

## PERMAINAN TRADISIONAL PASARAN SEBAGAI OBJEK UTAMA PENCIPTAAN MOTIF BATIK TULIS PADA BAHAN SANDANG

### *PASARAN TRADITIONAL GAME AS THE MAIN OBJECT IN CREATING MOTIVES ON CLOTHING*

Oleh: Yulinda Kharisma, NIM: 1320724007, Prodi Pendidikan Kriya, Fakultas Bahasa dan Seni,  
Universitas Negeri Yogyakarta, E-mail: [yulindakh95@gmail.com](mailto:yulindakh95@gmail.com)

#### **Abstrak**

Tugas Akhir Karya Seni ini bertujuan untuk menciptakan batik tulis dengan menerapkan motif permainan tradisional pasaran pada bahan sandang. Metode Penciptaan karya seni batik tulis ini melalui tiga tahapan, eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Hasil tugas akhir karya seni ini ada 9 karya batik tulis dengan menggunakan eksplorasi bentuk motif melalui teknik deformasi dan aliran kontemporer, yaitu 1) Batik *Golek Kayu Rencek* mencerminkan sikap saling tolong menolong, 2) Batik *Golek Woh Kembang Ashar I* yang berfungsi sebagai busana formal acara pernikahan atau pesta, 3) Batik *Golek Woh Kembang Ashar II* berfungsi sebagai busana semi formal, 4) Batik *Metik Kembang* menceritakan keceriaan anak-anak yang sedang memetik bunga, 5) Batik *Masak-Masakan* dengan warna jingga pada latar memberikan kehangatan dan kedekatan antar teman, 6) Batik *Mepe Lemah* mencerminkan sifat optimis dan sabar, 7) Batik *Dodolan* memiliki latar berwarna biru dongker yang cocok digunakan untuk jenis kulit gelap maupun terang, 8) Batik *Momong Anak* memiliki susunan motif yang rapi dan terlihat manis melalui latarnya yang berwarna coklat dan kuning, 9) Batik *Resik-Resik (Bubaran)* disusun diagonal dengan tiga warna latar yang berbeda memberi kesan unik.

Kata Kunci: Permainan, *Pasaran*, Batik, Bahan Sandang

#### **Abstrak**

*This Artwork Final Project is aimed at creating batik tulis by applying traditional game motives on fabric. The method in creating this batik tulis art passed through three stages, these are exploration, design, and realization. The final result of this work produces 9 batik using motive exploration through deformative technique and contemporary course, those are 1) Golek Kayu Rencek that reflect the value of mutual help, 2) Batik Golek Woh Kembang Ashar I, that can be functioned as formal dress for wedding or party, 3) Batik Golek Woh Kembang Ashar II that can be functioned as semi-formal attire, 4) Batik Metik Kembang tells of the joy of children who are picking flowers, 5) Batik Masak-Masakan which has orange in the background provides warmth and closeness between friends, 6) Batik Mepe Lemah reflects the nature of being optimistic and patient, 7) Batik Dodolan which has dark blue in the background that suitable for dark or bright skin types, 8) Batik Momong Anak has neat motives arrangement and delicate look through the brown and yellow background, 9) Resik-Resik (Bubaran) arranged diagonally with three different background colors gives unique impression.*

Keywords: Games, *Pasaran*, Batik, Clothing.

## PENDAHULUAN

Batik merupakan warisan budaya yang sudah lama dikenal oleh masyarakat di Indonesia. Ditinjau dari perkembangannya, batik sudah ada sejak zaman Majapahit. Pada saat itu batik hanya dapat dipakai oleh kaum bangsawan atau keluarga keraton. Namun sejalan dengan perkembangan zaman, baik orang tua maupun muda, kalangan menengah atas sampai menengah bawah, dan siapapun itu dapat menggunakan batik. Pada setiap daerah, batik memiliki beraneka ragam motif dan ciri khas tersendiri seperti Yogyakarta, Pekalongan, Cirebon, Bengkulu, dan daerah lain di Indonesia. Motif dan warna pada batik tulis kini semakin berkembang menjadi bervariasi, sedangkan fungsi dari pemakaian batik sudah berubah mengikuti alur zaman. Namun batik tulis juga semakin sedikit peminatnya, karena semakin pesatnya arus globalisasi, mereka lebih tertarik dengan baju zaman sekarang yang lebih bergaya.

