut dilakukan dengan teknik pewarnaan celup. Berikut adalah resep pewarna yang di gunakan:

- *Indigosol* Kuning IRK 20gr, *Pink Rose* 5gr, Nitrit 35gr dan 5 liter air bersih  
HCL 40cc dan 4 liter air bersih
- *Indigosol* Biru O4B 20gr, Nitrit 28gr dan 4 liter air bersih  
HCL 40cc dan 4 liter air bersih

#### c. Aspek Estetis

Aspek estetis pada karya batik Permainan Mandi *Urek-urekan* ini terletak pada penyusunan motifnya yang di buat se *simple* mungkin. Motif ini merupakan motif yang menggambarkan situasi Permainan Mandi *Urek-urekan* yang dilakukan di sungai dan di kombiasi dengan motif bunga teratai. Bunga teratai ini biasanya digunakan untuk menyambut kedatangan atau ucapan selamat datang.

Nilai keindahan lain yang dapat ditemukan pada setiap karya batik ini adalah garis-garis yang terdapat pada *background*. Garis-garis ini tersusun atas dua warna yang dihasilkan dari retakan-retakan *parafin*.

#### d. Aspek Proses

Adapun tahapan-tahapan dalam proses pembuatan karya batik Permainan Mandi *Urek-urekan* ini adalah:

- 1) Langkah pertama adalah membuat desain yang merupakan *stilasi* bentuk dari permainan Mandi *Urek-urekan*.
- 2) Proses selanjutnya adalah proses memola atau memindahkan pola pada kain.
- 3) Memulai membatik *klowong* dan *isen* (isian) sesuai dengan konsep penciptaan.
- 4) Kemudian mengeblok backgroud bagian atas menggunakan *parafin*.

- 5) Tahap selanjutnya, proses pewarnaan pertama dengan teknik celup dengan zat warna *indigosol* kuning IRK+ *pink Rose* yang dilarutkan dengan air panas terlebih dahulu.
- 6) Tahap berikutnya, proses menutup sebagian warna pada motif yang dikehendaki dengan menggunakan kuas.
- 7) Tahap selanjutnya yaitu proses pencelupan warna kedua dengan menggunakan warna indigosol Biru O4B..
- 8) Proses selanjutnya adalah proses pelorodan.
- 9) *Finishing* (menyetrika kain).

## **G. Batik Tulis Permainan Cepak Canting**

### **1. Deskripsi Karya**

Judul Karya : Permainan Cepak Canting

Ukuran : 250 cm x 110 cm

Media : Kain mori *prmissima*

Teknik : Batik tulis, tutup celup

Cepak canting merupakan permainan tradisional yang terdiri dari beberapa anak, ada satu anak yang menjadi penjaga dan lainnya sebagai pemain. Canting yang digunakan dalam permainan ini biasanya terbuat dari kaleng. Dalam permainan ini membutuhkan kesabaran, kecerdikan dan kecepatan. Batik Permainan Cepak Canting dibuat dalam kain mori priissima dengan dua kali teknik pewarnaan tutup celup. Batik ini dibuat dengan mengkombinasikan warna hijau dan merah yang mengartikan ketenangan dan keberanian.



Gambar LIII: **Batik Permainan Cepak Canting**  
(Karya: Lia Yustina 2016)

## **2. Pembahasan Karya Batik Permainan Cepak Canting**

### **a. Aspek Fungsi**

Fungsi karya batik Permainan Cepak Canting ini yaitu melindungi tubuh dan memperindah penampilan yang diterapkan pada busana pesta wanita. Batik motif Permainan Cepak Canting ini cocok digunakan sebagai busana untuk menghadiri pesta-pesta resmi yang diselenggarakan pada siang atau sore hari karena susunan motif yang penuh dan warna yang berkesan meriah sehingga kurang cocok untuk acara-acara yang santai.



Gambar LIV: **Batik Permainan Cepak Canting yang diterapkan Pada Busana Pesta**  
(Karya: Lia Yustina 2016)

#### **b. Aspek Bahan**

Aspek bahan sebagai media pembuatan yaitu menggunakan kain mori *primissima* dengan panjang 250 cm x 110 cm. Sedangkan, aspek bahan dalam proses pewarnaan yang digunakan dalam pembuatan karya batik ini adalah zat warna *indigosol* dan *naphthol*. Warna tersebut dilakukan dengan teknik pewarnaan celup. Berikut adalah resep pewarna yang di gunakan:

- *Indigosol* Green IB 10gr, Nitrit 14gr dan 2 liter air bersih  
HCL 40cc dan 4 liter air bersih



