

Penerapan Ragam Hias Dolanan Anak Indonesia Dengan Warna – Warna Khas Betawi

Ristiya Rahmawati¹, Suryawati², Dewi Suliyanthini³

¹²³Pendidikan Tata Busana, Universitas Negeri Jakarta

E-mail: ristiyarahmawati@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk melihat kelayakan penerapan ragam hias dolanan anak Indonesia pada 5 desain motif digital. Menggunakan metode dan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Prosedur pengambilan data dilakukan dengan melalui wawancara terbuka pada 5 narasumber. Data di analisa dari fokus dan sub-fokus penelitian dimensi kualitas produk yang meliputi fitur, kesesuaian, estetika. Hasil dari penelitian berdasarkan panelis ahli dapat disimpulkan bahwa sub – fokus dimensi kualitas fitur produk sudah potensial dan sumber inspirasi yang diangkat menarik untuk dikembangkan melalui desain sehingga dapat dikatakan sebagai sebuah pembaharuan. Sedangkan sub – fokus dimensi kualitas kesesuaian produk, kelima desain menggunakan kombinasi warna yang cocok dan mencirikan ke-khasan Betawi. Sub – fokus dimensi kualitas estetika produk, kelima desain yang ditampilkan menarik dan gambar saling meluweskan seluruh ragam hias dolanan anak didalamnya.

Kata Kunci: Penerapan, Desain, Dolanan Anak Indonesia

PENDAHULUAN

Indonesia adalah sebuah negara kepulauan yang terkenal dengan kekayaan sumber daya alam serta budaya yang sangat beraneka ragam. Setiap suku yang ada di Indonesia memiliki ciri khasnya tersendiri pada kebudayaan atau kesenian yang telah diwarisi hingga saat ini. Maka dari itu disayangkan jika keragaman budaya tradisional tersebut mulai menurun popularitasnya, hal itu dapat disebabkan oleh pengaruh modern (*globalisasi*) yang memberikan dampak terkikisnya budaya warisan generasi pendahulu (Trixie, 2020).

Di sisi lain permainan tradisional menjadi salah satu sarana bagi anak – anak untuk mendapatkan pengalaman yang bermanfaat untuk perkembangan fisik. Namun permainan tradisional sendiri mulai tergeser oleh permainan digital yang dinilai memiliki efisiensi lebih tinggi (Anggita , 2019). Karenanya permainan tradisional dianggap sebagai salah satu budaya bangsa yang harus dilestarikan dan dijaga oleh masyarakat saat ini sebab dolanan anak tradisional merupakan cerita panjang sejarah budaya kehidupan sehari – hari pada masa lampau di Indonesia.

Industri kreatif saat ini ditujukan untuk meningkatkan produk kebudayaan lokal serta berfungsi memenuhi kebutuhan *lifestyle* masyarakat Jakarta yang terus mengalami kemajuan. Di tengah pesatnya perkembangan industri kreatif nyatanya tidak hanya memberikan dampak positif yang terlihat namun terlihat pula bahwa kebudayaan Betawi mulai dikhawatirkan akan terlupakan oleh masyarakat di generasi selanjutnya (Wardhani, 2020). Penerapan desain ragam hias dolanan anak Indonesia sebagai salah satu langkah melestarikan kebudayaan yang dimiliki bangsa melalui perkembangan industri kreatif di Indonesia serta untuk memenuhi kebutuhan *lifestyle* masyarakat Jakarta yang terus mengalami kemajuan. Berdasarkan dari beberapa permasalahan diatas peneliti akan membuat desain penerapan ragam hias dolanan anak Indonesia dengan warna – warna khas Betawi . Hasil penelitian ini diharapkan nantinya akan menjadi beberapa desain yang dapat digunakan atau diproduksi dengan menggunakan teknik printing maupun batik. Seluruh hasil desain akan ditinjau berdasarkan aspek dimensi

kualitas produk meliputi fitur produk, kesesuaian produk, estetika produk (unsur dan prinsip desain).

