

**VISUALISASI PERMAINAN TRADISONAL ANAK  
DAN BATIK BANJI PADA BUSANA KIMONO  
KINAGASHI**



Diajukan oleh  
**Fatmawati Intan Pertiwi**  
NIM 1500073025

**PROGRAM STUDI D-3 BATIK DAN FASHION  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2018**

**VISUALISASI PERMAINAN TRADISONAL ANAK  
DAN BATIK BANJI PADA BUSANA KIMONO  
KINAGASHI**



oleh  
**Fatmawati Intan Pertiwi**  
**Nim 1500073025**

Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai

Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh

Gelar Ahli Madya dalam Bidang

Kriya

2018

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul :

**VISUALISASI PERMAINAN TRADISONAL ANAK DAN BATIK BANJI  
PADA BUSANA KIMONO KINAGASHI**, diajukan oleh Fatmawati Intan  
Pertiwi, NIM 1500073025, Program Studi D3 Batik & Fashion, Jurusan Kriya,  
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui tim Pembina  
Tugas Akhir pada tanggal 6 Juli 2018

Pembimbing I

Toyibah Kusumawati, S.sn., M.sn  
NIP.19710103 199702 2 001

Pembimbing II

NIP.19741021 200501 1 002

Isbandono Hariyanto, S.sn., M.A.

*Cognate/ Anggota*

Anna Galuh Indreswari, S.sn., M.A  
NIP. 19770418 200501 2 001

Ketua Program Studi

D-3 Batik Fashion/ Anggota

Toyibah Kusumawati, S.sn., M.sn

NIP.19710103 199702 2 001

Ketua Jurusan Kriya

Mengetahui :

Dekan Fakultas Seni Rupa Dr.Yulriawan Dafri, M.Hum.

Intitut Seni Indonesia Yogyakarta

NIP.196020729 199002 1001

Dr.Suastiwi, M.Des

NIP 19590802 198803 2 002

## PERSEMBAHAN

**Terimakasih kepada Allah S.W.T, terimakasih kepada Ke dua Orang Tua saya yang selalu mendoakan saya, Kepada ke 2 Kakak kandung saya, dan Terimakasih untuk semua rekan-rekan saya yang telah mebantuku dan memberi suport kepada saya.**



## MOTTO

**“Selalu Percaya Keajaiban Akan Datang Dengan Sendirinya Sesuai Dengan  
Apa Yang Telah Kita Lakukan Selama Hidup”**



## PERNYATAN KEASLIAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kerjasama di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya belum pernah terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Fatmawati Intan Pertiwi



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga penulisan Tugas Akhir ini telah tersusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar di Program Studi D3 Batik Fashion. Kelancaran pembuatan serta penyusunan laporan ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan oleh orang-orang terdekat baik berbentuk materil maupun spirit

Dengan rasa hormat dan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih atas bimbingan yang tidak ternilai harganya. Dan penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharap kritik dan saran yang membangun guna memperbaiki di masa datang.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des, Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.
3. Dr. Ir. Yulriawan D, M.Hum, Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Toyibah Kusumawati, M.Sn., Ketua Prodin D3 Batik dan Fashion, Institut Seni Indonesia dan selaku sebagai pembimbing 1
5. Isbandono Hariyanto, S.sn., M.A. Dosen Pembimbing II yang telah memberikan pengarahan.
6. Seluruh Dosen dan Staf Karyawan di Jurusan Kriya.
7. Seluruh Staf dan Karyawan Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
8. Bapak, Ibu dan Kakak yang selalu mendoakan dan memberikan perhatian, semangat serta dorongan moral maupun materil
9. Guna guntara, chika yg telah membantu kelancaran acara tugas akhir fashionshow dan kevin, saras serta sahabat-sahabat saya yang lain tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas bantuan, doa dan suport selama ini.

