

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

SOUTH SUMATERA TRADITIONAL CHILDREN PLAY AS THE BASIC IDEA TO CREATE BATIK TULIS PATTERN ON CLOTHING MATERIAL FOR PARTY OUTFIT

Oleh: Lia Yustina, NIM. 12207241028, Program Studi Pendidikan Kriya, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Yustinalia5@mail.com

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 *primissima*, 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

Abstract

The purpose of this final assigment is to create a batik tulis pattern on clothing material for making party outfit with South Sumatera traditional children play as the basic idea.

The process in creating this batik tulis was based on the method from SP Gustami, which include exploration, designing, and embodiment. The process starts from creating motif, creating pattern, creating the working drawing, drawing the pattern, mencanting (applying the waxes to the cloth), coloring with dyeing method by using indigosol and naphtol, and melorod (washing the waxes from the cloth). The fabric used are mori primissima, ima cotton, and satin donatelli.

The results of creating batik tulis with South Sumatera traditional children play as the basic idea are eight kind of clothing materials, which titled: (1) Batik Permainan Siamang, possess the beauty on its color composition, (2) Batik Permainan Tenggoh-tenggohan, possess the beauty on its balanced pattern and its shattering effect made by paraffin, (3) Batik Permainan Tali Kembar, possess the beauty of a parallel arranged pattern thus gives a partition effect at each of its main pattern, (4) Batik Permainan Babi-babian, the beauty of this work lies on the color produced on its background, (5) Batik Permainan Genggong, possess the beauty on its simple pattern arrangement and is well-suited with the color usage, (6) Batik Permainan Mandi Urek-urekan, possess the beauty on its in-tune color usage along with the lines on the background which was generated from fragments of paraffin, (7) Batik Permainan Cepak Canting, possess a beauty on its pattern arrangement and color combination used which describes the calmness and the sturdiness when it is used. (8) Batik Permainan Gudang Kero, possess a beauty that lies on its color combination which describe cheerfulness.

Keyword: *Traditional Children Play, Batik Tulis, Party Outfit*

PENDAHULUAN

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.

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.

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 sebayanya. 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.

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.

METODE PENELITIAN

Metode merupakan kegiatan untuk menciptakan sesuatu. 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.”

Berdasarkan beberapa tahapan tersebut, 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 pemahanan terkait penciptaan karya seni. Adapun tinjauan eksplorasi mengenai permainan

tradisional Sumatera Selatan sebagai ide dasar penciptaan batik tulis bahan sandang untuk busana pesta, yaitu:

1. Eksplorasi Tentang 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). 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 hiasannya dengan teknik pembuatan tutup celup, menutup motif menggunakan malam kemudian dicelup untuk memberikan warna, selanjutnya dilorod untuk mendapatkan hasil akhirnya.

2. Eksplorasi Perkembangan Batik Saat Ini Melalui Studi Lapangan

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.

3. Eksplorasi 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. permainan Siamang, permainan *Tenggoh-tenggohan*, permainan Tali Kembar, permainan Babi-babian, permainan *Genggong*, permainan *Mandi Urek-urekan*, permainan Cepak Canting dan permainan *Gudang Kero*.

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.

B. Perancangan

Pada penciptaan suatu karya terlebih dahulu merancang suatu sket alternatif. Perancangan di sini berperan penting sebelum karya tersebut di wujudkan. Perancangan berasal dari kata rancang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 927) yang artinya desain, dan perancangan adalah proses, cara, pembuatan 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 dibidang 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 perhatikan seperti estetika, ide gagasan, tema, dan makna yang hendak disampaikan.

1. Tinjauan Tentang 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).

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 pengayaan garis atau warna yang terdiri dari ornamen utama dan isen-isen yang memiliki makna tertentu.

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).

3. Tahap Perancangan

- a. Perancangan sket yaitu rancangan kasar dari suatu komposisi atau sebagai 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, Persiapan

Alat dan Bahan, Mengolah Kain, Memola, Penyantingan (*Klowong*), Pewarnaan, Pengeblokan atau Menembok Pertama, Pewarnaan kedua, Pelorodan, Pekerjaan akhir (*finishing*).

VISUALISASI KARYA

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.

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.

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 kertas 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.

