

PERMAINAN ANAK TRADISIONAL JAMURAN SEBAGAI IDE DASAR PENCIPTAAN HIASAN DINDING TEKNIK BATIK

JAMURAN GAME AS A BATIK WALL DECORATION MOTIVE

Oleh : Amalia Zulfa Junikasari
FBS Universitas Negeri Yogyakarta
email: hajuni@ymail.com

Abstrak

Tugas Akhir Karya Seni ini bertujuan untuk menciptakan kerajinan batik yang diterapkan menjadi hiasan dinding dengan permainan Jamuran sebagai sumber penciptaan motifnya. Proses pembuatan karya batik ini berpedoman pada metode dari SP. Gustami dimulai dari a) eksplorasi, pengamatan visual, studi pustaka, b) perancangan karya yang meliputi penciptaan motif dilakukan melalui stilasi setiap tahapan bermain Jamuran, c) proses perwujudan karya meliputi 1) Persiapan alat dan bahan, 2) Memola kain, 3) Proses pembatikan meliputi *nglowongi* dan *ngiseni*, 4) Pewarnaan remasol colet, 5) Pewarnaan indigosol, 6) Pewarnaan Naphtol merah, 7) Pelorodan, 8) Pembingkaiian. Hasil karya yang dibuat terdiri dari 11 karya yaitu: (1) *Ajak-Ajak*, (2) *Hompimpah*, (3) *Pingsut*, (4) *Jamuran*, (5) *Jamur Apa?*, (6) *Jamur Meja Kursi*, (7) *Meja Kursi*, (8) *Nyoba*, (9) *Ora Ambruk*, (10) *Ambruk*, dan (11) *Jamuran*. Nilai edukasi yang terkandung mengajarkan pada anak untuk bersosialisasi dengan teman lain dan menerapkan karakter anak berbudi.

Kata kunci :Permainan, Jamuran, Batik

Abstract

*This Art Final Assignment aimed to create batik art for wall decoration by using Jamurangame as a source of the motive. The process of making this batik art was based on the method of SP. Gustami started from a) exploration, visual observation, literature study, b) work designing included creating motive by stylation of each stage of Jamuran game, c) work realization included 1) Preparing equipment and materials, 2) drawing pattern on fabric, 3) Making batik, includingnglowongiandngiseni, 4) Remasol colet coloring, 5) Indigosol coloring, 6) Red Naphtol coloring, 7) Pelorodan, 8) Framing. The artworks consisted of 11 works which are: (1) *Ajak-Ajak*, (2) *Hompimpah*, (3) *Pingsut*, (4) *Jamuran*, (5) *Jamur Apa?*, (6) *Jamur Meja Kursi*, (7) *Meja Kursi*, (8) *Nyoba*, (9) *Ora Ambruk*, (10) *Ambruk*, dan (11) *Jamuran*. The education value is teaching children to interact with their peers and applying the characteristics of virtuous children.*

Keywords: Game, Jamuran, Batik.

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak adalah masa yang menyenangkan. Pada masa ini, anak belajar banyak hal baru bagi dirinya yang kelak akan membantu proses pertumbuhan dan perkembangannya.

Mengingat dunia anak adalah dunia bermain, maka menyalakan cahaya kecerdasan anak pun juga harus dengan permainan. Pada perkembangan yang lebih lanjut, bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

Salah satu permainan anak tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak suku Jawa terutama yang ada di desa Pereng, kecamatan Prambanan, kabupaten Klaten adalah permainan Jamuran. Permainan ini tidak membutuhkan peralatan atau perlengkapan bermain, tetapi hanya sebuah tanah yang luas seperti lapangan atau *plataran*. Permainan Jamuran dimainkan oleh banyak anak dimana ada satu anak yang berdiri di tengah dan anak-anak lainnya bergandengan tangan membentuk lingkaran dan mengitarinya sambil menyanyikan lagu Permainan Jamuran. Permainan ini pada dasarnya bersifat rekreatif karena mementingkan keceriaan dan kegembiraan anak tanpa diwarnai keinginan menang atau kalah. Secara tidak langsung permainan ini mendorong anak untuk bisa mengembangkan kecerdasan majemuk, keterampilan gerak, kepekaan, dan kemampuan berekspresi dengan irama, kemampuan memahami dan

mengendalikan diri sendiri serta kemampuan memahami dan memanfaatkan lingkungan.