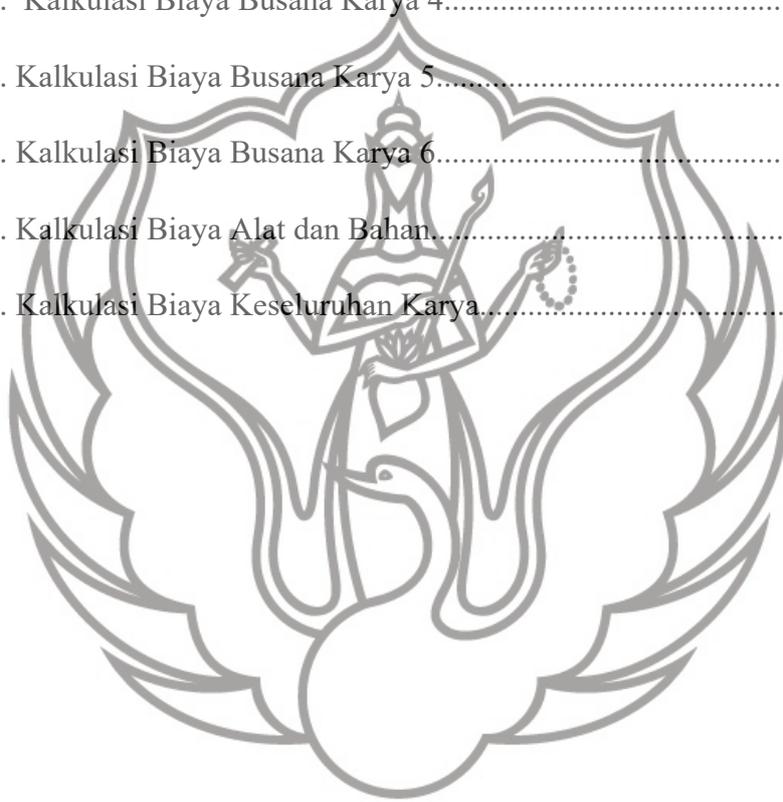
Dalam penyusunan Tugas Akhir Penciptaan ini penulis berusaha untuk memenuhi kriteria yang ada, namun penulis tetap mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan pikiran, serta inspirasi bagi masyarakat.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL LUAR.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL DALAM.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xiv</b>
<b>INTISARI.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	4
<b>BAB II IDE PENCIPTAAN</b>	
A. Sumber Ide.....	7
<b>BAB III PROSES PENCIPTAAN</b>	
A. Data Acuan.....	19
B. Analisis Data Acuan.....	24
C. Rancangan Karya.....	25
D. Proses Perwujudan.....	41
1. Pemilihan Bahan dan Alat.....	41
2. Teknik Pengerjaan.....	54
3. Tahap Pengerjaan.....	55
E. Kalkulasi Biaya Bahan dan Alat Pembuatan Karya.....	60
<b>BAB IV TINJAUAN KARYA</b>	
A. Tinjauan Umum.....	64
B. Tinjauan Khusus.....	65
<b>BAB VPENUTUP.....</b>	<b>71</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
A. Foto Poster Pameran.....	73
B. Foto Situasi Pameran.....	74
C. Katalog.....	75
D. Biodata (CV).....	76

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Biaya Busana Karya 1.....	60
Tabel 2. Kalkulasi Biaya Busana Karya 2.....	61
Tabel 3. Kalkulasi Biaya Busana Karya 3.....	61
Tabel 4. Kalkulasi Biaya Busana Karya 4.....	62
Tabel 5. Kalkulasi Biaya Busana Karya 5.....	62
Tabel 6. Kalkulasi Biaya Busana Karya 6.....	63
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Alat dan Bahan.....	63
Tabel 8. Kalkulasi Biaya Keseluruhan Karya.....	63