METODOLOGI

Penelitian dapat dikatakan sebagai suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan yang benar mengenai suatu permasalahan, hal ini melingkupi fakta, konsep, generalisasi, dan teori (Kusumastuti & Khoiron, 2019). Sedangkan metode penelitian disimpulkan sebagai cara kerja yang sistematis dan umum dalam suatu kegiatan penelitian ilmiah.. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

Penelitian kualitatif merupakan metode yang lebih menekankan pada aspek pemahaman atau perspektif subjek secara mendalam mengenai suatu masalah (Kusumastuti & Khoiron, 2019). Penelitian ini bersifat deskriptif yaitu meliputi proses dan pemahaman makna yang diperoleh berupa gambar atau deskripsi. Penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif cenderung menggunakan analisa dengan pendekatan induktif. Teori juga dimanfaatkan sebagai pedoman agar fokus penelitian sesuai dengan data dan fakta di lapangan (Saleh, 2017). Maka dari itu pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif secara deskriptif karena penelitian tersebut bersifat menguraikan suatu makna dari objek yang diteliti.

LANDASAN TEORI

Pengertian Penerapan

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) penerapan adalah suatu kegiatan menerapkan atau kegiatan mempraktekan suatu teori, metode, dan hal lain dalam mencapai tujuan atau kepentingan tertentu secara tersusun atau terencana (Firdaus, 2013).

Teknik penerapan ragam hias pada bahan tekstil memiliki prosedur yang berbeda. Seperti teknik sulam, batik, tenun ikat, border, dan songket (Tongeng, 2019). Maka dalam penelitian ini akan menerapkan teori ragam hias dengan tema dolanan anak Indonesia dengan warna – warna khas Betawi.

Teori Produk

Menurut teori Kotler (2002) produk adalah segala sesuatu yang dipasarkan, dimiliki, digunakan, atau dikonsumsi untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan berupa benda, tempat, jasa, ide, organisasi, dll. Sedangkan dalam buku “*Pemasaran Produk dan Merek*” dituliskan bahwa produk merupakan sesuatu yang dapat ditawarkan ke *market* untuk dipakai, dimiliki, atau dikonsumsi sehingga dapat memberikan kepuasan terhadap suatu keinginan atau kebutuhan (Firmansyah, 2019).

Dari beberapa pengertian produk di atas yang telah dinyatakan para ahli maka produk dapat dikatakan sebagai segala sesuatu seperti benda, jasa, pengalaman, ide, tempat, dan lainnya yang dapat ditawarkan, dimiliki, digunakan, atau dikonsumsi untuk memberikan kepuasan terhadap keinginan dan kebutuhan individu maupun kelompok. Seperti teori yang sudah dikemukakan oleh Kotler (2002) pada penelitian ini produk yang akan dihasilkan berupa ide atau gagasan seni desain.

Dimensi Kualitas Produk

Dimensi kualitas produk menurut (Kotler, 2018) dapat dianalisa melalui penilaian konsumen terhadap indikator yang terdapat didalamnya. Indikator tersebut merupakan gambaran dari produk yang akan ditawarkan atau digunakan. Beberapa indikator yang tergabung dalam kelompok dimensi kualitas produk menurut (Kotler, 2018), yaitu;

- a) Performa atau Kinerja (*Performance*), suatu karakter utama dari satu produk yang memiliki aspek fungsional pada pemakaiannya.
- b) Fitur Produk (*Feature*), aspek penambah yang akan menjadi pelengkap pada performa utama sebuah produk sehingga memberikan tambahan nilai ketertarikan dari konsumen.
- c) Reliabilitas (*Reliability*), merupakan kesempatan sebuah produk bebas dari kegagalan sebelumnya.
- d) Kesesuaian (*Conformance*), adalah kesesuaian penggunaan suatu produk dengan

tatanan standar yang telah ditentukan untuk suatu produk.

- e) Ketahanan (*Durability*), yaitu masa penggunaan suatu produk sebelum produk tersebut tidak lagi dapat digunakan atau harus digantikan dengan yang baru.
- f) Kemampuan diperbaiki (*Serviceability*), yaitu produk yang dapat diperbaiki menunjukkan bahwa kualitasnya lebih unggul dari produk yang tidak dapat ataupun sulit diperbaiki.
- g) Estetika (*Aesthetics*), tampilan dari sebuah produk yang mampu menarik konsumen seperti desain produk, penyajian produk, warna produk, kemasan produk, dan lainnya.
- h) Kualitas yang diterima konsumen (*Perceived Quality*), produk yang dihasilkan dari perusahaan besar biasanya dianggap memiliki kualitas yang lebih unggul jika dibandingkan dengan produk dari perusahaan yang belum terkenal.