Menguatnya globalisasi di Indonesia yang membawa pola kehidupan dan hiburan mau tidak mau memberikan dampak tertentu terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat di Indonesia, termasuk di dalamnya kelestarian berbagai ragam permainan tradisional anak sebagai aset budaya semakin terasa perlu

diperhatikan kehadirannya. Pandangan semacam ini sejalan dengan pendapat sejumlah ilmuwan sosial dan budaya di Indonesia, yang menyatakan bahwa permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberi pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, kehidupan sosial anak di kemudian hari (Dharmamulya, 2005:29).

Berkenaan dengan proses globalisasi yang akan bertambah kuat di masa yang akan datang, permainan tradisional anak-anak dapat dipandang sebagai salah satu aset budaya, warisan budaya yang dapat melestarikan jati diri seorang individu (Heddy, 1999:36). Seperti yang dikutip pada Sujarno, 1996/1997, beberapa faktor lain yang membuat permainan tradisional pasaran kini semakin jarang bahkan sudah tidak ada, yaitu meningkatnya kualitas transportasi antar desa ke kota yang membuat anak-anak dan remaja lebih suka pergi bekerja di kota, sehingga di desa tidak banyak lagi anak-anak yang mementaskan permainan tradisional anak (Dharmamulya, 2005:28).

Salah satu permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan adalah permainan tradisional pasaran. Kegiatan bermain pasaran biasa dilakukan oleh

anak-anak usia 5 sampai 12 tahun. Permainan tradisional pasaran dimainkan oleh minimal dua anak atau lebih, berperan sebagai penjual dan pembeli. Permainan ini dilakukan saat sepulang sekolah maupun saat hari libur. Permainan tradisional pasaran memiliki banyak manfaat, nilai sosial, dan nilai pendidikan, seperti melatih kemampuan berhitung, bekerja sama, percaya diri, melatih keberanian.

Dari uraian latar belakang di atas penulis ingin mengenalkan kembali permainan tradisional pasaran pasaran yang merupakan salah satu aset budaya Indonesia dengan menerapkan permainan tradisional pasaran sebagai motif utama pada batik tulis. Selain itu penulis juga ingin mempertahankan eksistensi batik tulis yang sudah mulai jarang diminati, dengan menciptakan motif baru yang lebih unik.

## **METODE PENCIPTAAN**

### **Eksplorasi**

Eksplorasi meliputi langkah pengembaraan jiwa dan penjelajahan dalam menggali sumber ide. Langkah-langkah tersebut meliputi penggalan sumber penciptaan baik secara langsung di lapangan maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang berhubungan dengan karya, dari kegiatan ini akan ditemukan tema dan

berbagai persoalan. Langkah kedua adalah menggali landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual untuk memperoleh konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang dipakai nantinya sebagai tahap perancangan (Gustami, 2007:330).

### **1. Permainan Tradisional Pasaran**

Permainan tradisional pasaran adalah kegiatan bermain yang melibatkan proses jual beli dengan menggunakan benda-benda atau barang-barang yang memiliki ciri khas lokal (Antawati, 2012:23). Permainan tradisional pasaran sendiri merupakan miniatur dari kegiatan jual beli yang sebenarnya. Permainan ini menggunakan bahan-bahan yang terdiri atas barang-barang yang akan dijual diperjualbelikan dan uang mainan dapat dibuat sendiri dari berbagai bahan. Barang-barang yang digunakan dapat dikumpulkan dari berbagai benda yang ada di rumah, seperti kotak sabun bekas, botol bekas, daun-daunan, batu-batuan, dan lain sebagainya.

