

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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. Trixie (2020) mengatakan dalam jurnal penelitiannya bahwa sangat 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.

Bentuk keberagaman warisan budaya setiap daerah juga ditampilkan dalam bentuk kegiatan, kerajinan dan kesenian. Hal tersebut meliputi kehidupan bermasyarakat, kesenian, permainan tradisional hingga benda atau tempat ikonis dari suatu daerah. Permainan anak tradisional merupakan salah satu warisan budaya bangsa yang harus kita lindungi dan pertahankan eksistensinya, dimana pada setiap permainan tradisional memiliki ciri khas dan kearifan lokal setiap masyarakat daerah yang ada di Indonesia. Di sisi lain permainan tradisional menjadi salah satu sarana bagi anak – anak untuk mendapatkan pengalaman yang bermanfaat pada pertumbuhan serta perkembangan fisik. Namun permainan tradisional sendiri mulai tergeser oleh permainan digital yang dinilai lebih memiliki efisiensi tinggi seperti yang telah disampaikan Anggita (2019) dalam jurnal penelitian mengenai “*Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa*”. 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.

Pengembangan ragam hias dolanan anak Indonesia merupakan salah satu langkah melestarikan kebudayaan yang dimiliki bangsa. 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. Hal tersebut sangat disayangkan karena seharusnya industri kreatif saat ini dapat menjadi suatu peluang untuk pengrajin seni mengembangkan fitur (nilai tambah) produk kerajinan yang sesuai dengan kebudayaan Betawi tanpa mengurangi nilai estetika produk itu sendiri, sehingga dapat turut menjaga warisan budaya yang telah ada seperti yang telah disampaikan Wardhani (2020) pada salah satu jurnal penelitiannya.

Pada undang – undang Nomor 24 tahun 2009 tertulis bahwa ekonomi kreatif digerakkan pemerintah sebagai upaya mengoptimalkan kreativitas sumber daya yang berbasis warisan budaya, pengetahuan, dan teknologi. Pada jurnal penelitiannya, Cahya (2021) menuliskan bahwa motif khas Betawi dikenal akan penggunaan warna dan ornamen motif dengan keunikan kebudayaan pada suasana keseharian, kesenian, permainan tradisional hingga flora dan fauna ikonis yang telah dipengaruhi oleh budaya Timur Tengah, Cina, Dan Eropa. Hal ini terjadi karena adanya proses akulturasi budaya yang telah terjadi di daerah Betawi sejak lama. Rujianto (2019) turut mengemukakan bahwa ragam hias khas Betawi direpresentasikan dengan menggunakan desain non stilasi atau berupa simbol – simbol sederhana untuk menggambarkan bentuk nyata dari sumber inspirasi itu sendiri.

Penerapan desain ragam hias dolanan anak Indonesia sebagai salah satu langkah melestarikan kebudayaan yang dimiliki bangsa dalam perkembangan industri kreatif saat ini. Melalui perkembangan industri kreatif di Indonesia serta untuk memenuhi kebutuhan *lifestyle* masyarakat Jakarta yang terus mengalami kemajuan. Di tengah pesatnya perkembangan industri kreatif tidak hanya

memberikan dampak positif yang terlihat namun terlihat pula bahwa kebudayaan Betawi mulai dikhawatirkan akan terlupakan oleh masyarakat di generasi selanjutnya. Hal tersebut sangat disayangkan karena seharusnya industri kreatif saat ini dapat menjadi suatu peluang untuk pengrajin seni mengembangkan batik dan kebudayaan Betawi lainnya, sehingga dapat turut menjaga warisan budaya yang telah ada seperti yang telah disampaikan Wardhani (2020) pada salah satu jurnal penelitiannya.

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). Dengan latar belakang cerita dolanan anak Indonesia pada setiap desain motif yang dibuat. Hal tersebut bertujuan agar karya seni ini dapat dipakai dan memberikan pengetahuan kepada masyarakat dalam melestarikan kebudayaan dolanan tradisional Indonesia.

1.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada masalah penelitian tersebut, maka pembatasan masalah diuraikan menjadi fokus penelitian sebagai berikut :

1.2.1 Fokus Penelitian

Kelayakan produk desain penerapan ragam hias dolanan anak Indonesia dengan warna – warna khas Betawi.

1.2.2 Sub Fokus Penelitian

1. Kelayakan produk desain penerapan ragam hias dolanan anak Indonesia dengan warna – warna khas Betawi ditinjau dari aspek dimensi kualitas fitur produk.
2. Kelayakan produk desain penerapan ragam hias dolanan anak Indonesia dengan warna – warna khas Betawi ditinjau dari aspek dimensi kualitas kesesuaian produk.

3. Kelayakan produk desain penerapan ragam hias dolanan anak Indonesia dengan warna – warna khas Betawi ditinjau dari aspek dimensi kualitas estetika produk (unsur dan prinsip desain).

1.3 Pertanyaan Penelitian

- 1) Bagaimana kelayakan produk desain penerapan ragam hias dolanan anak Indonesia dengan warna – warna khas Betawi ditinjau dari aspek dimensi kualitas fitur produk?
- 2) Bagaimana kelayakan produk desain penerapan ragam hias dolanan anak Indonesia dengan warna – warna khas Betawi ditinjau dari aspek dimensi kualitas kesesuaian produk?
- 3) Bagaimana kelayakan produk desain penerapan ragam hias dolanan anak Indonesia dengan warna – warna khas Betawi ditinjau dari aspek dimensi kualitas estetika produk (unsur dan prinsip desain)?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan produk desain penerapan ragam hias dolanan anak Indonesia dengan warna – warna khas Betawi.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi tentang kelayakan produk desain penerapan ragam hias dolanan anak Indonesia dengan warna – warna khas Betawi.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pihak; yang berkaitan dengan penelitian ini antara lain:

- 1) Bagi mahasiswa menghasilkan sebuah desain motif dengan tema ragam hias dolanan anak Indonesia dengan warna – warna khas

Betawi sebagai bentuk menerapkan secara langsung pengetahuan mata kuliah desain tekstil dan desain hiasan yang telah dipelajari pada saat perkuliahan, kedalam bentuk karya penelitian.

- 2) Bagi lembaga menjadi salah satu karya penelitian mahasiswa Universitas Negeri Jakarta. Serta menjadi salah satu sumber literatur mahasiswa yang dapat menggambarkan kebudayaan Indonesia.
- 3) Bagi Masyarakat menghasilkan desain motif dengan tema ragam hias dolanan anak Indonesia untuk dengan warna – warna khas Betawi yang solutif dalam turut mendukung berkembangnya industri kreatif. Serta memberikan pengetahuan pada generasi muda masa kini mengenai dolanan anak yang saat ini sudah tidak dimainkan lagi.