Berdasarkan teori (Kotler, 2018) diatas mengenai dimensi kualitas suatu produk, peneliti memilih beberapa poin sebagai salah satu indikator yang akan dijadikan penilaian produk hasil penelitian. Untuk indikator yang akan dinilai pada hasil produk yaitu Fitur (*Feature*), kesesuaian (*conformance*), dan estetika (*aesthetics*).

Unsur Desain

Pada bukunya yang berjudul “*Dasar – Dasar Desain*”, Irawan & Tamara (2013) menyatakan bahwa unsur – unsur rupa atau desain terdiri dari beberapa bagian yaitu ;

- a) Garis
- b) Arah
- c) Bidang
- d) Ukuran
- e) Tekstur
- f) Nada
- g) Khroma
- h) Warna

Dilandasi oleh beberapa teori diatas maka dapat dikatakan bahwa proses pembuatan suatu desain didasari oleh unsur – unsur desain.

Termasuk dalam proses pembuatan ornamen ragam hias pada penelitian ini yang setiap desainnya terdapat berbagai unsur desain yang diterapkan didalamnya. Pada penelitian ini akan dilihat kelayakan berdasarkan dimensi kualitas estetika produk desain dengan teori unsur desain Widya (2016). Serta penelitian ini menggunakan kombinasi warna *tetradic* dengan warna berbeda dan beberapa turunan warna yang sama.

Prinsip Desain

Pada buku mengenai desain yang diterbitkan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Widya (2016) menyatakan bahwa terdapat 5 komponen yang termasuk di dalam prinsip desain yaitu ;

- a) Komposisi
- b) Keseimbangan
- c) Irama
- d) Proporsi
- e) Harmoni

Dari teori mengenai prinsip desain diatas, dapat dikatakan bahwa prinsip desain merupakan *guide* (arahan) dalam membuat suatu karya. Seluruh unsur saling memiliki keterkaitan satu sama lain, hal ini menjadi salah satu penilaian yang harus dilakukan ketika membuat suatu karya seni.

Ragam Hias

Pada modul pembelajaran Seni Budaya dituliskan bahwa ragam hias adalah suatu karya seni rupa yang bertujuan memberikan penambahan nilai estetika suatu objek dengan memberikan desain hiasan. Dalam bahasa Yunani disebut “omare” atau ornament yang artinya menghias. Maka dari itu ragam hias memiliki peranan untuk melengkapi kebutuhan akan keindahan suatu objek (Rahyuningsih & Paresti, 2018). Pada penelitian ini menggunakan tema ragam hias dolanan anak Indonesia dan ragam hias khas Betawi.

Dolanan Anak Indonesia

Dolanan atau yang dapat disebut permainan tradisional adalah permainan yang sehari – hari dimainkan anak pada zaman dulu. Permainan tradisional dimainkan bersama secara kelompok maupun perorangan diluar rumah.

Selain sebagai kegiatan menyenangkan pada anak zaman dulu bermain permainan tradisional dapat melatih ketangkasan serta jiwa sosial (Supriyono, 2018). Berikut ini merupakan dolanan tradisional anak yang akan divisualisasikan pada desain ragam hias yaitu (Supriyono, 2018);

- a) Congklak
- b) Enggrang
- c) Lompat Karet
- d) Ular Naga
- e) Gangsing
- f) Batok Kelapa
- g) Layang – Layang
- h) Balap Karung
- i) Mobil Kayu
- j) Kelereng
- k) Engklek
- l) Boi – Boian
- m) Pletokan
- n) Tarik Tambang
- o) Katapel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan informasi yang diberikan oleh narasumber, beliau menyatakan bahwa dahulunya motif ragam hias khas Betawi tidak dihasilkan di Betawi itu sendiri namun dikerjakan oleh pengrajin batik daerah lain diluar kota Jakarta seperti Tuban, Lasem, Cirebon, dan Indramayu. Perkembangan motif ragam hias khas Betawi sendiri juga dipengaruhi oleh akulturasi budaya yang terjadi pada masa itu.