HASIL KARYA

A. Batik Tulis Permainan Siamang



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

Batik Permainan Siamang dibuat menggunakan kain mori *Primissima* 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.

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 bertema *outdoor* yang diselenggarakan sore hari. Nilai keindahan yang dapat ditemukan pada setiap karya batik ini adalah terdapat pada kombinasi warna pink dan ungu yang diterapkan pada *backgroundnya*, sehingga batik ini tampak lebih indah dan ceria.

B. Batik Tulis Permainan Tenggoh-tenggohan



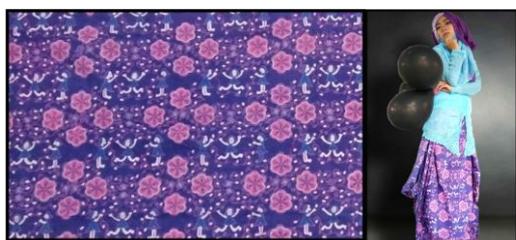
Gambar II: **Batik Permainan Tenggoh-tenggohan**
(Karya: Lia Yustina 2016)

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 *Primissima* ukuran 250cm x 110cm,

diharapkan dapat menggambarkan sikap-sikap yang dimiliki sang pemakainya.

Fungsi karya batik Permainan *Tenggoh-tenggohan* ini sebagai bahan sandang untuk pembuatan busana pesta bagi wanita cocok dikenakan untuk acara yang beratmosfer resmi dan diselenggarakan di dalam gedung. Nilai keindahan 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.

C. Batik Tulis Permainan Tali Kembar



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

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. Sedangkan, aspek bahan dalam proses pewarnaan yang digunakan dalam pembuatan karya batik ini adalah adalah zat warna *indigosol*.

Fungsi karya batik Permainan Tali Kembar ini sebagai bahan pembuatan busana pesta untuk wanita, cocok dikenakan pada acara-acara pesta yang diselenggarakan malam hari. Nilai keindahan pada batik ini terdapat pada makna dari motifnya. Selain itu, warna yang di gunakan memberikan kesan ceria, elegan dan menenangkan.

D. Batik Tulis Permainan Babi-babian



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

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. Sedangkan, aspek bahan dalam proses pewarnaan yang digunakan dalam pembuatan karya batik ini adalah adalah zat warna *indigosol* dan *naphthol*. 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.

Fungsi karya batik Permainan Babi-babian ini sebagai bahan sandang busana pesta untuk wanita, cocok digunakan sebagai busana pesta untuk menghadiri pesta-pesta semi resmi atau santai, *outdoor* atau *garden party* pada siang hari.

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.

E. Batik Tulis Permainan Genggong



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

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.

Fungsi karya batik Permainan Genggong ini untuk melindungi tubuh dan memperindah penampilan yang diterapkan pada busana pesta wanita, cocok untuk menghadiri pesta bernuansa semi resmi diselenggarakan pada siang hari. 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.



F. Batik Tulis Permainan Mandi Urek-urekan

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

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*.

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.

Nilai keindahan 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*.

G. Batik Tulis Permainan Cepak Canting



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

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.

Fungsi karya batik Permainan Cepak Canting ini yaitu melindungi tubuh dan memperindah penampilan yang diterapkan pada busana pesta wanita, cocok digunakan sebagai busana untuk menghadiri pesta-pesta resmi yang diselenggarakan pada siang atau sore hari

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.

H. Batik Tulis Permainan Gudang Kero



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

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.

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.

Nilai keindahan 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.

KESIMPULAN

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. 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 di sesuaikan 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Achjadi, Judi. 1981. *Pakaian Daerah Wanita*. Jakarta: Djambatan.
- 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
- Koentjaraningrat. 1982. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia
- Kusmiati, Artini. 2004. *Dimensi Estetis Pada Karya Arsitektur dan Desain*. Jakarta: Djambatan.
- Musman, Asti. 2011. *Batik Warian Adhiluhung Nusantara*. Yogyakarta: G-Media.
- Palgunadi, Bram. 2007. *Disain Produk 1: Disain, disainer, dan proyek disain*. Bandung: Penerbit ITB.
- _____. 2008. *Disain Produk 2: Analisis san konsep disain*. Bandung: Penerbit ITB.
- 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.

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