- *Napthol* AS-BS 15gr, Kostik 10gr, TRO 10GR dan 3 liter air bersih  
Garam Merah B 30gr dan 3 liter air bersih

**c. Aspek Estetis**

Aspek estetis pada karya batik Permainan Cepak Canting ini terletak pada penyusunan motifnya. Motif ini merupakan motif yang menggambarkan situasi Permainan Cepak. Motif Permainan Cepak Canting tersebut dikombinasikan dengan motif bunga mawar yang menggambarkan penawar rasa sakit atau rasa rindu. Motif batik ini padukan dengan warna hijau dan coklat yang memiliki makna ketenangan dan kekokohan.

**d. Aspek Proses**

Adapun tahapan-tahapan dalam proses pembuatan karya batik Permainan Cepak Canting ini adalah:

- 1) Langkah pertama adalah membuat desain yang merupakan *stilasi* bentuk dari permainan Cepak Canting secara lengkap.
- 2) Proses selanjutnya adalah proses memola atau memindahkan pola pada kain.
- 3) Memulai membatik *klowong* dan *isen* (isian) sesuai dengan konsep penciptaan.
- 4) Tahap selanjutnya, proses pewarnaan pertama dengan teknik celup dengan zat warna.
- 5) Tahap berikutnya, proses menutup sebagian warna pada motif yang dikehendaki dengan menggunakan malam.

- 6) Tahap selanjutnya yaitu proses pencelupan warna kedua dengan menggunakan warna *naphthol*. *Naphthol*, TRO dan kostik harus dilarutkan dengan air panas secara bersamaan.
- 7) Proses selanjutnya adalah proses pelorodan.
- 8) *Finishing* (menyetrika kain).

## **H. Batik Tulis Permainan Gudang Kero**

### **1. Deskripsi Karya**

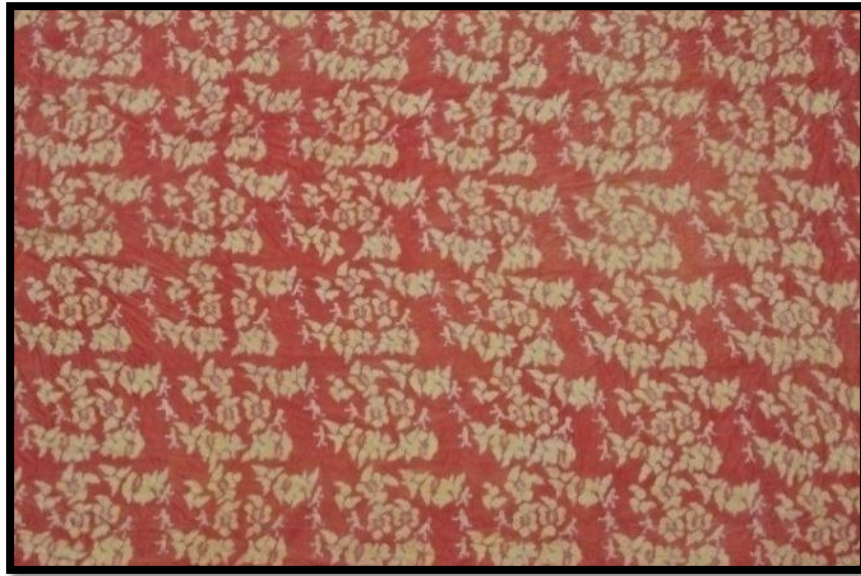
Judul Karya : Permainan Gudaang Kero

Ukuran : 250 cm x 150 cm

Media : Kain Satin *Donatelli*

Teknik : Batik tulis, tutup celup

Karya batik Permainan Gudang Kero dibuat dalam kain satin *Donatelli* dengan ukuran 250x150cm. Batik ini menggunakan zat warna sintesis dengan teknik pewarnaan tutup celup. Warna yang digunakan ialah kuning indigosol untuk pewarnaan pertama kemudian *naphthol* Merah R untuk pewarnaan kedua. Motif utama yang digunakan dalam batik ini yaitu stilasi dari permainan Gudang Kero yang dikombinasikan dengan motif bunga krisan dan kupu-kupu.



Gambar LV : **Batik Permainan Gudang Kero**  
(Karya: Lia Yustina 2016)

## **2. Pembahasan Karya Batik Permainan Gudang Kero**

### **a. Aspek Fungsi**

Fungsi karya batik Permainan Gudang Kero ini sebagai pelindung tubuh dan penunjang penampilan yang diterapkan pada busana pesta wanita. Batik motif Permainan Gudang Kero ini cocok digunakan sebagai busana formal yang diselenggarakan pada sore hari atau malam.