Aset kebudayaan selain permainan anak tradisional adalah batik. Batik adalah kain bergambar yang dibuat secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam (lilin) pada kain, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu, atau biasa dikenal dengan kain batik. Batik Indonesia telah ditetapkan oleh UNESCO sebagai warisan kemanusiaan untuk budaya lisan dan non-bendawi pada tanggal 2 Oktober 2009. Akan tetapi, masyarakat semakin lama merasa jenuh pada kain batik yang terpaku pada pakemnya terutama untuk motif-motif tertentu yang harus sesuai pada penggunaannya.

Kreativitas yang tiada batas akhirnya memunculkan gebrakan baru tentang batik. Para pengusaha batik tidak hanya membuat batik tulis, melainkan juga barang-barang lain yang masih berkaitan dengan batik, misalnya taplak batik, gorden batik, sepatu batik, hiasan dinding, dan lain-lain.

Salah satu hasil terapan batik selain pada pakaian adalah hiasan dinding. Hiasan dinding yang dibuat pada umumnya bertema pemandangan, flora, fauna, kegiatan keseharian, abstrak, permainan garis dan warna. Dari sekian banyak hiasan dinding tersebut, masih jarang yang bertema edukasi terutama tentang permainan anak tradisional. Padahal permainan anak tradisional memiliki filosofi yang tinggi terkait dengan nilai luhur dan pembentukan karakteristik anak.

Dengan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis mengangkat tema permainan tradisional Jamuran *jamur meja kursi* sebagai ide dasar penciptaan hiasan dinding teknik batik.

KAJIAN TEORI

Kajian teori meliputi tinjauan tentang Permainan Jamuran, Perkembangan Anak, Desa Pereng, Hiasan Dinding, dan Batik

Permainan Jamuran

Istilah permainan berasal dari kata dasar *main*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua terbitan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pustaka arti kata *main* adalah melakukan permainan untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk bersenang-senang baik menggunakan alat-alat tertentu atau tidak menggunakan alat. Jadi *main* adalah kata kerja, sedang *permainan* merupakan kata benda jadian untuk memberi sebutan pada sesuatu yang jika dilakukan dengan baik akan membuat senang hati si pelaku (Tim Direktorat Permuseuman, 1998: 1).

Jamuran merupakan permainan tradisional yang sangat populer di Yogyakarta dan Jawa Tengah yang dimainkan oleh anak-anak. Dharmamulya (1992: 83), kata *Jamuran* berasal dari kata “jamur” yang berarti cendawan dan mendapat akhiran *-an*. Jamur adalah tanaman berbentuk bulat, maka permainan Jamuran pun memvisualisasikan bentuk jamur yang bulat tersebut ke dalam bentuk

lingkaran (Sujarno, 2011: 109).



Gambar 1 : Permainan Jamuran

Menurut Ibu Mardi Utomo (Wawancara, 5 Januari 2016) lagu Jamuran yang berkembang di masyarakat desa Pereng adalah sebagai berikut:

*Jamuran, ya ge gethok,
Jamur apa, ya ge gethok,
Jamur gajih mbrejijih sak ara-ara
Sira badhe jamur apa?*

Permainan Jamuran memerlukan tempat yang luas, agar anak-anak dapat dengan leluasa bergerak, berlari, berputar-putar, dan sebagainya (Sujarno, 2011: 110). Dalam keseharian permainan Jamuran dapat dilakukan di halaman sekolah atau halaman rumah yang luas atau *plataran*.

