

**Visualisasi Permainan Tradisional Anak  
Dan Batik Banji Pada Busana Kimono Kinagashi**  
Oleh Fatmawati Intan Pertiwi

**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 .mistinglurik fabric as the right combination material because in terms of materials and motifs that are not crowded

Keywords: Game, banji, Kinagashikimono

## 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

## 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 lain 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 pararel melainkan dibalik sehingga berhadap-hadapan. (Soedarsono,Sp 1941:3). Dari kutipan *Ensiklopedia The Heritange 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 bantik 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 Heritange 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.

## 1. Rumusan Penciptaan

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



## 2. Metode Pendekatan Dan Penciptaan

### a. Metode Pendekatan

Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini dibutuhkan beberapa pendekatan, antara lain :

#### 1. Metode Pendekatan Estetis

Metode pendekatan estesis 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 permianan tradisional anak dengan motif banji menjadi sebuah inovasi baru dalam batik.

#### 2. 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 ).

### b. Metode Penciptaan

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya ini, penulis menerapkan berdasarkan teori Gustami Sp tentang 3 tahap 6 langkah, yaitu

Langkah-langkah penciptaan karya Tugas Akhir adalah

#### 1.) 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. Observasi

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.

## 2). Perancangan

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

## 3). 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.

## B. Hasil Dan Pembahasan

### 1. Hasil

Pada karya Tugas Akhir ini penulis membuat 6 busana karya kimono Kinagashi dengan judul yang berbeda-beda disetiap karya. Berikut judul dari keenam karya yang telah diciptakan penulis :

- a. *Layangan*
- b. *Gasingan*
- c. *Dakonan*
- d. *Ketapelan*
- e. *Pletokan*
- f. *Otok-otok*

### Karya 1



Gambar.1. Busana Karya 1

(Fotografi:Aldi Darwis,2018)

**Judul** : *Layangan*  
**Ukuran Baju** : L  
**Ukuran Celana** : 32  
**Material** : Primissima, lurik gerimis ATBM  
**Tahun** : 2018  
**Model** : Guna Guntara  
**Teknik** : Batik tulis, colet, celup  
**Warna** : Naphtol AS dan garam Biru B  
**Konsep Karya** : Bentuk keseluruhan busana ini terinspirasi dari Japanis Kimono Kinagashi, yang membuat unik busana ini adalah motif utama yaitu visualisasi permainan tradisional anak, layangan. Pada busana ini bagian kerah dan lengan bagiaban bawah memakai motif banji, sedangkan pada bagian badan bawah menggunakan batik motif layangan. Kain kombinasi yang digunakan berbahan lurik dengan warna biru yang diterapkan pada busana atasan dan warna biru tua pada bagian celana.

Karya 2



Gambar.2. Busana Karya 2  
(Fotografi:Aldi Darwis,2018)

Judul : *Gasingan*  
Ukuran Baju : L  
Ukuran Celana: 32  
Material : Primiissima, lurik gerimis ATBM  
Tahun : 2018  
Model : Faiz Bima Syaputra  
Teknik : Batik tulis, colet, celup  
Warna : Naphtol AS dan garam Biru B  
Konsep Karya : Bentuk keseluruhan busana ini terinspirasi dari Japanis Kimono Kinagashi, yang membuat unik busana ini adalah motif utama yaitu visualisasi permainan tradisional anak, *gasing*. Busana ini memiliki paduan batik kanan menggunakan batik banji sedangkan badan bagian kanan bermotifkan batik *gasing*. Kain kombinasi yang digunakan berbahan lurik dengan warna biru yang diterapkan pada busana atas dan warna biru tua pada bagian celana.

## 2. Proses Penciptaan

### a. Teknik Pengerjaan

Pada Tugas Akhir penciptaan busana ini menggunakan beberapa teknik perwujudannya, diantaranya

#### 1. Teknik Batik Tulis

Teknik batik tulis merupakan batik yang cara pembuatannya, khususnya dalam membuat motif batik atau corak batik dengan menggunakan tangan dan alat bantu canting.

#### 2. Teknik Pewarnaan Colet Dan Celup

Teknik pewarnaan colet merupakan teknik pewarnaan kain dengan cara mencoletkan warna pada kain dengan menggunakan kuas. Teknik pewarnaan celup merupakan teknik pewarnaan dengan cara mencelupkan kain yang sudah dibatik ke dalam bak pewarnaan.

#### 3. Teknik Menjahit

Menyatukan bagian-bagian dari potongan kain pada pembuatan busana seperti menyatukan bahu muka dengan bahu belakang, sisi kiri muka dengan sisi kanan belakang dsb, sisa sambungan disebut kampuh.



b. Tahap Pengerjaan

1) Tahap Pengerjaan Batik

Pada tahap ini dimulai dari memotong kain sesuai pola busana, setelah itu memindahkan motif pada kain, setelah selesai memindahkan motif batik permainan anak barulah masuk ke proses pelilinan dimana proses pelilinan ini berfungsi sebagai perintang warna, setelah proses pelilinan selesai masuk ke tahap selanjutnya, yaitu proses pewarnaan colet, pada tahap pewarnaan ini proses pewarnaannya menggunakan warna indigosol lalu di oleskan ke bagian dari motif batik menggunakan kuas. Proses selanjutnya penjemuran, pada tahap ini berfungsi sebagai memunculkan warna setelah itu proses penguncian warna menggunakan *hcl dan nitrit* dan bilas dengan air lalu jemur ditempat yang teduh, setelah kain kering masuk ke tahap selanjutnya, yaitu proses penutupan motif yang telah di colet. Tahap berikutnya masuk ke proses pencelupan warna naptol biru, setelah warna sesuai yang diinginkan proses terakhirnya, yaitu *Pelorodan*. untuk menghilangkan malam atau lilin lalu bilas hingga bersih dan jemur.

2) Tahap Pengerjaan Busana

Tahap pengerjaan busana, tahap ini dimulai dari membuat desain busana, kemudian membuat pola busana, setelah pola selesai kemudian pola busana disematkan diatas kain, dilanjutkan dengan memotong kain setelah kain terpotong kemudian kain di jahit hingga menjadi busana dan di lanjutkan proses *finishing* pengecekan busana dan menyetrika busana.

C. Kesimpulan

Berawal dari ketertarikan pada permainan tradisional anak, hal tersebut menginspirasi penulis untuk membuat busana kimono Kinagashi dengan mengambil inspirasi dari bentuk atau visual dari permainan tradisional anak yang diwujudkan dengan teknik batik tulis dan teknik pewarnaan colet dan tutup celup menggunakan bahan warna indigosol dan naptol.

Pada karya busana kimono ini ditampilkan motif yang terinspirasi dari permainan tradisional dan motif banji 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

**DAFTAR PUSTAKA**

A..A.M, Djelantik.2004. *Pengantar Estetika*. Yogyakarta:Media Abadi

Bram, Pagulnandi.2008. *Desain Produk 3*. Bandung: ITB

Gustami, Sp.2004. *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis.*  
Yogyakarta:Prasistwa