Pernyataan tersebut turut didukung oleh informasi yang diberikan oleh narasumber lainnya. Beliau menyampaikan bahwa karena Betawi merupakan daerah pesisir maka warna yang digunakan pun menyesuaikan dengan ciri khas kain pesisir yaitu warna cerah atau terang

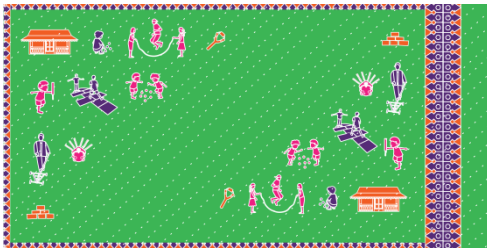


Gambar 4. 1 Desain 1

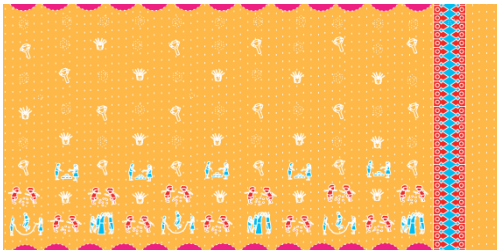
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. 2 Desain 2
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. 3 Desain 3
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. 4 Desain 4
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 1 Desain 5
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Sub Fokus Fitur Produk

Berdasarkan hasil wawancara, kelima informan menyatakan bahwa lima desain motif

ini cukup potensial dijadikan sebagai inovasi namun dengan catatan tidak menghilangkan karakter dari Betawi dan dolanan anak itu sendiri. Namun demikian masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki dan dikembangkan dari kelima desain tersebut. Serta narasumber juga turut memberikan saran untuk mengembangkan berbagai jenis kebudayaan yang bisa diangkat sebagai ragam hias seperti makanan tradisional, alat musik tradisional, dan lain – lain.

Maka berdasarkan kaitan teori mengenai fitur tersebut kelima desain motif dolanan anak Indonesia dapat dikatakan sudah cukup memberikan sebuah aspek penambah yang sebelumnya masih belum banyak diterapkan.

Sub Fokus Kesesuaian Produk

Berdasarkan hasil wawancara, kelima informan menyatakan bahwa kelima desain motif sudah cukup sesuai dengan ragam hias dan warna – warna khas Betawi yang digunakan. Namun dalam menyusun sebuah desain motif tetap perlu untuk memperhatikan komposisi penempatan motif agar tetap terlihat selaras dan dapat digunakan untuk pakaian di semua kesempatan.

Maka berdasarkan beberapa kaitan teori mengenai kesesuaian tersebut warna dan motif kelima desain tersebut dapat dikatakan sudah cukup sesuai dengan ragam hias dan warna khas Betawi.

Sub Fokus Estetika Produk

Sub – Sub Fokus Unsur – Unsur Desain

Berdasarkan hasil wawancara, kelima informan menyatakan bahwa desain motif yang ditampilkan memiliki gambar ya meluweskan dan menguatkan ragam hias dolanan anak didalamnya. Kombinasi warna yang digunakan sudah cukup bagus tetapi untuk presisi kontrasnya ada beberapa yang perlu diperhatikan. Kelima desain sudah cukup memiliki nilai lebih pada estetika yang tentunya menambah nilai keindahan tersendiri. Narasumber juga turut mengemukakan bahwa

kelima desain tersebut sudah cukup menampilkan atau menggambarkan sebuah cerita dolanan anak Indonesia.

Maka berdasarkan kaitan teori mengenai estetika dan unsur desain tersebut, kelima desain motif batik Betawi dapat dikatakan sudah cukup menampilkan dan memberikan nilai lebih terutama pada aspek keindahan atau menerapkan unsur – unsur desain dengan cukup baik. Hal itu digambarkan oleh ragam hias dolanan anak Indonesia yang terdapat didalam motif.

Sub – Sub Fokus Prinsip Desain

Berdasarkan hasil wawancara, kelima informan menyatakan bahwa kelima desain motif yang ditampilkan sudah cukup mempresentasikan cerita yang ingin disampaikan. Komposisi dan harmoni pada desain memiliki penempatan yang sudah cukup baik namun ada beberapa catatan seperti proporsi antar ragam hias yang perlu diperhatikan agar motif dapat lebih selaras.