Jumlah pemain dalam permainan Jamuran tidak dibatasi, namun biasanya berkisar antara empat sampai dua belas anak (Dharmamulya, dkk, 1992: 79).

Sujarno (2011: 11-113) menjelaskan jalannya permainan Jamuran pada dasarnya ada beberapa tahap, yaitu:

Dimulai dari seorang anak yang mengajak teman-temannya untuk bermain Jamuran. Bila anak-anak lain menyetujui, selanjutnya mereka melakukan hompimpah. Cara melakukan hompimpah adalah semua

pemain bersamaan mengajukan salah satu telapak tangan dengan membalik atau menutupnya sambil menyanyikan *hom pimpah alaiyum gambreng*. Hompimpah dilakukan bila jumlah pemain lebih dari dua orang.

Bila jumlah pemain tersisa dua orang, dilakukan pingsut atau suit untuk menentukan siapa yang kalah dan siapa yang menjadi pemain *dadi*. Pingsut dilakukan dengan mengadu salah satu jari tangan milik kedua pemain secara bersamaan, yaitu ibu jari, jari telunjuk, atau jari kelingking. Pingsut untuk menentukan anak yang akan menjadi pemain “jadi” (Jawa: *sing dadi*).

Semua anak yang menang berjalan bergandengan membentuk lingkaran mengelilingi pemain *dadi* sambil menyanyikan lagu Jamuran. Bersamaan dengan berakhirnya lagu Jamuran tersebut berhenti pula langkah anak-anak mengelilingi pemain *dadi*. Kemudian pemain *dadi* segera memberikan suatu jawaban atas pertanyaan yang diajukan semua pemain di akhir kalimat lagu Jamuran dengan berjongkok sambil menutup mata dengan kedua tangan.

Begitu mendengar jawaban pemain *dadi*, semua pemain kecuali pemain *dadi* segera membubarkan diri tetapi masih di dalam arena permainan guna memenuhi jawaban dari pemain *dadi* tersebut.

Apabila terdapat salah satu pemain tidak memenuhi jawab yang diinginkan oleh pemain *dadi*, maka pemain tersebut

menggantikan posisi pemain *dadi*. Selanjutnya permainan dapat dilakukan dari awal dan dimainkan terus menerus sampai bosan.

Menurut Bapak Wilopo dan Ibu Mardi Utomo ada beberapa jawaban lagu Jamuran yang ada di desa Pereng, diantaranya yaitu *jamur meja kursi*, *jamur kethek menek*, *jamur motor*, *jamur manuk*, *jamur gagak*, *jamur parut*.

Permainan Jamuran berfungsi sebagai sarana bersosialisasi antar teman bermain. Permainan Jamuran mampu membuat daya fantasi anak berkembang dengan bebas.

Perkembangan Anak

Saat ini, pandangan Barat mengenai anak-anak menyatakan bahwa masa kanak-kanak merupakan masa yang unik dan sangat hidup. Gesel dalam Santrock (2007: 9) menyatakan bahwa karakteristik anak tertentu pada dasarnya berkembang sejalan dengan umur karena adanya cetak biru biologis dan kematangan.

Setiap manusia yang lahir tentu akan mengalami apa yang dinamakan pertumbuhan dan perkembangan guna menjalani kehidupan. Yusuf (2007: 20) menjelaskan fase perkembangan adalah penahapan atau pembabaran rentang perjalanan kehidupan individu yang diwarnai ciri-ciri khusus atau pola tingkah laku tertentu. Secara lebih rinci, Izzaty (2008: 3) menjelaskan perbedaan antara pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan (*growth*), cenderung bersifat kuantitatif dan berkaitan

dengan aspek fisik. Perkembangan (*development*), adalah perubahan-perubahan yang dialami individu menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (Yusuf, 2007: 15). Cenderung lebih bersifat kualitatif, berkaitan dengan pematangan fungsi organ individu.