Gambar LVI : **Batik Permainan Gudang Kero diterapkan sebagai Busana Pesta**  
(Karya:. Lia Yustina 2016)

#### **b. Aspek Bahan**

Aspek bahan sebagai media pembuatan yaitu menggunakan kain Satin *Donatelli* dengan panjang 250 cm x 150 cm. Sedangkan, aspek bahan dalam proses pewarnaan yang digunakan dalam pembuatan karya batik ini adalah adalah zat warna *indigosol* dan *naphthol*. Warna tersebut dilakukan dengan teknik pewarnaan celup. Berikut adalah resep pewarna yang di gunakan:

- *Indigosol* Kuning IRK 20gr, Nitrit 28gr dan 4 liter air bersih  
HCL 40cc dan 4 liter air bersih

- *Napthol* AS-BS 15gr, Kostik 10gr, TRO 10gr dan 3 liter air bersih  
Garam Merah B 30gr dan 3 liter air bersih

#### c. Aspek Estetis

Aspek estetis pada karya batik Permainan Gudag Kero ini terletak pada penyusunan motifnya secara geometris. Motif ini merupakan motif yang menggambarkan situasi Permainan Gudag Kero yang terdiri dari anak. Motif Permainan Gudag Kero tersebut dikombinasikan dengan bunga krisan yang menggambarkan keceriaan dan motif Kupu-kupu.

Nilai keindahan lain yang dapat ditemukan pada setiap karya batik ini adalah kombinasi warna yang menggambarkan keceriaan dan sikap yang optimis. Kemudian kain yang digunakan pun kain yang lembut, *fleksible* dan nyaman di gunakan dalam segala kegiatan.

#### d. Aspek Proses

Adapun tahapan-tahapan dalam proses pembuatan karya batik Permainan Gudang Kero ini adalah:

- 1) Langkah pertama adalah membuat desain yang merupakan *stilasi* bentuk dari permainan Gudang Kero secara lengkap.
- 2) Proses selanjutnya adalah proses memola atau memindahkan pola pada kain.
- 3) Memulai membatik *klowong* dan *isen* (isian) sesuai dengan konsep penciptaan.
- 4) Tahap selanjutnya, proses pewarnaan pertama dengan teknik celup dengan zat warna *indigosol*.

- 5) Tahap berikutnya, proses menutup sebagian warna pada motif yang dikehendaki dengan menggunakan malam.
- 6) Tahap selanjutnya yaitu proses pencelupan warna kedua dengan menggunakan warna naphthol.
- 7) Proses selanjutnya adalah proses pelorodan.
- 8) *Finishing* (menyetrika kain).

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Tugas Akhir Karya Seni ini berupa penciptaan batik tulis dengan judul “Permainan Tradisional Sumatera Selatan Sebagai Ide Dasar Penciptaan Motif Batik Tulis Bahan Sandang untuk Busana Pesta”. Dalam penciptaannya tentu melalui beberapa tahap proses hingga dapat diselesaikan dengan semaksimal mungkin.

Berdasarkan susunan konsep penciptaan karya batik yang telah dirancang, maka dapat diwujudkan menjadi 8 karya dari beberapa alternatif yang sumber ide dasarnya dari Permainan Sumatera Selatan untuk kemudian dijadikan beberapa karya dan dapat disimpulkan menjadi beberapa hal yang berkaitan dengan karya, antara lain sebagai berikut eksplorasi dengan studi lapangan mengenai motif-motif batik saat ini, mencari informasi mengenai Permainan-permainan daerah Sumatera Selatan, batik, dan busana pesta melalui studi pustaka, perancangan dengan membuat motif-motif, pola alternatif, pola terpilih, pembuatan pola dan motif tersebut tidak lepas dari studi pustaka mengenai dasar-dasar desain, unsur-unsur desain, motif atau ornamen dan pola, dan perwujudan membahas mengenai aspek-aspek dari batik tulis motif Permainan Tradisional Sumatera Selatan tersebut, mulai dari aspek fungsi, aspek proses, aspek estetis, dan aspek bahan.