Jadi permainan tradisional pasaran merupakan satu bentuk bermain peran (*role play*) yang dapat dimainkan oleh anak-anak dan tidak memerlukan banyak biaya dalam pelaksanaannya. Bermain peran memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak, di antaranya dapat mengembangkan imajinasi, kreativitas,

keberanian, empati, dan sebagainya (Antawati, 2012:30). Beberapa kegiatan permainan tradisional pasaran adalah, mencari kayu recek untuk bahan bakar memasak, mencari biji atau buah bunga untuk bahan memasak, bermain masak-masakan, menjemur kue dari tanah, berjualan, merawat anak, dan bersih-bersih atau *bubaran*.

## **2. Batik Tulis**

Batik tulis adalah seni melukis menggunakan canting dan malam, dengan setiap goresan bersambung erat dengan hati sanubari sang pembatiknya (Yudhoyono, 2010:93).

## **3. Bahan Sandang**

Bahan sandang adalah kain yang digunakan untuk membuat pakaian yang diperlukan oleh manusia sebagai kebutuhan primer. Pada awalnya manusia menggunakan bahan sandang dari hewan yang dibunuh kemudian diambil bulu atau kulitnya untuk dijadikan penutup tubuh agar terlindungi dari cuaca dingin dan panas. Bahan sandang pada zaman dahulu hanya memakai apa yang tersedia di alam sekitarnya tanpa memikirkan model dan gaya pakaian yang dipakai.

Seiring berjalannya waktu dan semakin berkembangnya zaman, manusia mengembangkan pakaian melalui bahan yang terbuat dari pemintal kapas menjadi

benang untuk ditenun, kemudian ulat sutera untuk dibuat benang dan menjadi bahan pakaian.

## **4. Desain**

Desain merupakan salah satu bagian penting dalam proses penciptaan karya batik. Desain sendiri merupakan daya kreativitas, yaitu ekspresi berupa bentuk yang keindahannya bisa dianalisis secara wajar dan rasional (Kusmiati, 2004: 1).

## **Perancangan**

Tahap perancangan dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya (Gustami, 2007:333).

## **Perancangan Motif Utama**

Perancangan motif utama menggunakan teknik deformasi dengan mengambil beberapa unsur terpenting yang mewakili objek tersebut, sedangkan alirannya menggunakan kontemporer yang merupakan perpaduan klasik dan modern dari batik tulis.

## **Perancangan Motif Tambahan dan Isian**

Motif tambahan dan isian terdiri dari beberapa hiasan.

## Perancangan Pola

Perancangan pola terdiri dari menyusun beberapa motif dengan teknik pengulangan secara penuh dan sama.

## Perancangan Warna

Perancangan warna merupakan salah satu tahapan penting untuk mempermudah proses penciptaan karya batik saat proses pewarnaan, baik itu teknik colet maupun tutup celup.

## Perwujudan

Perwujudan karya yaitu tahap pengalihan dari gagasan yang merujuk pada sketsa alternatif menjadi bentuk karya seni yang dikehendaki. Tahap perwujudan bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternatif atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model *prototypes* sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki. Jika model itu dianggap sempurna, maka diteruskan perwujudan karya seni sesungguhnya (Gustami, 2007:330). Perwujudan karya terdiri dari persiapan alat dan bahan, mengolah kain, pembuatan pola, menyanting, pewarnaan, dan *pelorodan*.

## PEMBAHASAN KARYA

### 1. Batik *Golek Kayu Rencek*



Gambar 1. Batik *Golek Kayu Rencek*  
(Dokumentasi: Yulinda Kharisma, 28 Juli 2018)

Media pembuatan karya menggunakan media kain mori primisima ukuran 2,50 mm x 1,15 mm, dengan teknik batik tulis, colet, dan tutup celup.