Izzaty (2008: 3) menerangkan bahwa tahapan perkembangan meliputi urutan: periode prakelahiran, masa bayi, masa kanak-kanak awal, masa kanak-kanak akhir, masa remaja, masa dewasa awal, masa dewasa madya, dan masa lanjut usia.

Desa Pereng

Desa Pereng adalah salah satu desa yang berada di kaki pegunungan Seribu yang termasuk dalam wilayah kecamatan Prambanan, kabupaten Klaten. Desa Pereng terletak di sebelah selatan kantor kecamatan Prambanan Klaten dengan jarak sekitar 2,6 km. Desa Pereng sendiri juga berbatasan dengan empat wilayah yaitu Desa Kebondalem Kidul di sebelah Utara, Desa Sambirejo di sebelah selatan, Desa Bokoharjo di sebelah barat, dan Desa Kotesan di sebelah timur.

Di desa Pereng terdapat 6 RW yang menaungi 13 RT dengan jumlah pengurus RT dan RW 57 orang. Jumlah penduduk desa Pereng berdasarkan data monografi ada 1.075 berjenis kelamin laki-laki dan 1.112 berjenis kelamin perempuan sehingga jumlah penduduk di desa Pereng adalah 2.187 orang.

Hiasan Dinding

Menurut Kamus Besar Bahasa

Indonesia (KBBI), hiasan dinding berasal dari dua suku kata dasar, yaitu kata hias dan kata dinding. Kata hias dari kata hiasan dinding memiliki arti mempercantik. Kata dinding berarti penutup sisi samping (penyekat) ruang, rumah, bilik yang dibuat dari papan atau kayu, anyaman bambu, dan lain sebagainya. Dengan demikian, hiasan dinding dapat diartikan sebagai penutup ruangan yang terbuat dari papan atau kayu, anyaman bambu, dan bahan lainnya yang berfungsi untuk mempercantik ruangan.

Pada fungsi estetika hiasan dinding dapat memberikan nuansa baru atau nuansa yang berbeda pada sebuah ruangan. Hiasan dinding juga digunakan sebagai salah satu solusi menata ruangan terutama untuk mengurangi kesan kosong dan membuat ruangan yang tak nyaman dilihat menjadi nyaman dilihat.

Batik

Batik adalah sebuah istilah yang berakar di kalangan masyarakat Jawa. Bahan tersebut dipergunakan untuk perlengkapan pakaian. Pada waktu itu bahkan sampai sekarang dibuat dari sejenis kain mori yang diimpor dari Negeri Belanda dan Inggris (Ismunandar, 1985: 12). Menurut Susanto (2012: 51) batik ada anggapan bahwa akhiran *tik* berasal dari menitik, menetes. Sebaliknya perkataan batik dalam bahasa Jawa (Kromo) berarti *serat* dan dalam bahasa Jawa (Ngoko) berarti tulis, kemudian diartikan melukis dengan (menitik) lilin.

Batik Indonesia telah ditetapkan oleh

United Nations Education Scientific and Cultur Organitation (UNESCO) sebagai warisan kemanusiaan untuk budaya lisan dan non-bendawi pada tanggal 2 Oktober 2009 (Musman & Arini, 2011: 1). Pengakuan UNESCO ini meliputi teknik, teknologi serta motif Batik Indonesia. Berdasarkan teknik yang digunakan untuk melekatkan lilin pada kain terdapat tiga jenis batik, yaitu (a) batik tulis, (b) batik cap, dan (c) batik kombinasi.

METODE PENCIPTAAN KARYA

Menurut Gustami (2007: 25) melahirkan sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan.

Eksplorasi

Eksplorasi meliputi langkah mencari dan menggali sumber ide. Tahap dimana seseorang mencari-cari secara leluasa berbagai kemungkinan. Tahap ini dimulai dari tahap pengamatan secara visual permainan Jamuran, studi pustaka, studi lapangan, dan wawancara.

Perancangan

Tahap perancangan terdiri dari kegiatan mengembangkan imajinasi dengan tujuan mendapatkan ide-ide kreatif yang selanjutnya divisualisasikan menjadi rancangan alternatif sketsa atau gambar teknik yang dipersiapkan untuk desain.