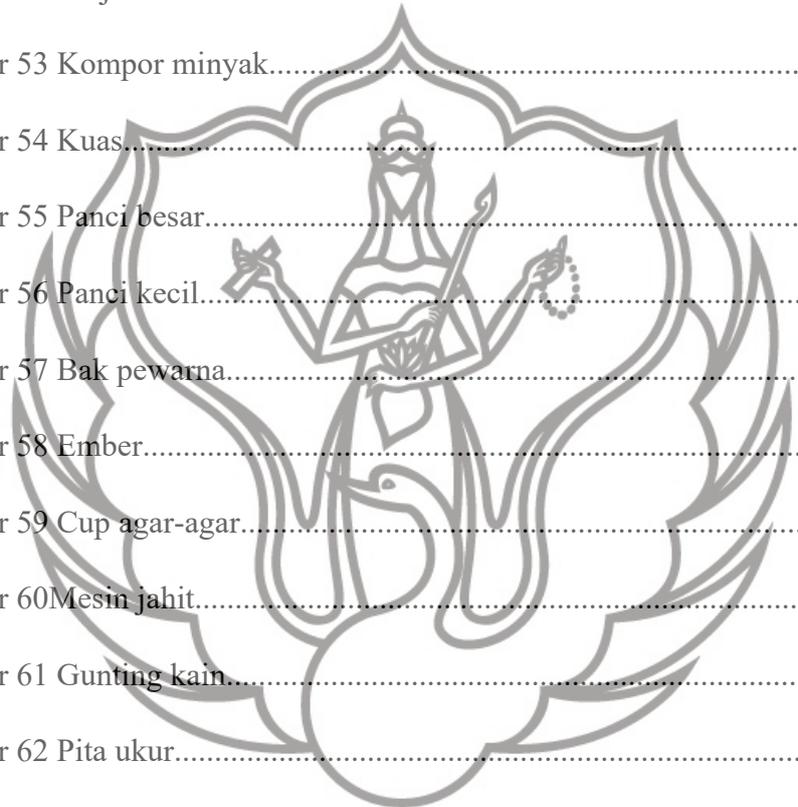


## DAFTAR GAMBAR

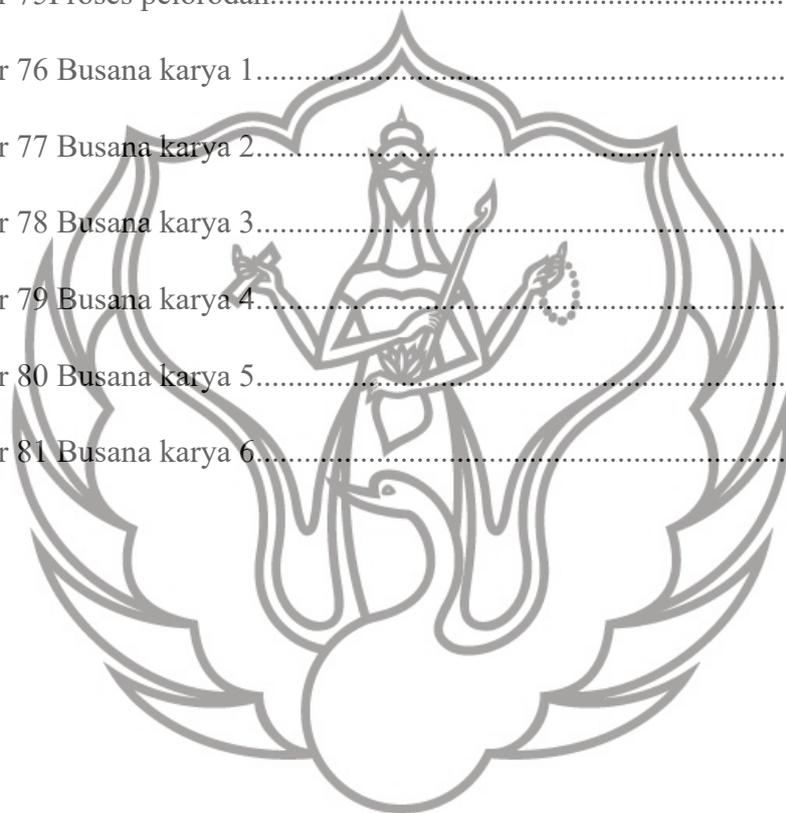
Gambar 01	Cap gasing cukil.....	19
Gambar 02	Gasing Bambu.....	20
Gambar 03	Pletokan.....	20
Gambar 04	Dakon.....	20
Gambar 05	Layang-layang kloangan.....	21
Gambar 06	Layang-layang koangan.....	21
Gambar 07	ketapel.....	22
Gambar 08	Otok-otok.....	22
Gambar 09	Kuta pasir.....	22
Gambar 10	Kimono.....	23
Gambar 11	Kimono Kinagshi.....	23
Gambar 12	Kimono casual.....	23
Gambar 13	Sketsa alternatis 1,2, dan 3.....	25
Gambar 14	Sketsa alternatif 4,5, dan 6.....	25
Gambar 15	Sketsa terpilih 1,2, dan 3.....	26
Gambar 16	Sketsa terpilih 4,5, dan 6.....	26
Gambar 17	Desain karya busana 1.....	28
Gambar 18	Detail motif batik busana karya 1.....	28
Gambar 19	Pola busana karya 1.....	29
Gambar 20	Desain busana karya2.....	30
Gambar 21	Detail motif batik busana karya 2.....	30
Gambar 22	Pola busana karya 2.....	31