Beragamnya jenis permainan-permainan yang terdapat di daerah sumatera selatan ini kemudian di seleksi dan di pilih 8 jenis permainan yang telah punah, dan diwujudkan dalam karya batik tulis bahan sandang. Dalam penciptaannya,

motif permainan ini dikombinasikan dengan berbagai motif bunga dan warna yang menggambarkan sikap-sikap dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Motif batik tulis yang beride dasar Permainan tradisional Sumatera Selatan ini diterapkan menggunakan 3 jenis kain yaitu kain mori *Primissima* 250x110cm, Ketun *Ima* 250x150cm dan Satin *Donatelli* 250x150cm. Penggunaan kain disesuaikan dengan motifnya agar terkesan selaras.

Motif kain batik yang dihasilkan dari stilasi permainan tradisional dalam tugas akhir ini yaitu: 1) Batik Tulis Motif Permainan Siamang. 2) Batik Tulis Tenggoh-tenggohan. 3) Batik Tulis Motif Permainan Babi-babian. 4) Batik Tulis Motif Permainan Genggong. 5) Batik Tulis Motif Permainan Tali Kembar. 6) Batik Tulis Motif Permainan Gudang Kero. 7) Batik Tulis Motif Permainan Cepak Canting. 8) Batik Tulis Motif Permainan Mandi Urek-urekan.

## **B. Saran**

Semoga seluruh karya ini dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi para pembaca. Para pembaca diharapkan senantiasa memiliki kesadaran untuk melestarikan budaya-budaya yang ada di sekitar dengan mengapresiasi maupun mengenalkannya pada generasi muda. Selain itu, pembaca juga diharapkan selalu berkarya dengan menjadikan lingkungan sekitar sebagai motifasi dan sebagai ide dalam mengembangkan kreativitasnya. Dalam berkarya tentunya pembaca harus memiliki perencanaan yang matang, seperti konsep penciptaan karya, persiapan alat dan bahan, bahan atau media yang digunakan agar tercipta suatu karya yang indah, *original*, dan sesuai dengan apa yang diharapkan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Achjadi, Judi. 1981. *Pakaian Daerah Wanita*. Jakarta: Djambatan.
- Bestari, Afif. G. 2011. *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*. Yogyakarta: KTSP
- Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Ernawati, dkk. 2008. *Tata Busana*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Gustami, SP. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista
- Hamzuri. 1989. *Batik Klasik*. Jakarta: Djamban.
- Kartika, Dharsono Sony. 2007. *Estetis*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Koentjaraningrat. 1982. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia
- \_\_\_\_\_. 1985. *Kamus Istilah Antropologi*. Jakarta: Depdikbud. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa
- \_\_\_\_\_. 1984. *Kebudayaan Jawa*. Jakarta: Balai Pustaka
- Kusmiati, Artini. 2004. *Dimensi Estetis Pada Karya Arsitektur dan Desain*. Jakarta: Djambatan.
- Lisbijanto, Herry. 2013. *Batik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Musman, Asti. 2011. *Batik Warian Adhiluhung Nusantara*. Yogyakarta: G-Media.
- Moedjanto, G. 1987. *Konsep Kekuasaan Jawa*. Jakarta: Gramedia.

- Moleong, dkk. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Palgunadi, Bram. 2007. *Disain Produk 1: Disain, disainer, dan proyek disain*. Bandung: Penerbit ITB.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Disain Produk 2: Analisis dan konsep disain*. Bandung: Penerbit ITB.
- Prasetyo, Anindito. 2012. *Batik Karya agung Warisan Budaya Dunia*. Yogyakarta: Pura Pustaka.
- Riyanto, Didik. 1993. *Proses Batik, Batik Tulis, Batik Cap, Batik Pinting*. Solo: Cv. Aneka.
- Salamun, dkk. 2013. *Kerajinan Batik dan Tenun*. Yogyakarta: BPNP.
- Sanyoto, Sadjiman E. 2010. *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Setiawati, Puspita. 2004. *Kupas Tentang Teknik Proses Membatik dilengkapi Teknik Menyablon*. Yogyakarta: Absolut.
- Setjoatmodjo, Pranjoto. 1988. *Bacaan Pilihan Tentang Estetis*. Jakarta: DEPENDKUB.
- Soedarso. 1941. *Pengusaha Seni*. Yogyakarta: STSRI ASRI.
- \_\_\_\_\_. 1971. *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Departemen Perindustrian.
- \_\_\_\_\_. 1998. *Seni Lukis Batik Seni*. Yogyakarta: BP.ISI.
- Suchari, Agus. 1986. *Desain Daya dan Realitas*. Jakarta: CV Rajawali.
- Suhersono, Hery. 2004. *Desain Bordir Motif Flora Dan Dekoratif*. Jakarta: Gramedia
- Susanto, K.K. 1973. *Sejarah Batik dan Motif Batik Yogyakarta*. Yogyakarta: Proyek Pembangunan Permuseuman.