Perwujudan Karya

Tahap perwujudan merupakan tahap perwujudan ide, konsep, rancangan atau

desain terpilih menjadi karya. Meliputi persiapan alat dan bahan, mengolah kain, memola, pematikan, pewarnaan remasol, pengeblokan, pewarnaan indigosol, pengeblokan, pewarnaan *naphtol*, pelorodan, dan *finishing*.

HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN

1. Karya 1: “Ajak-Ajak”



Gambar 2: Ajak-Ajak

Karya batik pertama dengan judul Ajak-Ajak ini berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai suasana dimana seorang anak mengajak anak-anak yang lain untuk bermain. Anak-anak biasanya berkumpul dan bermain di tanah lapang atau di halaman yang luas (*latar*). Pada umumnya, permainan dipilih berdasarkan jumlah anak dan kondisi tempat bermain.

Ukuran yang diterapkan pada karya ini adalah 70 cm x 50 cm . Pada karya ini kain berkolon adalah pilihan yang sesuai.

Nilai edukasi yang terkandung mengajarkan anak untuk belajar bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain.

2. Karya 2: “Hompimpah”



Gambar 3: **Hompimpah**

Karya batik kedua dengan judul Hompimpah ini berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai suasana dimana seorang anak yang sudah mengumpulkan teman-temannya dan sudah menentukan akan bermain apa, kemudian melakukan hompimpah untuk mengundi siapa yang akan menjadi pemain *dadi*.

Hompimpah dilakukan karena anak yang akan bermain jumlahnya lebih dari dua. Pada saat hompimpah, anak-anak akan menyanyikan lagu *hom-pim-pah-alaiyum-gambreng* sambil mengayunkan telapak kanannya. Anak bebas memilih apakah telapak tangan yang berwarna putih ataupun punggung tangan. Setelah mendapatkan sisa dua anak, maka akan dilakukan *pingsut*. Selain tersaji gambar untuk visualisasi, terdapat pula teks yang bertuliskan *hompimpah alaiyum gambreng* yang merupakan lagu pada saat hompimpah dilakukan. Hal ini dapat memberikan pengertian kepada penikmat seni secara tekstual.

Ukuran yang diterapkan pada karya ini adalah 70 cm untuk panjangnya dan 50 cm untuk lebar. Pada karya ini kain berkolon adalah pilihan yang sesuai.

Nilai edukasi yang terkandung adalah

mengajarkan anak mengenai sikap jujur.

3. Karya 3: “Pingsut”



Gambar 4: **Pingsut**

Karya batik ketiga dengan judul Pingsut ini berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai suasana dimana dua anak yang tersisa setelah melakukan hompimpah, melakukan pingsut untuk menentukan pemain *dadi*. Jari yang diperbolehkan untuk pingsut adalah ibu jari, jari telunjuk, dan jari kelingking. Anak boleh memilih salah satu.

Ukuran yang diterapkan pada karya ini adalah 70 cm x50 cm. Pada karya ini kain berkolon adalah pilihan yang sesuai.

Nilai yang terkandung mengajarkan pada anak pentingnya bersikap jujur.

4. Karya 4: “Jamuran”



Gambar 5: **Jamuran**

Karya batik keempat dengan judul Jamuran ini berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai suasana dimana anak-anak melakukan permainan Jamuran yang diawali dengan berdirinya pemain *dadi* di

tengah lingkaran anak-anak lain sambil bergandengan tangan. Anak-anak boleh mengitari searah jarum jam atau kebalikan arah jarum jam. Selama berputar, anak-anak menyanyikan lagu Jamuran sedangkan pemain *dadi* berdiri. Lagu Jamuran cukup dinyanyikan satu kali. Selain tersaji gambar untuk visualisasi, terdapat pula teks yang bertuliskan *Jamuran, ya ge gethok, Jamur apa, ya ge gethok, Jamur gajih mbrejijih sak ara-ara Sira badhe jamur apa?* yang merupakan lagu pada saat mengitari pemain *dadi*. Selain fungsi visual, pada karya ini juga terdapat fungsi tekstual.

