

**KUDA KEPANG DALAM PROPERTI “JATHILAN” SEBAGAI MOTIF
BATIK BUSANA KASUAL ANAK**



Disusun Oleh :

Inayah Ayu Putri Firdaus Syah

1912177022

Dosen Pembimbing :

Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.

Febrian Wisnu Adi, S.Sn., M.A.

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2026

**KUDA KEPANG DALAM PROPERTI “JATHILAN” SEBAGAI MOTIF
BATIK BUSANA KASUAL ANAK**



Disusun Oleh :

Inayah Ayu Putri Firdaus Syah

1912177022

Dosen Pembimbing :

Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.

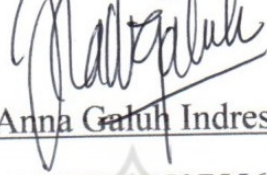
Febrian Wisnu Adi, S.Sn., M.A.

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut
Seni Indonesia Yogyakarta sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya 2026**

Tugas Akhir berjudul :

Kuda kepang Dalam Properti “Jathilan” Sebagai Motif Batik Busana Kasual Anak diajukan oleh Inayah Ayu Putri Firdaus Syah, NIM. 1912177022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.

NUPTK 3750755656230122

Pembimbing II/Anggota



Febrian Wisnu Adi, S.Sn., M.A

NUPTK 0542758659130202

Cognate/Anggota



Esther Mayliana, S.Pd. T., M.Pd.

NUPTK 02557596602301123

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

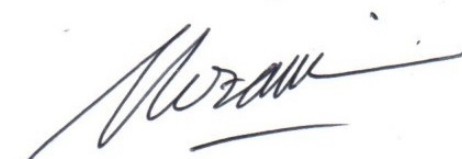
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi Kriya



Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 4160750651130153

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim. Dengan rahmat Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, serta syafa'at Nabi besar Muhammad SAW. Penulis mempersembahkan karya Tugas Akhir ini untuk kedua orang tua, keluarga, dan teman-teman yang telah memberi uluran tangan, semangat, serta dukungan doa dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini hingga akhirnya dapat terwujud dengan baik.

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

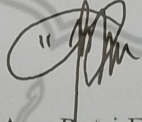
~Al-Insyirah ayat 6~

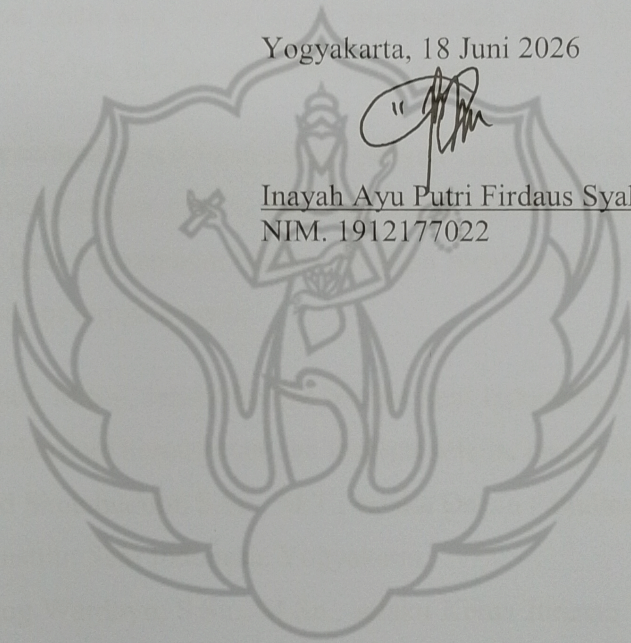


PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir ini disusun secara mandiri dan merupakan hasil pengembangan serta eksplorasi karya yang saya lakukan sendiri. Seluruh isi dan gagasan dalam laporan Tugas Akhir ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis. Adapun pendapat, data, atau karya pihak lain yang digunakan dalam penyusunan laporan ini telah dicantumkan secara jelas melalui kutipan dan daftar pustaka sesuai dengan ketentuan penulisan ilmiah.

Yogyakarta, 18 Juni 2026


Inayah Ayu Putri Firdaus Syah
NIM. 1912177022



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Kuda kepang Dalam Properti “*Jathilan*” Sebagai Motif Batik Busana Kasual Anak” dengan baik dan tepat waktu. Penyusunan Tugas Akhir ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi S-1 Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam proses menempuh pendidikan hingga penyelesaian Tugas Akhir ini, penulis memperoleh banyak bantuan, arahan, dukungan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas selama masa perkuliahan.
- Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A selaku Dosen Pembimbing I yang dengan sabar memberikan arahan, masukan, serta bimbingan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
- Febrian Wisnu Adi, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran, kritik, dan dukungan sehingga karya dan penulisan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
- Seluruh dosen Jurusan Kriya Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, wawasan, dan pengalaman selama masa studi.