Suwondo, Bambang dkk. 1983. *Permainan Anak-anak Daerah Sumatera Selatan*. Jakarta: Depenbud.

Tirtamidjaja, Musjiwan. 1966. *Batik Pola dan Tjorak*. Jakarta: Djambatan.

Widagno. 2000. *Desain dan Kebudayaan*. Bandung: DEPDIKNAS.

Widarwati, Sri. 1993. *Desain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

[www.indonesia-investments.com/id/budaya/penduduk/](http://www.indonesia-investments.com/id/budaya/penduduk/) diakses pada 22 Februari 2017 pukul 12:40.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1

### Kalkulasi Harga

Kalkulasi biaya merupakan perhitungan biaya kegiatan produksi sampai dengan harga jual. Secara rinci perhitungan biaya pembuatan batik tulis ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Batik Tulis Motif Permainan Siamang

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Kain Mori Primiissima	Rp. 20000/m	2,5 m	Rp. 50.000
2	Malam	Rp. 30000/kg	0,5 kg	Rp. 15.000
3	Indigosol Pink Rose	Rp. 5.000/5gr	20gr	Rp. 20.000
4	Napthol Biru B	Rp. 10.000/5gr	15gr	Rp. 30.000
5	HCL	Rp. 3.000	1/2 botol	Rp. 1.500
6	Nitrit	Rp. 6000/plastik	1 plastik	Rp. 6.000
7	Soda Abu	Rp. 10.000/kg	1/2 kg	Rp. 5.000
<b>Jumlah Biaya Bahan Produksi</b>				<b>Rp. 127.500</b>

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Memola (Fajar Batik)	Rp. 20.000/m	2.5 m	Rp. 50.000
2	Membatik (Fajar Batik)	Rp. 40.000/m	2.5 m	Rp. 100.000
3	Nembok (sendiri)	Rp. 10.000/m	2,5m	Rp. 25.000
4	Mewarna (sendiri)	Rp. 5.000	2x	Rp. 10.000
5	Melorod (sendiri)	Rp. 5.000	1x	Rp.5.000
<b>Jumlah Biaya Tenaga Kerja Produksi</b>				<b>Rp. 190.000</b>

#### Kalkulasi Total Biaya

No.	Biaya	%		Jumlah
1	Bahan			Rp. 127.000
2	Jasa			Rp.190.000
3	Desain	15%	15% x 317.000	Rp. 47.550
4	Transportasi	10%	10% x 317.000	Rp. 31.700
<b>Jumlah</b>				<b>Rp. 396.250</b>
5	Laba	25%	25% x 396.250	Rp. 99.062,5
<b>Harga Penjualan</b>				<b>Rp.495.313</b>
<b>Pembulatan Harga</b>				<b>Rp. 495.400</b>

## 2. Batik Tulis Motif Permainan Tenggoh-tenggohan

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Kain Mori Primiissima	Rp. 20.000/m	2,5 m	Rp. 50.000
2	Malam	Rp. 30.000/kg	0,5 kg	Rp. 15.000
3	Indigosol Kuning IGK	Rp. 4.000/5gr	15gr	Rp. 12.000
4	Indigosol Pink Rose	Rp. 5.000/5gr	10gr	Rp. 10.000
5	HCL	Rp. 3000	1 botol	Rp. 3.000
6	Nitrit	Rp. 6000/bks	1,5 bks	Rp. 9.000
7	Soda Abu	Rp. 10.000/kg	1/2 kg	Rp. 5.000
8	Parafin	Rp. 24.000/kg	1/4 kg	Rp. 6.000
9	Indigosol Biru O4B	Rp.4.000/5gr	20gr	Rp. 16.000
<b>Jumlah Biaya Bahan Produksi</b>				<b>Rp. 126.000</b>

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Memola (Fajar Batik)	Rp. 20.000/m	2.5 m	Rp. 50.000
2	Membatik (Fajar Batik)	Rp. 45.000/m	2.5 m	Rp. 112.500
3	Nembok (sendiri)	Rp. 10.000/m	2,5m	Rp. 25.000
4	Mewarna (sendiri)	Rp. 5.000	2x	Rp. 10.000
5	Melorod (sendiri)	Rp. 5.000	1x	Rp. 5.000
<b>Jumlah Biaya Tenaga Kerja Produksi</b>				<b>Rp. 202.500</b>