Ukuran yang diterapkan pada karya ini adalah 70 x 50 cm. Pada karya ini kain berkolon adalah pilihan yang sesuai.

Proses permainan ini mengajarkan anak untuk saling tolong menolong, kekompakan, dan kerukunan.

5. Karya 5: “Jamur Apa?”



Gambar 6: **Jamur Apa?**

Karya batik kelima dengan judul *Jamur Apa?* ini berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai suasana saat anak-anak menyanyikan lagu Jamuran bait terakhir, yaitu *jamur apa?*. Tepat setelah bait terakhir dinyanyikan, pemain *dadi* jongkok dan menutup kedua mata dengan tangan. Selain

fungsi visual mengenai gambaran suasana permainan, pada karya ini juga terdapat fungsi tekstual yaitu dengan adanya tulisan *jamur apa?* yang merupakan bait terakhir lagu Jamuran.

Ukuran yang diterapkan pada karya ini adalah 70 cm x 50 cm. Pada karya ini kain berkolon adalah pilihan yang sesuai.

Mengajarkan anak pada pentingnya memiliki rasa keingintahuan.

6. Karya 6: “Jamur Meja Kursi”



Gambar 7: **Jamur Meja Kursi**

Karya batik keenam dengan judul *Jamur Meja Kursi* ini berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai suasana ketika pemain *dadi* menjawab pertanyaan pada lagu Jamuran. Pemain *dadi* menjawab *jamur meja kursi* sambil jongkok dan menutup mata. Selain fungsi visual mengenai gambaran suasana permainan, pada karya ini juga terdapat fungsi tekstual yaitu dengan adanya tulisan *jamur meja kursi* yang merupakan jawaban dari lagu Jamuran.

Ukuran yang diterapkan pada karya ini adalah 70 cm x 50 cm. Pada karya ini kain berkolon adalah pilihan yang sesuai.

Hal ini mengajarkan anak untuk

berani menjawab apa yang ditanyakan.

7. Karya 7: “Meja Kursi”



Gambar 8: **Meja Kursi**

Karya batik ketujuh dengan judul Meja Kursi ini berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai suasana ketika anak-anak yang mengitari pemain *dadi* melaksanakan perintah yang diberikan pemain *dadi* yang sebelumnya menjawab *jamur meja kursi*. Maka, anak-anak lain memposisikan dirinya membentuk seperti meja dan kursi. Dalam satu permainan diharuskan ada satu anak yang menjadi meja dan berada di tengah sedangkan anak lain membentuk kursi. Tugas pemain *dadi* adalah mencoba satu persatu meja dan kursi tersebut. Jika anak tersebut tetap kokoh dan tidak jatuh saat dicoba pemain *dadi*, maka anak tersebut selamat dan pemain *dadi* mencoba anak lain. Jika anak yang diduduki pemain *dadi* jatuh, maka anak tersebut menjadi pemain *dadi* selanjutnya. Selain fungsi visual mengenai gambaran suasana permainan, pada karya ini juga terdapat fungsi tekstual yaitu dengan adanya tulisan yang biasanya diucapkan oleh pemain *dadi* saat akan mencoba meja dan kursi.

Ukuran yang diterapkan pada karya ini adalah 75 cm x 55 cm. Pada karya ini

kain berkolon adalah pilihan yang sesuai.

Nilai yang terkandung didalamnya mengajarkan anak untuk patuh dan melaksanakan perintah dan melatih anak untuk bermain peran.

8. Karya 8: “Nyoba”



Gambar 9: **Nyoba**

Karya batik kedelapan dengan judul Nyoba ini berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai suasana ketika pemain *dadi* mencoba meja dan kursi yang dibentuk anak-anak yang lain. Terlihat pemain *dadi* sedang mencoba menduduki meja.