Maka berdasarkan kaitan teori mengenai prinsip desain kelima desain motif dapat dikatakan sudah cukup baik dalam menerapkan prinsip desain. Namun memang ada beberapa ragam hias yang secara proporsi perlu dibesarkan atau dikecilkan pada motif tertentu sehingga hasil yang ditampilkan lebih menarik lagi. Komposisi warna yang perlu diperhatikan terutama saat menggunakan warna – warna yang kontras.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan mengenai penelitian terkait penerapan ragam hias dolanan anak Indonesia dengan warna – warna khas Betawi. Kebudayaan motif Betawi kini kian berkembang pesat serta produksinya terus meningkat perlahan. Pemakainya pun sudah lebih luas dari segi kalangan usia, contohnya pada instansi pemerintah DKI Jakarta yang mengadakan peraturan wajib menggunakan kain khas Betawi pada hari khusus. Penerapan ragam hias dolanan anak Indonesia pada desain motif pada penelitian ini pun dapat dianggap sebagai sebuah produk ide berupa inovasi media

penyampaian informasi mengenai budaya kehidupan anak – anak pada masa lampau yang ada di lingkungan sekitar melalui seni.

Penerapan ragam hias dolanan anak Indonesia dengan warna – warna khas Betawi tentu turut dipengaruhi oleh unsur – unsur dan prinsip desain yang digunakan dalam proses menggambarinya. Dolanan anak Indonesia dieksplorasi melalui bentuk ragam hias non stilasi, dengan begitu cerita dapat tersampaikan secara lugas. Penggunaan warna sendiri dipengaruhi oleh kombinasi warna khas Betawi yang secara geografis berada didaerah pesisir. Kedua unsur tersebut diterapkan dengan cukup baik dalam kelima desain yang telah ditampilkan. Pada penerapannya secara langsung ada yang perlu dipertimbangkan kembali dalam segi proporsi dan komposisi, namun secara keseluruhan desain motif pada penelitiannya menerapkan ketiga prinsip desain tersebut dengan cukup baik. Adapun pengembangan – pengembangan yang dapat dilakukan kedepannya yaitu menerapkan ragam hias yang beragam seperti makanan tradisional, alat musik tradisional, acara adat setempat, dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Firdaus, A. Y. (2013). Penerapan “Acceleration to Improve The Quality Of Human Resources.” *Economics Development Analysis Journal*, 2(4), 446–455.
- Firmansyah, M. A. (2019). Buku Pemasaran Produk dan Merek. In Q. Media (Ed.), *Buku Pemasaran Produk dan Merek*
- Irawan, B., & Tamara, P. (2013). *Dasar - Dasar Desain*. Griya Kreasi.
- Kotler, P. (2018). *Manajemen Pemasaran*. PT. Erlangga.
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019).

Metode Penelitian Kualitatif. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.

- Rahyuningsih, S., & Paresti, S. (2018). Ragam Hias pada Media Kertas. In *Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan- Ditjen Pendi: Vol. B*.
- Saleh, S. (2017). Analisis Data Kualitatif. In H. Upu (Ed.), *Pustaka Ramadhan*.
- Supriyono, A. (2018). Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu. In Suladi (Ed.),
- Tongeng, R. (2019). *Penerapan Ragam Hias pada Bahan Tekstil Siswa kelas VII SMP Harapan Bhakti Makassar*.
- Trixie, A. A. (2020). Filosofi Motif Batik Sebagai Identitas Bangsa Indonesia. *Folio, Vol 1 No 1*, 1–9.
- Wardhani, A. K., Chandra, E., & Agustina, M. (2020). Tinjauan Visual Promosi Pariwisata untuk Pengembangan Budaya Betawi di Jakarta Identifying Visual of Betawi Culture Tourism Promotion in Jakarta. *Gondang : Jurnal Seni Dan Budaya, 4(2)*, 119–127.
- Widya, L. A. D. (2016). Bahan Ajar Kursus Dan Pelatihan Desain Grafis. In *Pengantar Desain Grafis (Issue 1)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.