- Seluruh staf dan karyawan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membantu menyediakan berbagai referensi dan sumber pustaka yang diperlukan.
- Kedua orang tua serta seluruh keluarga yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material kepada penulis.
- Diri penulis sendiri yang telah berkomitmen, berjuang, dan bertahan dalam setiap proses hingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.
- Suami dan kedua anakku yang selalu memberikan semangat, inspirasi, serta bantuan selama proses penciptaan karya.
- Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung proses penciptaan karya Tugas Akhir.
- Seluruh sahabat dan rekan-rekan yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas dukungan, bantuan, dan kebersamaan yang diberikan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan di masa mendatang. Besar harapan penulis agar Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat serta menambah wawasan bagi pembaca, dunia akademik, maupun masyarakat umum.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

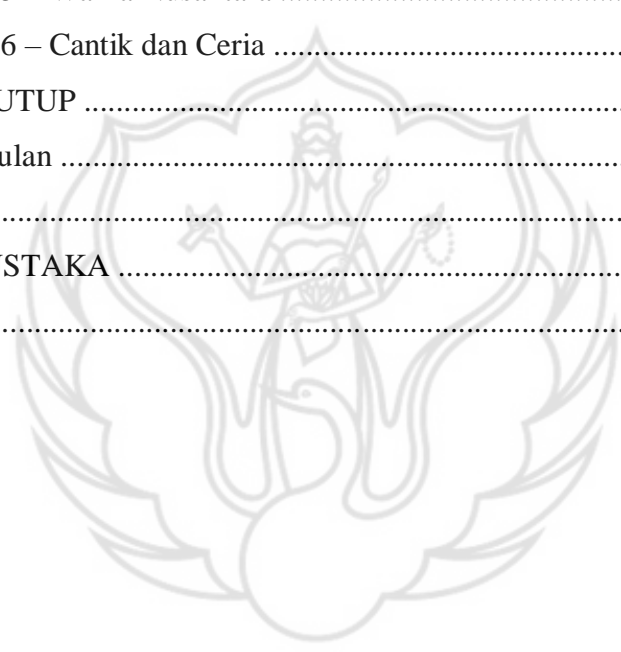
Yogyakarta, 17 Juni 2026

Inayah Ayu Putri Firdaus Syah

DAFTAR ISI

.....	1
PENDAHULUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat	2
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	3
BAB II	9
IDE PENCIPTAAN	9
BAB III	20
PROSES PENCIPTAAN.....	20
A. Data Acuan	20
B. Analisis Data Acuan	25
C. Rancangan Karya	26
1. Sketsa Alternatif.....	26
2. Sketsa Terpilih	28
3. Desain Motif	30
D. Proses Perwujudan	41
1. Bahan dan Alat	43

2. Teknik Pengerjaan	43
3. Tahap Perwujudan Busana Batik Kasual Anak-anak	45
BAB IV TINJAUAN KARYA	41
A. Tinjauan Umum	54
B. Tinjauan Khusus	56
1. Karya 1 – Enerjik Tradisi	57
2. Karya 2 – Berani, Aktif, dan Ceria	58
3. Karya 3 – Tumbuh Bahagia Setiap Hari	60
4. Karya 4 – Jejak Nusantara	61
5. Karya 5 – Warna Nusantara	62
6. Karya 6 – Cantik dan Ceria	64
BAB V PENUTUP	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Jathilan Turonggo di Banyuraden 2025	7
Gambar 2. Properti Kuda Kepang, Sleman 2024	10
Gambar 3. Batik Kontemporer, Sleman 2023	11
Gambar 4. Contoh Busana Kasual Anak-anak	13
Gambar 5. Pementasan Jathilan, Banyuraden 2024	20
Gambar 6. Pementasan Jathilan, Banyuraden 2024	21
Gambar 7. Mainan Kuda Kepang	22
Gambar 8. Kuda Kepang Raksasa dalam Festival Museum di Carrefour Ambarukmo	22
Gambar 9. Kuda Kepang Raksasa dalam Festival Museum di Carrefour Ambarukmo	22
Gambar 10. Referensi Busana Kasual Anak Perempuan	23
Gambar 11. Referensi Busana Kasual Anak Perempuan	23
Gambar 12. Referensi Model Busana Kasual Anak-anak #3	23
Gambar 13. Referensi Model Busana Kasual Anak-anak #4	23
Gambar 14. Desain Model Busana Anak Laki-laki	25
Gambar 15. Desain Model Busana Anak Perempuan	26
Gambar 16. Desain Motif	28
Gambar 17. Proses Mordanting Kain	35
Gambar 18. Proses Pemindahan Motif	36
Gambar 19. Proses Mencanting Motif	37
Gambar 20. Proses Pewarnaan	38
Gambar 21. Proses Nglorod	38
Gambar 22. Proses Menjahit	39
Gambar 23. Proses Menjahit	39
Gambar 24. Proses Menjahit	39
Gambar 25. Proses Menjahit	39
Gambar 26. Hasil Karya 1	41
Gambar 27. Hasil Karya 2	42
Gambar 28. Hasil Karya 3	42
Gambar 29. Hasil Karya 4	43
Gambar 30. Hasil Karya 5	43
Gambar 31. Hasil Karya 6	44