Ukuran yang diterapkan pada karya ini adalah 70 x 50cm. Pada karya ini kain berkolon adalah pilihan yang sesuai. Mengajarkan anak mengenai pentingnya sikap berani dalam mencoba hal baru.

9. Karya 9: “Ora Ambruk”



Gambar 10: **Ora Ambruk**

Karya batik kesembilan dengan judul Ora Ambruk ini berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai suasana ketika pemain

dadi mencoba menduduki meja dan anak tersebut tidak jatuh (*ora ambruk*) sehingga pemain *dadi* harus mencoba duduk di kursi anak lain.

Ukuran yang diterapkan pada karya ini adalah 70 cm x50 cm. Pada karya ini kain berkolon adalah pilihan yang sesuai.

Hal ini mengajarkan pada anak mengenai kerja keras dan tidak putus asa.

10. Karya 10: “Ambruk”



Gambar 11: **Ambruk**

Karya batik kesepuluh dengan judul *Ambruk* ini berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai suasana ketika pemain *dadi* mencoba untuk menduduki kursi karena sebelum ini gagal menjatuhkan meja. Setelah menduduki kursi, ternyata kursi tersebut tidak mampu menahan pemain *dadi* sehingga jatuh (*ambruk*) dan anak tersebut menjadi pemain *dadi* selanjutnya.

Ukuran yang diterapkan pada karya ini adalah 75 cm x 55 cm. Pada karya ini kain berkolon adalah pilihan yang sesuai.

Secara perlahan akan menanamkan sikap tidak menyerah apabila menghadapi kegagalan.

11. Karya 11: “Jamuran”



Gambar 12: **Jamuran**

Karya batik terakhir dengan judul *Jamuran* ini berfungsi untuk memberikan gambaran suasana ketika anak yang sebelumnya tidak mampu menahan dan terjatuh saat pemain *dadi* mencobanya menjadi pemain *dadi* selanjutnya. Maka, pemain *dadi* yang baru sudah di dapat maka permainan diulang dari awal dengan mengitari pemain *dadi* sambil menyanyikan lagu *Jamuran* tanpa didahului hompimpah dan pingsut. Selain tersaji gambar untuk visualisasi, terdapat pula teks yang bertuliskan *Jamuran, ya ge gethok, Jamur apa, ya ge gethok, Jamur gajih mbrejijih sak ara-ara Sira badhe jamur apa?* yang merupakan lagu *Jamuran*. Selain fungsi visual, pada karya ini juga terdapat fungsi tekstual.

Diharapkan dapat memberikan gambaran dan pengetahuan mengenai Permainan *Jamuran*, yang diterapkan pada hiasan dinding ini bertahap dari awal sampai akhir dan setiap satu hiasan dinding mewakili urutan bermain *Jamuran*.

Ukuran yang diterapkan pada karya ini adalah 75 cm x 55 cm. Pada karya ini kain berkolon adalah pilihan yang sesuai.

Mengajarkan pada anak untuk menerapkan sikap besar hati apabila

mengalami kegagalan, memunculkan sikap bangkit dari keterpurukan dan memulai lagi dengan semangat baru.

Kesimpulan

Tugas Akhir Karya Seni berupa penciptaan hiasan dinding judul “Permainan Anak Tradisional Jamuran Desa Pereng Prambanan Klaten sebagai Ide Dasar Penciptaan Hiasan Dinding Teknik Batik” ini telah melalui beberapa tahapan sehingga proses penciptaan karya tugas akhir ini dapat terselesaikan. Kesimpulan tugas karya seni ini adalah sebagai berikut:

Proses penciptaan hiasan dinding dengan teknik batik yang terinspirasi dari permainan Jamuran ini berpedoman pada metode SP Gustami, yaitu eksplorasi mencari informasi mengenai permainan Jamuran, hiasan dinding teknik batik, pengamatan visual, wawancara, perancangan dengan pembuatan motif, desain, pembuatan pola. Perwujudan berupa penerapan motif permainan Jamuran untuk hiasan dinding teknik batik yang dapat dipajang di ruang-ruang lembaga pendidikan. Karya ini berjumlah 11 buah dengan konsep yang terbagi menjadi tiga masa, yaitu masa dahulu, masa pertengahan, dan masa modern. Karya ini menggunakan kain berkolon dan pewarna berupa naphtol, remasol, dan indigosol. Pematikan dilakukan dengan manual, sedangkan untuk pewarnaan menggunakan teknik colet.