### Kalkulasi Total Biaya

No.	Biaya	%		Jumlah
1	Bahan			Rp. 126.000
2	Jasa			Rp. 202.500
3	Desain	15%	15% x 328.000	Rp. 49.275
4	Transportasi	10%	10% x 328.000	Rp. 32.850
<b>Jumlah</b>				<b>Rp. 410.625</b>
5	Laba	25%	25% x 410.625	Rp. 102.656,25
<b>Harga Penjualan</b>				<b>Rp. 513.281</b>
<b>Pembulatan Harga</b>				<b>Rp. 513.300</b>

### 3. Betik Tulis Motif Permainan Tali Kembar

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Kain Mori Primiissima	Rp. 20.000/m	2,5 m	Rp. 50.000
2	Malam	Rp. 30.000/kg	0,5 kg	Rp. 15.000
3	Indigosol Biru O4B	Rp. 4.000/5gr	20gr	Rp. 16.000
4	Indigosol Pink Rose	Rp. 5.000/5gr	20gr	Rp. 20.000
5	HCL	Rp. 3000	1 botol	Rp. 3.000
6	Nitrit	Rp. 6000/bks	1,5 bks	Rp. 9.000
7	Soda Abu	Rp. 10.000/kg	1/2 kg	5.000
<b>Jumlah Biaya Bahan Produksi</b>				<b>Rp. 118.000</b>

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Memola (Fajar Batik)	Rp. 20.000/m	2.5 m	Rp. 50.000
2	Membatik (Fajar Batik)	Rp. 45.000/m	2.5 m	Rp. 112.500
3	Nembok (Fajar Batik)	Rp. 20.000/m	2,5m	Rp. 50.000
4	Mewarna (sendiri)	Rp. 5.000	2x	Rp. 10.000
5	Melorod (sendiri)	Rp. 5000	2x	Rp. 10.000
<b>Jumlah Biaya Tenaga Kerja Produksi</b>				<b>Rp. 232.500</b>

### Kalkulasi Total Biaya

No.	Biaya	%		Jumlah
1	Bahan			Rp. 118.000
2	Jasa			Rp. 232.500
3	Desain	15%	15% x 350.500	Rp. 52.575
4	Transportasi	10%	10% x 350.500	Rp. 35.050
<b>Jumlah</b>				<b>Rp. 438.125</b>
5	Laba	25%	25% x 438.125	Rp. 109.531,25
<b>Harga Jual</b>				<b>Rp.547.656</b>
<b>Pembulatan Harga</b>				<b>Rp.547.700</b>

#### 4. Batik Tulis Motif Permainan Babi-babian

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Kain Katun Ima	Rp. 30.000/m	2,5 m	Rp. 70.000
2	Malam	Rp. 30.000/kg	0,5 kg	Rp. 15.000
3	Indigosol Kuning IRK	Rp. 4.000/5gr	10gr	Rp. 8.000
4	Indigosol Brown IRRD	Rp. 4.000/5gr	10gr	Rp. 8.000
5	HCL	Rp. 3000	1/2 botol	Rp. 3.000
6	Nitrit	Rp. 6000/bks	1/2 bks	Rp. 3.000
7	Soda Abu	Rp. 10.000/kg	1 kg	Rp. 10.000
8	Naptol AS-BS Merah B	Rp.3.500/10gr	60gr	Rp. 21.000
<b>Jumlah Biaya Bahan Produksi</b>				<b>Rp. 138.000</b>

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Memola (Sendiri)	Rp. 20.000/m	2.5 m	Rp . 50.000
2	Membatik (Allusan art)	Rp. 50.000/m	2.5 m	Rp . 125.000
3	Nembok (Sendiri)	Rp. 20.000/m	2,5m x 2	Rp . 100.000
4	Mewarna (sendiri)	Rp. 5.000	3x	Rp . 15.000
5	Melorod (sendiri)	Rp. 5000	2x	Rp . 10.000
<b>Jumlah Biaya Tenaga Kerja Produksi</b>				<b>Rp. 300.000</b>

#### Kalkulasi Total Biaya

No.	Biaya	%		Jumlah
1	Bahan			138.000
2	Jasa			300.000
3	Desain	15%	15% x 438.000	65700
4	Transportasi	10%	10% x 438.000	43800
<b>Jumlah</b>				<b>547.500</b>
5	Laba	25%	25% x 547.500	136875
<b>Harga Jual</b>				<b>684.375</b>
<b>Pembulatan Harga</b>				<b>Rp. 684.400</b>