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bahan dan Alat yang Digunakan dalam Proses Penciptaan Karya Seni.....	29
Tabel 2.1	



INTISARI

Kesenian Jathilan merupakan salah satu kesenian tradisional yang berkembang di Daerah Istimewa Yogyakarta dan memiliki nilai budaya yang tinggi. Namun, perkembangan budaya modern menyebabkan minat generasi muda, khususnya anak-anak, terhadap kesenian tradisional mulai berkurang. Berangkat dari fenomena tersebut, penciptaan karya ini bertujuan untuk menghadirkan motif batik yang terinspirasi dari properti kuda kepeng dalam kesenian Jathilan sebagai media pengenalan budaya melalui busana kasual anak.

Metode penciptaan yang digunakan adalah *practice based research* dengan tahapan persiapan, mengimajinasi, pengembangan imajinasi, dan pengerjaan. Pendekatan yang digunakan meliputi pendekatan estetika dan ergonomi. Proses penciptaan diawali dengan pengumpulan data melalui studi pustaka dan observasi lapangan, kemudian dilanjutkan dengan perancangan motif, pembuatan desain busana, proses membatik menggunakan teknik batik tulis, pewarnaan colet dengan pewarna remasol, hingga proses menjahit menjadi busana siap pakai.

Hasil penciptaan berupa enam karya busana kasual anak dengan motif utama kuda kepeng yang dipadukan dengan berbagai unsur pendukung dalam kesenian *Jathilan* seperti pecut, selendang, krincingan, bunga melati, gong, kenong, bilah gamelan, tabuh, dan kendang dalam pertunjukan. *Jathilan* adalah salah satu kesenian tradisional yang sangat menarik untuk dikenalkan kepada anak-anak selain visual dan kemasannya yang meriah tentu ada cerita dibalikinya. Motif dikembangkan melalui proses stilisasi sehingga menghasilkan bentuk yang sederhana, ceria, dan sesuai dengan karakter anak-anak. Karya ini diharapkan dapat menjadi media pelestarian budaya sekaligus sarana edukasi bagi anak-anak untuk mengenal kesenian Jathilan melalui media fashion yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Jathilan, kuda kepeng, batik kontemporer, busana kasual anak, budaya lokal

ABSTRACT

Jathilan is a traditional performing art that has developed in the Special Region of Yogyakarta and possesses significant cultural value. However, the advancement of modern culture has led to a decline in younger generations' interest, particularly among children, in traditional arts. Based on this phenomenon, this creative work aims to develop batik motifs inspired by the hobbyhorse (kuda kepang) property used in Jathilan performances as a medium for introducing cultural heritage through children's casual clothing.

The creation method employed in this work is practice-based research, consisting of the stages of preparation, imagination, imagination development, and execution. The approaches applied include aesthetic and ergonomic approaches. The creative process began with data collection through literature studies and field observations, followed by motif design development, garment design, hand-drawn batik production, coloring using the colet technique with Remasol dyes, and sewing processes to produce ready-to-wear garments.

The outcome of this creative work consists of six children's casual wear designs featuring hobbyhorse motifs combined with various supporting elements of Jathilan performances, such as whips, musical instruments, and performance ornaments. The motifs were developed through a stylization process, resulting in simple, cheerful forms suitable for children's characteristics. This work is expected to serve as a medium for cultural preservation as well as an educational tool for introducing children to Jathilan art through fashion, which is closely connected to their daily lives.