Hasil dari tugas akhir karya seni ini,

yaitu: (1) Ajak-Ajak, yang merupakan awal kegiatan bermain dimana seorang anak mengajak teman-temannya untuk bermain. Hal ini mengajarkan pada anak pentingnya bersosialisasi dengan teman yang lain. (2) Hompimpah, anak-anak mengundi siapa yang akan menjadi pemain *dadi*. Nilai edukasi yang terkandung adalah mengajarkan anak mengenai sikap jujur. (3) Pingsut, apabila tersisa dua anak dilakukan pingsut untuk pengundian terakhir. Nilai yang terkandung mengajarkan pada anak pentingnya bersikap jujur. (4) Jamuran, permainan Jamuran dimulai. Proses permainan ini mengajarkan anak untuk saling tolong menolong. (5) Jamur Apa?, menyanyikan bait terakhir lagu Jamuran. Mengajarkan anak pada pentingnya memiliki rasa keingintahuan. (6) Jamur Meja Kursi, pemain *dadi* menjawab pertanyaan lagu Jamuran. Hal ini mengajarkan anak untuk berani menjawab apa yang ditanyakan. (7) Meja Kursi, anak-anak memposisikan diri membentuk meja atau kursi. Nilai yang terkandung didalamnya mengajarkan anak untuk patuh dan melaksanakan perintah. (8)

Nyoba, pemain *dadi* mencoba menduduki meja. Mengajarkan anak mengenai pentingnya sikap berani dalam mencoba hal baru. (9) *Ora Ambruk*, anak yang diduduki pemain *dadi* tidak jatuh. Hal ini mengajarkan pada anak mengenai kerja keras dan tidak putus asa. (10) *Ambruk*, pemain *dadi* mencoba anak lain dan ternyata jatuh (*ambruk*). Secara perlahan akan menanamkan sikap tidak menyerah apabila menghadapi kegagalan. (11) *Jamuran*, permainan dimulai dari awal. Mengajarkan pada anak untuk menerapkan sikap besar hati apabila mengalami kegagalan, memunculkan sikap bangkit dari keterpurukan dan memulai lagi dengan semangat baru. Dapat disimpulkan bahwa permainan *Jamuran* memiliki nilai edukasi tinggi yang awalnya dapat mengajarkan anak untuk bersosialisasi dengan teman, mendorong rasa keingintahuan, pentingnya sikap jujur hingga akhirnya nilai-nilai tersebut dapat menjadikannya manusia beradab dan berakhlak mulia yang dapat membawa pada kesuksesan hidup.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dharmamulya, Sukirman, dkk. 1992. *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Gustami, SP. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Indonesia*. Yogyakarta: Prasita.
- Ismunandar, R. M. 1985. *Teknik & Mutu Batik Tradisional-Mancanegara*. Semarang: Dahara Prize.
- Izzaty, Rita Eka, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Musman, Asti dan Ambar B. Arini. 2011. *Batik: Warisan Adiluhung Nusantara*. Yogyakarta: GMedia.
- Rais, Heppy El. 2012. *Kamus Ilmiah Populer*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santrock, Jhon W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sujarno, dkk. 2013. *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya.
- Susanto, Sewan. 1980. *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Yogyakarta: Balai Penelitian Batik dan Kerajinan.
- Tim Direktorat Permuseuman. 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Direktorat Permuseuman.
- Yusuf, Syamsu. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.