### 5. Batik Tulis Motif Permainan Genggong

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Kain Satin Donateli	Rp. 35.000/m	2,5 m	Rp. 87.500
2	Malam	Rp. 30.000/kg	0,5 kg	Rp. 15.000
3	Indigosol Brown IRRD	Rp. 4.000/5gr	20gr	Rp. 16.000
4	Napthol Soga 91 Merah B	Rp. 9.000/5gr	30gr	Rp. 27.000
5	HCL	Rp. 3000	1/2 botol	Rp. 3.000
6	Nitrit	Rp. 6000/bks	1/2 bks	Rp. 3.000
7	Soda Abu	Rp. 10.000/kg	1/2 kg	Rp. 5.000
<b>Jumlah Biaya Bahan Produksi</b>				<b>Rp. 156.500</b>

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Memola (Sendiri)	Rp. 20.000/m	2.5 m	Rp. 50.000
2	Membatik (Allusan art)	Rp. 70.000/m	2.5 m	Rp. 175.000
3	Nembok (Sendiri)	Rp. 20.000/m	2,5m	Rp. 50.000
4	Mewarna (sendiri)	Rp. 5.000	2x	Rp. 10.000
5	Melorod (sendiri)	Rp. 5000	1x	Rp. 5.000
<b>Jumlah Biaya Tenaga Kerja Produksi</b>				<b>Rp. 290.000</b>

### Kalkulasi Total Biaya

No.	Biaya	%		Jumlah
1	Bahan			Rp. 156.500
2	Jasa			Rp. 290.000
3	Desain	15%	15% x 446.500	Rp. 66975
4	Transportasi	10%	10% x 446.500	Rp. 44650
<b>Jumlah</b>				<b>Rp. 558.125</b>
5	Laba	25%	25% x 558.125	Rp. 139.531,25
<b>Harga Jual</b>				<b>Rp. 697.656</b>
<b>Pembulatan Harga</b>				<b>Rp. 697.700</b>

#### 6. Batik Tulis Motif Permainan Mandi Urek-urekan

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Kain Satin Donateli	Rp. 35.000/m	2,5 m	Rp. 87.500
2	Malam	Rp. 30.000/kg	1/4kg	Rp. 7.500
3	Indigosol Kuning IRK	Rp. 4.000/5gr	20gr	Rp. 16.000
4	Indigosol Pink Rose	Rp. 5.000/5gr	5gr	Rp. 5.000
5	HCL	Rp. 3000	1 botol	Rp. 3.000
6	Nitrit	Rp. 6000/bks	1,5 bks	Rp. 9.000
7	Soda Abu	Rp. 10.000/kg	1/2 kg	Rp. 5.000
8	Indigosol Biru O4B	Rp. 4.000/5gr	20gr	Rp. 16.000
9	Parafin	Rp.24.000/kg	1/2kg	Rp. 12.000
10	Waterglass	Rp. 7500/kg	1/2kg	Rp. 3.750
<b>Jumlah Biaya Bahan Produksi</b>				<b>Rp. 133.000</b>

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Memola (Indri)	Rp. 20.000/m	2.5 m	Rp. 50.000
2	Membatik (Sungsang Batik)	Rp. 60.000/m	2.5 m	Rp. 150.000
3	Nembok (Sendiri)	Rp. 20.000/m	2,5m	Rp. 50.000
4	Mewarna (sendiri)	Rp. 5.000	2x	Rp. 10.000
5	Melorod (sendiri)	Rp. 5000	1x	Rp. 5.000
<b>Jumlah Biaya Tenaga Kerja Produksi</b>				<b>Rp. 265.000</b>

#### Kalkulasi Total Biaya

No.	Biaya	%		Jumlah
1	Bahan			Rp. 133.000
2	Jasa			Rp. 265.000
3	Desain	15%	15% x 398.000	Rp. 59700
4	Transportasi	10%	10% x 398.000	Rp. 39800
<b>Jumlah</b>				<b>Rp. 497.500</b>
5	Laba	25%	25% x 497.500	Rp. 124375
<b>Harga Jual</b>				<b>Rp. 621.875</b>
<b>Pembulatan Harga</b>				<b>Rp. 621.900</b>

## 7. Batik Tulis Motif Permainan Cepak Canting

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Kain Mori Primiissima	Rp. 20.000/m	2,5 m	50.000
2	Malam	Rp. 30.000/kg	1/2kg	7.500
3	Indigosol Green IB	Rp. 4.000/5gr	20gr	16.000
4	Naphtol AS-BS Merah B	Rp. 3.500/10gr	30gr	10.500
5	HCL	Rp. 3000/botol	1/2 botol	1.500
6	Nitrit	Rp. 6000/bks	1/2 bks	3.000
7	Soda Abu	Rp. 10.000/kg	1/2 kg	5.000
<b>Jumlah Biaya Bahan Produksi</b>				<b>93.500</b>