Gambar 23 Desain busana karya 3.....	32
Gambar 24 Detail motif batik busana karya 3.....	32
Gambar 25 Pola busana karya 3.....	33
Gambar 26 Desain busana karya 4.....	34
Gambar 27 Detail motif batik busana karya 4.....	34
Gambar 28 Pola busana karya 4.....	35
Gambar 29 Desain busana karya 5.....	36
Gambar 30 Detail motif busana karya 5.....	36
Gambar 31 Pola busana karya 5.....	37
Gambar 32 Desain busana karya 6.....	38
Gambar 33 Detail motif batik busana karya 6.....	38
Gambar 34 Pola busana karya 6.....	39
Gambar 35 Pola dasar busana kemeja pria.....	40
Gambar 36 Pola dasar celana pria.....	40
Gambar 37 ontok bahan .....	40
Gambar 38 Kertas Hvs.....	41
Gambar 39 Kain primisimma.....	41
Gambar 40 Kain <i>asahi</i> .....	42
Gambar 41 Kain lurik gerimis ATBM.....	42
Gambar 42 Kain <i>vislin</i> .....	43
Gambar 43 Benang jahit.....	43
Gambar 44 Resliting.....	44
Gambar 45 Malam atau lilin.....	44

Gambar 46 Hcl dan nitrit.....	45
Gambar 47 Indigosol.....	45
Gambar 48 Naphthol.....	46
Gambar 49 Kostik soda.....	46
Gambar 50 Kertas coklat.....	47
Gambar 51 Canting.....	47
Gambar 52 Wajan.....	48
Gambar 53 Kompor minyak.....	48
Gambar 54 Kuas.....	48
Gambar 55 Panci besar.....	49
Gambar 56 Panci kecil.....	49
Gambar 57 Bak pewarna.....	50
Gambar 58 Ember.....	50
Gambar 59 Cup agar-agar.....	51
Gambar 60Mesin jahit.....	51
Gambar 61 Gunting kain.....	52
Gambar 62 Pita ukur.....	52
Gambar 63 Penggaris pola.....	52
Gambar 64 Kapur.....	53
Gambar 65 Jarum pentul.....	53
Gambar 66 Jarum mesin.....	54
Gambar 67 Setrika.....	54
Gambar 68 Memindahkan motif.....	55



Gambar 69 Proses pelilinan.....	56
Gambar 70 Proses pewarnaan.....	56
Gambar 71 Proses Penjemuran.....	57
Gambar 72 Proses penjemuran setelah pencelupan hcl.....	57
Gambar 73 Penutupan warna dengan malam.....	58
Gambar 74 Penutupan warna dengan malam.....	58
Gambar 75 Proses pelorodan.....	59
Gambar 76 Busana karya 1.....	65
Gambar 77 Busana karya 2.....	66
Gambar 78 Busana karya 3.....	67
Gambar 79 Busana karya 4.....	68
Gambar 80 Busana karya 5.....	69
Gambar 81 Busana karya 6.....	70



## ABSTRAK

Children are not like in the past because they were born in the modern era. Modern games have not been felt by the modern generation, this situation is compounded by the lack of green open spaces where children play mainly in big cities. Generally traditional games are games that require more than one player ... Modern games do not require many friends. Modern games tend to be individualistic. Starting from the above, the author has an interest in raising traditional children's games, becoming a new motif in the art of batik in realizing traditional children's games into a batik motif with batik techniques. Another interesting thing that can be the background for the creation of this work is the Banji Motif and Kinagashi Kimono.