Keywords: *Jathilan, hobbyhorse, contemporary batik, children's casual wear, local culture.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Jathilan adalah sebuah kesenian rakyat yang sangat populer di seluruh wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Di setiap kabupaten dan kota di Yogyakarta bertebaran kelompok *Jathilan* yang setiap saat dipentaskan, baik untuk keperluan upacara adat, festival, komoditi wisata, maupun acara pribadi warga masyarakat. Kesenian *Jathilan* banyak tumbuh dan berkembang di pelosok desa yang sering dikaitkan atau dihubungkan dengan kepercayaan animistik. Hal ini dapat dilihat dari pementasan *Jathilan* yang secara umum, pada bagian akhir pertunjukannya menghadirkan adegan *trance (ndadi)* (Kuswarsantyo,2017:1).

Dalam penampilannya, kesenian *Jathilan* menggunakan properti kuda k pang. Pertunjukan *Jathilan* ditampilkan dengan mengambil cerita roman Panji (Th. Pigeaud,1938:316). Namun dalam perkembangannya, kini *Jathilan* tidak hanya bertumpu pada cerita roman Panji, tetapi dapat pula mengambil setting cerita wayang (Mahabarata atau Ramayana) dan legenda rakyat setempat (Penuturan Sancoko, tokoh Kesenian Tradisional Sleman, 15 April 2010). Seni merupakan salah satu jenis kesenian yang hidup dan tumbuh berkembang pada komunitas masyarakat pedesaan. Namun, kesenian ini kini kurang diminati anak-anak, terutama yang tumbuh di perkotaan dan lebih akrab dengan budaya modern.

Batik, kata batik berasal dari bahasa Jawa “*amba*”, yang berarti menulis dan “*titik*”. Kata batik merujuk pada kain dengan corak yang dihasilkan oleh bahan “malam” (*wax*) yang diaplikasikan ke atas kain sehingga menahan masuknya bahan pewarna (*dye*). Selain itu batik bisa mengacu pada dua hal. Yang pertama adalah teknik pewarnaan pada kain dengan menggunakan malam untuk mencegah pewarnaan sebagian dari kain. Pengertian ke dua ialah kain atau busana yang dibuat dengan teknik tersebut, termasuk menggunakan motif-motif tertentu yang memiliki kekhasan. Batik merupakan ikhwal kriya tekstil yang tidak asing bagi orang Indonesia, bahkan sering menjadi sebuah simbol akan bangsa Indonesia.

Busana kasual merupakan busana yang sederhana, praktis, nyaman dipakai, dan longgar. Busana ini biasanya dikenakan sehari-hari dan dalam suasana santai atau tidak formal, namun harus disesuaikan dengan kegiatan yang sedang

dilakukan, misalnya di rumah, berbelanja, kuliah, atau jalan-jalan. Busana ini lebih menekankan pada kenyamanan dan ekspresi pribadi si pemakai. Modelnya bisa bermacam-macam, seperti perpaduan rok dengan blus, celana panjang, celana pendek, atau *dress*. Bahan yang digunakan pun biasanya dari bahan yang kuat, nyaman dipakai dan menyerap keringat, misalnya katun, jeans, dan kaos.

Dari penjelasan di atas maka terjawablah pertanyaan mengapa diciptakannya busana casual anak bermotif kuda kepang. Karena berdasarkan pengalaman pribadi melihat dan memperhatikan anak usia 3 tahun yang gemar terhadap kesenian *Jathilan*. Disitulah akhirnya muncul rasa ketertarikan mengangkat properti kuda kepang dalam *Jathilan* sebagai motif pada busana casual anak.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat motif batik bertema kuda kepang dalam *Jathilan* pada busana casual batik anak-anak?
2. Bagaimana hasil perwujudan busana casual batik anak-anak dengan motif kuda kepang dalam *Jathilan*?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan karya penciptaan :
 - a. Menyelesaikan proses perwujudan motif *Jathilan* kedalam busana casual batik anak.
 - b. Mewujudkan hasil karya busana casual batik anak bermotif *Jathilan*.
2. Manfaat karya penciptaan :
 - a. Manfaat bagi penulis ialah mengasah kemampuan merespon ke dalam sebuah karya yang dapat di pertanggung jawabkan.
 - b. Bagi masyarakat, menambah edukasi dan mengenalkan kesenian *Jathilan* melalui busana anak.
 - c. Bagi lembaga pendidikan, menjadi koleksi baru dalam lembaga seni di bidang tekstil. Serta dapat menjadi referensi bagi yang membutuhkan ide busana anak-anak dengan motif dari kesenian daerah seperti tari tradisional.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Estetika adalah ilmu yang membahas bagaimana keindahan dapat terbentuk dan dirasakan. Menurut Darsono Sony Kartika (2004:3), keindahan pada dasarnya adalah kualitas pokok tertentu yang terdapat pada suatu hal. Kualitas yang paling sering disebut ada lima yaitu kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmony*), keseimbangan (*balance*), kesetangkupan (*symmetry*), perlawanan (*contrast*). Namun di dalam penciptaan karya ini hanya memakai tiga, yaitu kesatuan, keselarasan, dan keseimbangan. Metode tersebut menjadi acuan dalam proses penciptaan karya. Proses penciptaan meliputi perancangan busana casual, membuat motif batik, dan perwujudan busana. Ketiga unsur tersebut yang membentuk motif dan warna antara busana satu dan yang lain, sehingga menjadi satu kesatuan, selaras dan saling berkesinambungan.