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Memola (Indri)	Rp. 20.000/m	2.5 m	Rp. 50.000
2	Membatik (Sungsang Batik)	Rp. 40.000/m	2.5 m	Rp. 100.000
3	Nembok (Fajar Batik)	Rp. 20.000/m	2,5m	Rp. 50.000
4	Mewarna (sendiri)	Rp. 5.000	2x	Rp. 10.000
5	Melorod (sendiri)	Rp. 5000	1x	Rp. 5.000
<b>Jumlah Biaya Tenaga Kerja Produksi</b>				<b>Rp. 215.000</b>

### Kalkulasi Total Biaya

No.	Biaya	%		Jumlah
1	Bahan			Rp. 93.000
2	Jasa			Rp. 215.000
3	Desain	15%	15% x 308.000	Rp. 46.200
4	Transportasi	10%	10% x 308.000	Rp. 30.800
<b>Jumlah</b>				<b>Rp. 385.000</b>
5	Laba	25%	25% x 385.00	Rp. 96.250
<b>Harga Jual</b>				<b>Rp. 481.250</b>
<b>Pembulatan Harga</b>				<b>Rp. 481.300</b>

### 8. Batik Tulis Motif Permainan Gudang Kero

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Kain Satin Donateli	Rp. 35.000/m	2,5 m	Rp. 87.500
2	Malam	Rp. 30.000/kg	1/2kg	Rp. 7.500
3	Indigosol Kuning IRK	Rp. 4.000/5gr	20gr	Rp. 16.000
4	Naphtol AS-BS Merah B	Rp. 3.500/10gr	30gr	Rp. 10.500
5	HCL	Rp. 3000	1/2 botol	Rp. 1.500
6	Nitrit	Rp. 6000/bks	1/2 bks	Rp. 3.000
7	Soda Abu	Rp. 10.000/kg	1/2 kg	Rp. 5.000
8	Waterglass	RP. 7.500/KG	1/2KG	Rp. 3.750
<b>Jumlah Biaya Bahan Produksi</b>				<b>Rp. 134.750</b>

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Memola (Indri)	Rp. 20.000/m	2.5 m	Rp. 50.000
2	Membatik (Sungsang Batik)	Rp. 60.000/m	2.5 m	Rp. 150.000
3	Nembok (Sendiri)	Rp. 20.000/m	2,5m	Rp. 50.000
4	Mewarna (sendiri)	Rp. 5.000	2x	Rp. 10.000
5	Melorod (sendiri)	Rp. 5000	1x	Rp. 5.000
<b>Jumlah Biaya Tenaga Kerja Produksi</b>				<b>Rp. 265.000</b>

### Kalkulasi Total Biaya

No.	Biaya	%		Jumlah
1	Bahan			Rp. 134.750
2	Jasa			Rp. 265.000
3	Desain	15%	15% x 399.750	Rp. 59.962,5
4	Transportasi	10%	10% x 399.750	Rp. 39.975
<b>Jumlah</b>				<b>Rp. 499.688</b>
5	Laba	25%	25% x 499.688	Rp. 124.921,875
<b>Harga Jual</b>				<b>Rp. 624.609</b>
<b>Pembulatan Harga</b>				<b>Rp. 624.700</b>

Pameran Tugas Akhir Karya Seni

Permainan Tradisional  
Sumatera Selatan Sebagai Ide Dasar  
Penciptaan Batik Tulis  
Bahan Sandang untuk Busana Pesta

Opening  
20 Februari 2017  
11.00 WIB  
Galeri Baru- GK IV

Lia Yustina  
12207241028



Pameran Tugas Akhir Karya Seni

Permainan Tradisional  
Sumatera Selatan Sebagai Ide Dasar  
Penciptaan Batik Tulis  
Bahan Sandang untuk Busana Pesta

BY: Lia Yustina

Model:  
Ikfina  
Photographer:  
Lia Yustina  
Editor:  
Ikfina  
Lia Yustina



Judul Karya : Permainan Babi-babian  
Ukuran : 250 cm x 150 cm  
Media : Kain Katun Ima  
Teknik : Batik tulis, tutup celup



Judul Karya: Permainan Genggong  
Ukuran : 250 cm x 150 cm  
Media : Kain Satin Donatelli  
Teknik: Batik tulis, tutup celup