Fungsi dari batik *Golek Kayu Rencek* adalah sebagai bahan sandang yang dapat dijadikan atasan, rok, *dress*, dan *jumsuit*. Batik ini memiliki warna latar kuning cerah dan termasuk busana non formal atau lebih ke santai, sehingga cocok dipakai untuk acara tamasya bersama keluarga di pantai maupun wisata alam lainnya. Selain itu dapat dipakai untuk acara ulang tahun, dan *garden party* (pesta di taman).

Batik *Golek Kayu Rencek* menggambarkan anak-anak yang sedang mencari kayu *rencek* dengan hiasan isen-isen seperti cecek, sawut, dan ukel. Motif tambahan di atas anak-anak bermain terdapat motif yang melambangkan wajan dan kompor untuk memasak, bunga sebagai bahan masakan, harapan batik ini adalah anak-anak mempunyai imajinasi

dalam tumbuh kembangnya dan selalu optimis dalam menjalankan kehidupan.

## 2. Batik Golek Woh Kembang Ashar



**Gambar 2.** Penggunaan busana Batik Golek Woh Kembang Ashar I (Dokumentasi: Yulinda Kharisma, 28 Juli 2018)



**Gambar 3.** Penggunaan Busana Batik Golek Woh Kembang Ashar II (Dokumentasi: Yulinda Kharisma, 28 Juli 2018)

Bati Golek Woh Kembang Ashar menggunakan media kain mori primisima ukuran 2,50 mm x 1,15 mm, dengan teknik batik tulis, colet, dan celup. Berfungsi sebagai busana formal untuk acara pernikahan maupun pesta lain dan semi-formal untuk acara santai bertamasya dengan keluarga maupun acara silaturahmi. Busana ini dapat digunakan untuk anak usia 9 sampai 12 tahun.

Batik ini menceritakan tentang anak-anak yang sedang mencari buah-buahan bunga pukul empat sore di halaman rumah dengan perasaan yang senang, dipadukan dengan latar ungu, dan hiasan parafin menambah kesan retakan. Harapan untuk pemakai batik ini adalah agar menjadi pribadi yang mempunyai rasa saling tolong menolong dan bekerja sama.

## 3. Batik Metik Kembang



**Gambar 4.** Batik Metik Kembang (Dokumentasi: Yulinda Kharisma, 28 Juli 2018)

Batik Metik Kembang menggunakan media kain mori primisima

berukuran 2,50 mm x 1,15 mm dengan teknik batik tulis, colet, dan celup. Fungsinya sebagai bahan sandang non formal, yang sangat cocok dipakai untuk acara tamasya bersama keluarga di pantai, taman, maupun wahana bermain.

Latar batik ini didominasi warna merah dan motifnya tersusun *horizontal* dengan menceritakan kegiatan anak-anak saat memetik bunga di halaman rumah. Terdapat hiasan bunga, *ukel*, *cecek*, garis-garis, daun. Batik ini memberi pesan agar pemakai menjadi pribadi yang saling menghargai dan memiliki solidaritas tinggi terhadap sesama.

#### 4. Batik Masak-Masakan



**Gambar 5.** Batik Masak-Masakan (Dokumentasi: Yulinda Kharisma, 28 Juli 2018)

Batik Masak-Masakan media yang digunakan adalah kain mori primisima berukuran 2,50 mm x 1,15 mm dengan teknik batik tulis, colet, dan celup. Batik ini berfungsi sebagai bahan sandang untuk acara silaturahmi, acara keluarga, dan lain sebagainya.

Motifnya dibuat secara acak terdiri dari bungkusan daun pisang, alat permainan pasaran seperti cangkir, sotel (alat pengorengn dari kayu dan alumunium), wajan, dan mangkuk. Pada bagian bawah terdapat motif anak-anak yang sedang memasak dan hiasan garis-gari lengkung berwarna ungu. Harapan pemakai batik ini adalah memiliki sosialisasi yang tinggi terhadap satu sama lain dan ramah dengan siapa saja.