b. Pendekatan Ergonomi

Pendekatan ergonomi adalah sebuah pendekatan dari segi kenyamanan dalam suatu karya yang dibuat. Dalam menciptakan suatu busana tentunya harus mempertimbangkan aspek kenyamanan yang akan diwujudkan pada pemilihan bahan maupun bentuk busana. Ergonomi merupakan ilmu yang mempelajari tentang karakteristik manusia di lingkungan kerja agar tercipta kondisi yang efektif, efisien, aman, dan nyaman serta tidak menimbulkan penyakit akibat kerja ataupun kecelakaan kerja (Pheaseht,1991). Dalam kaitannya dengan busana yang dibuat, busana ini memperhatikan beberapa aspek sehingga tercapai tujuan utama yaitu, kenyamanan dalam pemakaian busana tersebut tanpa mengabaikan kesehatan dan keselamatan kerja dari pihak yang membuat busana tersebut.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan cara dalam mengumpulkan data untuk mendukung proses perwujudan karya seni. Penelitian ini menggunakan metode *practice based research*, yaitu pendekatan yang berangkat dari praktik penciptaan

karya sebagai bentuk penelitian. Menurut Mallins, Ure, dan Gray (dalam Nuning, 2015), praktik merupakan bentuk penelitian yang paling tepat bagi perancang karena pengetahuan baru dapat diterapkan langsung pada bidang yang digeluti. Selain itu, Husen (2018:23) menjelaskan bahwa *practice based research* termasuk dalam penelitian terapan (*art design as capability*) yang hasilnya berwujud karya, model, purwarupa, atau *prototype*

Husen (2021: 17) mengatakan bahwa, ada empat tahap pekerjaan di dalam *practice based research* :

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan terdiri dari kegiatan observasi dan analisis. Pengumpulan data-data terkait dengan topik yang diteliti. Hasil observasi tersebut kemudian dianalisis sehingga menemukan gagasan awal yang akan menjadi fokus penelitian. Beberapa langkah pada pengumpulan data sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Mencari data-data berkaitan dengan tumbuh kembang anak di masa *golden age* dan *Jathilan* yang bersumber dari buku, artikel, dan jurnal.

2. Observasi atau Studi Lapangan

Mencari data dengan cara mengamati langsung ke tempat objek berada atau saat pertunjukan berlangsung. Bentuk pendokumentasian berupa foto atau video menggunakan *handphone*.

b. Tahap Mengimajinasi

Tahap ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu *image abstrak* dan *image konkret*. Pada *image abstrak* membuat beberapa sketsa sederhana dari data-data yang telah dikumpulkan. Pada *image konkret* yaitu mengembangkan dan mengeksplorasi kembali bentuk sketsa busana dan motif serta eksperimentasi teknik dan material bahan yang akan digunakan.

c. Tahap Pengembangan Imajinasi

Tahap ini tertuju pada kematangan konsep sebagai hasil evaluasi dan perbaikan atau peningkatan nilai dari pokok permasalahan yang ditemukan. Sketsa-sketsa busana, motif, warna yang telah diseleksi melalui tahap evaluasi, kemudian dipilih beberapa untuk diwujudkan menjadi karya akhir.

d. Tahap Pengerjaan

Tahap mengimplementasikan keputusan-keputusan desain yang diperoleh dari sebuah konsep yang matang. tahapan ini merupakan tindakan yang dapat didelegasikan tugas pengerjaannya kepada *drafter* atau *teamwork*, fokus bekerja dengan material bahan, teknik, dan bentuk-bentuk yang akan diwujudkan.

Berikut bagan proses penciptaan penulis dengan meminjam metode *practice based research* dari referensi tersebut diatas yang sudah disederhanakan, disesuaikan dengan kebutuhan.



Bagan I Metode Penciptaan

METODE PENCIPTAAN (Practice Based Research)

