

SKRIPSI SARJANA TERAPAN

**ESTETIKA MOTIF TEKSTIL PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN
TEKNIK *DIGITAL PRINTING***



Intelligentia - Dignitas

ALLISIA NUR RAHMAH

1509521001

PROGRAM STUDI DESAIN MODE

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

TAHUN 2026

ABSTRAK

Allisia Nur Rahmah, Dra. Melly Prabawati, M.Pd., **Estetika Motif Tekstil Permainan Tradisional dengan Teknik *Digital Printing***. Skripsi, Jakarta: Program Studi Sarjana Terapan Desain Mode, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh penilaian estetika motif tekstil permainan tradisional dengan teknik *digital printing*. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen, jenis *pre-experimental design*, berbentuk *one shot case study*. Penelitian ini menghasilkan lima motif tekstil berdasarkan sumber inspirasi permainan tradisional congklak, bekel, dan dam-daman serta cara bermainnya dengan teknik *digital printing*. Prosedur pengumpulan data dilakukan menggunakan angket yang terdiri dari 15 butir pernyataan dengan skala pengukuran *rating scale* dan diberikan kepada lima panelis ahli di bidangnya. Penilaian dilakukan menggunakan teori estetika menurut (Djelantik, 1999) yang terdiri dari aspek wujud atau rupa, bobot atau isi, dan penampilan atau penyajian. Berdasarkan aspek wujud atau rupa mendapatkan nilai 90,4% dengan kategori sangat baik. Aspek bobot atau isi yang terdiri dari sub aspek gagasan atau ide yang mengacu pada sumber inspirasi permainan tradisional congklak, bekel, dan dam-daman serta cara bermainnya mendapatkan nilai 91,6% dengan kategori sangat baik. Sementara aspek penampilan atau penyajian yang terdiri dari sub aspek sarana atau media memperoleh nilai 90% dengan kategori sangat baik. Hasil penelitian estetika secara keseluruhan berdasarkan aspek wujud atau rupa, bobot atau isi, dan penampilan atau penyajian sebesar 90,6% dengan kategori sangat baik. Motif dengan penilaian tertinggi yaitu motif tekstil tiga yang memperoleh nilai sebesar 92,8% dengan kategori sangat baik dan motif dengan penilaian terendah yaitu motif tekstil empat yang memperoleh nilai sebesar 88% diantara kelima motif tekstil dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: Penilaian estetika, motif tekstil permainan tradisional, congklak, bekel, dam-daman, *digital printing*.

ABSTRACT

Allisia Nur Rahmah, Dra. Melly Prabawati, M.Pd., ***Aesthetics of Traditional Game-Inspired Textile Motifs Using Digital Printing Technique***. Thesis, Jakarta: Applied Fashion Design Program, Faculty of Engineering, University of Jakarta, 2026.

This study aims to obtain an aesthetic assessment of traditional game-inspired textile motifs produced using digital printing techniques. The approach used in this study is quantitative, employing an experimental method of the pre-experimental design type in the form of a one-shot case study. This research produced five textile motifs based on the traditional games of congklak, bekel, and dam-daman, including their gameplay, applied through digital printing techniques. Data collection was carried out using a questionnaire consisting of 15 statement items measured with a rating scale, distributed to five expert panelists in their respective fields. The assessment was conducted using the aesthetic theory proposed by Djelantik (1999), which comprises the aspects of form or appearance, weight or content, and presentation or delivery. The form or appearance aspect obtained a score of 90.4%, classified as very good. The weight or content aspect, consisting of the idea or concept sub-aspect referring to the traditional games of congklak, bekel, and dam-daman along with their gameplay as sources of inspiration, obtained a score of 91.6%, classified as very good. Meanwhile, the presentation or delivery aspect, consisting of the medium or material sub-aspect, obtained a score of 90%, classified as very good. The overall aesthetic assessment result, covering all three aspects, was 90.6%, classified as very good. Among the five motifs, textile motif three received the highest score of 92.8%, classified as very good, while textile motif four received the lowest score of 88%, still within the very good category.