The approach method used is the aesthetic and ergonomic approach, data collection methods in the form of writing and drawing and the method of creation refers to the SP.Gustami method, namely 3 stages 6 steps, first the exploration stage, the second design stage, the three stages of the realization of the work, the embodiment process using techniques batik with staining and dyeing techniques.

In general, all fashion works made with the big theme Visualization of Traditional Children Games and Banji Motifs in Kinagashi Kimono Clothing in this batik technique as an expression of interest in traditional forms of children's play and concern for children's games that began to disappear due to modern times. In realizing traditional dress motifs, the author invites young people to reintroduce children's play through fashion. Fashion work with the theme of visualizing children's traditional games and Banji motifs into Kinagashi kimono clothing is combined with banji motifs which means cheap fortune or happiness, in accordance with the main motive of traditional children's play that is pleasant and blue also has a pleasant and calm meaning . misting lurik fabric as the right combination material because in terms of materials and motifs that are not crowded

Keywords: Game, banji, Kinagashi kimono

## INTISARI

Anak-anak sekarang tidak seperti jaman dulu karena mereka lahir di era modern. Permainan tradisional tidak sempat dirasakan lagi oleh generasi moderen, situasi ini turut diperparah dengan minimnya lahan terbuka hijau tempat untuk bermain anak-anak utamanya di kota-kota besar. Umumnya permainan tradisional adalah permainan yang membutuhkan lebih dari satu pemain.. Permainan moderen tidak membutuhkan banyak teman. Permainan moderen cenderung individualitis. Berawal dari hal di atas penulis memiliki ketertarikan untuk mengangkat permainan tradisional anak, menjadi motif baru dalam seni batik dalam mewujudkan permainan tradisional anak menjadi sebuah motif batik dengan teknik batik tulis. Hal menarik lainnya yang dapat melatar belakangi penciptaan karya ini adalah Motif Banji dan Kimono Kinagashi.

Metode pendekatan yang digunakan adalah metode pendekatan estetis dan ergonomis, metode pengumpulan data berupa tulisan maupun gambar dan metode penciptaan mengacu pada metode SP. Gustami yaitu 3 tahap 6 langkah, pertama tahap eksplorasi, kedua tahap perancangan, ketiga tahap perwujudan karya, proses perwujudan menggunakan teknik batik tulis dengan teknik pewarnaan colet dan celup.

Secara umum keseluruhan karya busana yang dibuat dengan tema besar Visualisasi Permainan Tradisional Anak dan Motif Banji pada Busana Kimono Kinagashi dalam teknik batik tulis ini sebagai ungkapan ketertarikan dari bentuk permainan tradisional anak dan kepedulian terhadap permainan anak yang mulai menghilang karena jaman modern. Dalam mewujudkan motif permainan tradisional penulis mengajak generasi muda untuk memperkenalkan kembali permainan anak melalui busana. Karya busana dengan tema visualisasi permainan tradisional anak dan motif Banji ke dalam busana kimono Kinagashi ini dikombinasikan dengan motif banji yang memiliki arti murah rejeki atau bahagia, sesuai dengan motif utama yaitu permainan tradisional anak yang berkesan menyenangkan dan warna biru juga memiliki arti yang menyenangkan dan tenang. kain lurik gerimis sebagai bahan kombinasi yang pas dikarenakan dari segi bahan dan motif yang tidak ramai.

Kata kunci : Permainan, banji, kimono Kinagashi

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penciptaan

Zaman sekarang, anak-anak tidak lagi mengenal permainan tradisional, karena semakin banyak permainan modern yang lebih menarik, hal ini dampak dari perkembangan teknologi dan informasi yang begitu pesat. Perlahan-lahan anak-anak mulai meninggalkan permainan tradisional yang ada, saat ini jarang dijumpai anak-anak bermain gasing, dakon, layang-layang, ketapel, dan permainan tradisional lainnya.