#### 5. Batik *Mepe Lemah*



**Gambar 6.** Batik *Mepe Lemah* (Dokumentasi: Yulinda Kharisma, 28 Juli 2018)

Batik *Mepe Lemah* menggunakan media kain mori primisima ukuran 2,50 mm x 1,15 mm dengan teknik batik tulis, colet dan celup. Batik ini berfungsi sebagai bahan sandang yang dapat digunakan untuk dress, atasan, rok model A, rok kebaya, gamis, jumsuit, dan lain sebagainya. Batik ini cocok dipakai untuk acara pernikahan, ulang tahun, atau pesta lainnya.

Batik ini menceritakan kegiatan *mepe lemah* atau anak-anak yang membuat

kue dengan tanah dan air yang kemudian dijemur agar menjadi seperti kue. Motifnya disusun secara horizontal dengan garis bergerigi. Terdapat motif matahari dan awan yang dipadukan dengan hiasan bunga dengan latarnya menggunakan warna merah muda membuat kesan manis si pemakai. Harapan pemakai batik ini adalah menjadi orang yang sabar seperti anak-anak yang sedang menunggu kue tanah ini kering saat dijemur pada sinar matahari dan menjadikan pribadi yang selalu optimis dan tidak putus asa.

## 6. Batik *Dodolan*



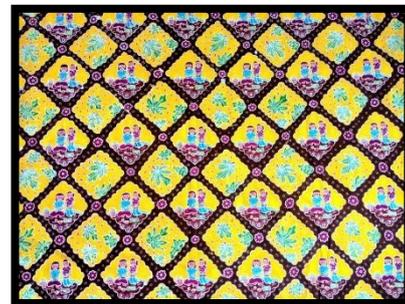
**Gambar 7.** Batik *Dodolan*  
(Dokumentasi: Yulinda Kharisma, 28 Juli 2018)

Batik *Dodolan* menggunakan media kain mori primisima berukuran 2,50 mm x 1,15 mm dengan teknik batik tulis, colet, dan celup. Batik ini berfungsi sebagai bahan sandang yang dapat digunakan untuk seragam sekolah, pesta pernikahan, ulang tahun, dan lain sebagainya. Batik ini memiliki warna

netral sehingga dapat digunakan untuk jenis kulit gelap maupun terang.

Batik *Dodolan* menceritakan tentang kegiatan jual dan beli, terdapat motif daun pisang sebagai tempat untuk membungkus makanan, dan daun dada serep sebagai uang mainannya. Isian M dengan *cecek loro* melambangkan dua orang anak yang saling bersosialisasi dan merupakan singkatan dari menjual membeli. Harapan pemakai batik ini adalah semakin giat belajar seperti kegiatan hitung-menghitung dalam permainan jual-beli ini dan tidak malu untuk bersosialisasi dengan temannya.

## 7. Batik *Momong Anak*



**Gambar 8.** Batik *Momong Anak*  
(Dokumentasi: Yulinda Kharisma, 28 Juli 2018)

Batik *Momong Anak* menggunakan media kain mori primisima berukuran 2,50 mm x 1,15 mm dengan teknik batik tulis, colet, dan tutup celup. Batik ini berfungsi sebagai bahan sandang untuk acara pernikahan, seragam sekolah, ulang tahun, dan lain sebagainya.

Batik ini menceritakan dua orang anak yang sedang bermain mengasuh bayi, dengan memanfaatkan pelepah daun pepaya sebagai pengganti boneka, dan terdapat motif daun pepaya sebagai hiasan sekaligus melambangkan tempat makan anak tersebut dalam permainan. Batik ini disusun *full repeat* dengan motif belah ketupat dan terdapat isian bunga, cecek, dan garis-garis dengan memadukan latar coklat dan kuning sehingga batik tetap terlihat klasik namun tetap cerah. Harapan bagi pemakai batik ini agar menjadi seseorang yang penyanyang dan mempunyai hati yang baik.