Anak-anak sekarang tidak seperti jaman dulu karena mereka lahir di jaman modern. Mereka tumbuh di era bebas mendapatkan informasi dari internet. Generasi moderen sudah merasakan kesenangan melalui *game online, play station* dan permainan lainnya yang ada di *gadget*. Permainan tradisional tidak sempat dirasakan lagi oleh generasi moderen, situasi ini turut diperparah dengan minimnya lahan terbuka hijau tempat untuk bermain anak-anak utamanya di kota-kota besar.

Umumnya permainan tradisional adalah permainan yang membutuhkan lebih dari satu pemain. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi anak-anak dalam melatih kreatifitas, ketangkasan kejujuran serta melatih kemampuan bersosial dengan lingkungannya. Permainan moderen seperti *mobile legend, swat, dota*, dan permainan lainnya tidak membutuhkan banyak teman. Permainan moderen cenderung individualitis.

Permainan moderen tersebut memberi pengaruh buruk terhadap anak, yang karakternya lebih cenderung emosional, rasa empati terhadap orang lain tidak ada, kemampuan sosial dan berinteraksi terhadap anak tidak terlalu dipentingkan dalam permainan moderen karena pada dasarnya permainan moderen cenderung lebih fokus pada permainan yang ada dihadapannya dan menjadikan anak menjadi individualis acuh terhadap lingkungannya, sehingga dampak dari permainan moderen sangat terasa dibandingkan dengan permainan tradisional.

Berawal dari hal di atas penulis memiliki ketertarikan untuk mengangkat permainan tradisional anak, sebagai inspirasi motif baru karena memiliki harapan untuk melestarikan dan memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak muda Indonesia dan dunia sebagai bentuk kepedulian anak bangsa kepada warisan budaya Indonesia.

. Dalam mewujudkan motif permainan tradisional anak tidak mengalami perubahan bentuk hanya saja peletakan pola motif mengikuti pola busana Kimono Kinagashi. Pola batik menurut Soedarsono Sp, secara umum adalah penyebaran garis atau warna dalam bentuk ulangan tertentu, lebih lanjut pengertian pola menjadi sedikit kompleks antara lain dalam hubungan dengan simetrik. Dalam hal ini desain tidak hanya diulang menurut paralel melainkan dibalik sehingga berhadap-hadapan. (Soedarsono, Sp 1941:3). Dari kutipan *Ensiklopedia The Heritage Of Batik Identitas Pemersatu Kebangsaan Bangsa*, "Batik bukan hanya merupakan ekspresi seni atau budaya semata, melainkan juga mencerminkan makna simbolis yang bermakna sebagai semacam suatu harapan atau cita-cita bagi pembuat atau pemakainya. (Primus Supriyono, 2017:17).

Dalam penciptaan ini menggunakan batik tulis untuk mengaplikasikan bentuk visualisasi dari permainan tradisional anak. Secara luas batik merupakan karya seni atau kebudayaan yang dikerjakan dengan cara menulis atau melukis pada media apapun sehingga terbentuk sebuah desain atau corak tertentu yang indah. Arti batik secara luas menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* 2004, adalah kain bergambar yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menerapkan malam kain, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu (*Ensiklopedia The Heritage Of Batik Identitas Pemersatu kebangsaan Bangsa* 2017:4). Dari pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam penciptaan motif batik dapat dilakukan dengan cara tulis menggunakan canting sebagai alat menulis diatas kain dan malam sebagai perintang kain agar pencelupan warna sesuai desain yang telah dibuat.

Hal menarik lainnya yang dapat melatar belakangi penciptaan karya ini adalah banji. Motif Banji terdiri dari beberapa bentuk, salah satunya adalah

motif swastika yang saling berhadapan. Motif ini digunakan untuk menghias bidang pinggiran busana Kimono. Dunia *fashion* membutuhkan kreativitas dan inovatif, karena dalam merancang busana harus bisa memberikan sentuhan baru pada gaya lama karena *trend fashion* yang terus berkembang pesat.

Dalam penciptaan ini terinspirasi dari kimono, kimono memiliki banyak jenis dan motif, kini busana kimono tidak hanya di kenakan oleh kaum wanira saja tetapi kini pria juga mengenakan busana kimono, yaitu Kinagashi busana sehari-hari atau busana tidak resmi untuk acara-acara semi formal. Kimono pria dibuat dari bahan berwarna gelap seperti hijau tua, coklat tua, biru tua, dan hitam. Busana kimono Kinagashi inilah yang menjadi inspirasi dalam pembuatan busana. Inovasi ini dirasa cocok untuk kalangan anak muda dalam mengenalkan kembali berbagai macam permainan tradisional anak busana untuk anak muda seperti generasi sekarang yang berpenampilan *stylist* dan kekinian.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dilihat rumusan penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memvisualisasikan bentuk permainan tradisional anak yang dikombinasikan dengan motif banji pada motif batik ?
2. Bagaimana mengaplikasikan motif batik yang bersumber dari permainan tradisional anak yang dikombinasikan motif Banji ke dalam busana kimono kinasgahi?

### C. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan dan manfaat dalam karya penciptaan visualisasi permainan anak dan natik banji pada busana kimono kinagashi, yaitu :

#### 1. Tujuan

- a. Mengenalkan kembali permainan tradisional anak kepada masyarakat luas terutama pada anak muda
- b. Mengaplikasikan permainan tradisional anak dan motif banji ke busana kimono kinagashi sebagai inovasi dengan teknik batik tulis.

#### 2. Manfaat

- a. Bentuk upaya melestarikan permainan anak melalui batik dan menginovasi motif batik.
- b. Dapat menghasilkan inovasi seni baru pada bidang batik dan fashion, sehingga dapat bermanfaat bagi masyarakat, peminat batik dan fashion.

### D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

#### 1. Metode Pendekatan

##### a. Metode Pendekatan Estetis

Metode pendekatan estetis pada dasarnya adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu tentang keindahan, mempelajari segala aspek dari apa yang disebut keindahan (Djelatik, 2004:9). Metode pendekatan estetis digunakan didalam mengimplementasikan keindahan perpaduan batik visual permainan tradisional anak dengan motif banji menjadi sebuah inovasi baru dalam batik.

##### b. Metode Pendekatan Ergonomi

Ergonomi merupakan aspek yang penting dan bersifat baku, guna tercapai ketentraman, keamanan, dan kenyamanan dalam proses perwujudan karya dan hasilnya. Semua itu diawali dengan memahami berbagai masalah yang berkaitan erat dengan hubungan antara manusia dengan benda, atau hubungan antara pengguna dengan karya yang hendak diciptakan. (Bram Palgunandi, 2008:71 )

## 2. Metode Penciptaan

Langkah-langkah penciptaan karya Tugas Akhir adalah

### a. Eksplorasi

Pada tahap eskplorasi penulis melakukan berbagai langkah pencarian segala hal yang terkait penciptaan karya. Langkah-langkah tersebut meliputi

#### i. Studi pustaka

Metode studi pustaka dilakukan untuk mencari sumber informasi,serta data yang berkaitan dengan tema atau konsep karya yang diangkat. Diantaranya dari buku, internert, majalah, jurnal, dan skripsi

#### ii. Observarsi

Motede observasi dilakukan melalui pengamatan secara langsung maupun tidak langsung mengenai bentuk permainan anak. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data refensi yang akan dijadikan dasar pertimbangan dalam penciptaan karya visualisasi permainan anak kedalam batik tulis.

#### iii. Dokumentasi

Metode dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil gambar atau foto untuk melengkapi data yang diperoleh dari pengamatan langsung mengenai ragam bentuk permainan tradisional anak.

### b. Perancangan

Tahap perancangan yang dilakukan penulis yaitu dengan membuat desainalternatif (sketsa). Dari beberapa sketsa tersebut dipilih beberapa sketsa terbaik yang diajadikan sebagai desain terpilih. Pemilihan tersebut mempertimbangkan beberapa aspek seperti teknik, bahan, warna dan ukuran yang akan dibuat.

### c. Perwujudan

Perwujudan yang dilakukan yaitu bermula memindahkan pola pada kain dengan ukuran yang sesungguhnya. kemudian di lanjutkan dengan pelilinan lalu proses pewarnaan. Setelah selesai pewarnaan proses pelorodan. Setelah kain bersih proses membuat pola busana lalu dijahit hingga menjadi busana utuh sesuai dengan desain.