#### 8. Batik *Resik-Resik (Bubaran)*



**Gambar 9.** Batik *Resik-Resik (Bubaran)*  
(Dokumentasi: Yulinda Kharisma, 28 Juli 2018)

Batik *Resik-Resik (Bubaran)* menggunakan media kain mori primisima berukuran 2,50 x 1,15 mm dengan teknik batik tulis, colet, dan tutup celup. Batik ini berfungsi sebagai bahan sandang semi formal seperti kemeja, *blouse*, *dress*, maupun seragam sekolah.

Batik ini menceritakan kegiatan anak-anak yang sedang menyapu dan membersihkan mainan pasaran karena permainan ini telah selesai atau biasa disebut *bubaran* dalam bahasa jawa. Terdapat hiasan *cecekpitu* melambangkan bunga, lengkungan garis yang selaras melambangkan kekompakan dalam bekerja sama.

Motif batik ini memberikan pesan agar si pemakai batik menjadi pribadi yang senang membantu atau mau tolong menolong dan bekerja sama, menjaga kebersihan, dan mencintai lingkungan.

#### KESIMPULAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “ Permainan Tradisional Pasaran Sebagai Objek Utama Penciptaan Motif Batik Tulis Pada Bahan Sandang” telah melalui beberapa tahapan metode penciptaan, sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Metode penciptaan tugas akhir karya seni ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.

Tahap eksplorasi terdiri dari mencari sumber ide dan konsep melalui pengamatan dan pengumpulan data yang relevan seperti mencari referensi buku dan jurnal, wawancara dengan staf Rumah Tembi Budaya, KHP Widya Budaya, dan pemilik Rumah Mbok Jajan. Selanjutnya

mengamati dan mendokumentasi kegiatan permainan tradisional pasaran di desa Kalasan melalui foto dan video untuk menambah ide dan konsep pembuatan motif. Tahapan perancangan terdiri dari membuat motif permainan tradisional pasaran. Tahapan terakhir perwujudan karya, yaitu mengolah kain atau mencuci kain, memindahkan pola ke kain, membatik, mewarna, menghilangkan malam pada kain, dan merapikan kain.

Tugas akhir karya seni ini menghasilkan 9 karya batik, yaitu 1.) Batik Golek Kayu Rencek, 2. Batik Golek Woh Kembang Ashar, Batik Golek Woh Kembang Ashar II berfungsi sebagai busanan non formal dengan hiasan tali dan aksesoris dari parafin, Metik Kembang, Masak-Masakan, Mepe Lemah, Momong Anak memiliki susunan motif yang penuh, dengan latar coklat, dan Resik-Resik (Bubaran) disusun diagonal dengan tiga warna latar yang berbeda, putih, coklat dan hijau.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Antawati, D.I. (2012). *Membangun Jiwa Kewirausahaan Pada Anak Usia*

Dini dengan Permainan Tradisional Pasaran. *Journal. Majalah Ekonomi & Bisnis*, 23-30.

Bambang Yudhoyono, Ani. 2010. *Batikku Pengabdian Cinta Tak Berkata*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Dharmamulya, Sukirman, dkk. 2005. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.

Gustami, SP. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur*. Yogyakarta: Prasista.

Kusmiati, Artini. 2004. *Dimensi Estetika Pada Karya Arsitektur dan Disain*. Jakarta: Djambatan.

Sri Ahimsha Putra, Heddy. 1999. *Permainan Tradisional di Jawa dan Tantangan dalam Era Kesenjangan dalam Prosiding Dolanan Anak Refleksi Budaya dan Wahana Tumbuh Kembang Anak*. Yogyakarta: Plan Internasional Indonesia LPM Sosiatri Fisipol UGM.