Keywords: Aesthetic assessment, traditional game-inspired textile motif, congklak, bekel, dam-daman, digital printing

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR
BENTUK: SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Allisia Nur Rahmah
NIM : 1509521001
Judul Penelitian : Estetika Motif Tekstil Permainan Tradisional dengan Teknik
Digital Printing

ini telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian tugas akhir.

Jakarta, 08 Juli 2026

Pembimbing



Dra. Melly Prabawati, M.Pd
NIDN. 0021056305

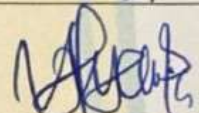
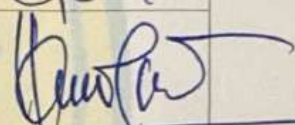
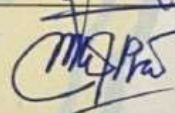
Intelligentia - Dignitas

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR
BENTUK : SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Allisia Nur Rahmah
NIM : 1509521001
Program Studi/Fakultas : Desain Mode / Teknik
Judul Penelitian : Estetika Motif Tekstil Permainan Tradisional dengan Teknik
Digital Printing

ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji dan dinyatakan **Lulus / Tidak Lulus** *
Ujian Tugas Akhir oleh Tim Penguji pada Tanggal 13 Juli 2026

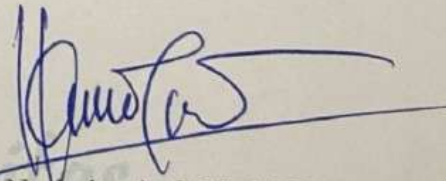
Tim Penguji,

Ketua Penguji	Dra. Vivi Radiona SP, M.Pd.	
Anggota Penguji (Penguji Ahli 1)	Dr. phil. Yeni Sesnawati, S.Pd., M.T.	
Anggota Penguji (Penguji Ahli 2)	Esty Nurbaity Arrsyi, S.Pd., M.KM.	
Pembimbing	Dra. Melly Prabawati, M.Pd	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik


Prof. Dr. Neneng Siti Silfi Ambarwati, S.Si., Apt., M.Si.
NIDN. 0029027204

Koordinator Program Studi
Desain Mode


Esty Nurbaity A, S.Pd, M.KM.
NIDN. 0028097404

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lain,
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 13 Juli 2026

Yang Membuat Pernyataan



Allisia Nur Rahmah

150952001

Intelligentia - Dignitas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Allisia Nur Rahmah
NIM : 1509521001
Fakultas/Prodi : Teknik / D4 Desain Mode
Alamat email : allisiaazel61@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Estetika Motif Tekstil Permainan Tradisional dengan Teknik *Digital Printing*

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data {*database*}, mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 03 Agustus 2026

Penulis

(Allisia Nur Rahmah)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT. karena atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi berjudul “Estetika Motif Tekstil Permainan Tradisional dengan Teknik *Digital Printing*” ini dengan lancar. Shalawat serta salam penulis panjatkan kepada baginda nabi Muhammad SAW. beserta keluarga dan para sahabatnya yang menjadi tauladan manusia hingga akhir zaman.

Keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, doa, serta dukungan berbagai pihak yang telah mendukung penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Neneng Siti Silfi Ambarwati, S.Si., Apt., M.Si selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta
2. Esty Nurbaity Arrsyi, S.Pd.,M.K.M. selaku Koordinator Program Studi Sarjana Terapan Desain Mode, Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.
3. Dra. Melly Prabawati, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan pengertian selalu membimbing, meluangkan waktu, memberikan dukungan serta mengarahkan penulis untuk menyusun skripsi dan memberikan saran-saran yang membantu penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh Bapak/Ibu dosen, jajaran Staf administrasi dan karyawan yang bekerja Program Studi Sarjana Terapan Desain Mode, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta yang telah membantu dan memberikan waktu, tenaga, ilmu, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penulis menjalankan perkuliahan.
5. Para panelis ahli yang telah berkenan membantu penulis dalam proses penilaian produk, diantaranya: Bapak Yoga Matin Albar, S.Tr.T., M.Pd, Ibu Dr. Vera Utami Gede Putri, S.Pd., M.Ds, Sensei Hesti Nurhayati, S.H., M.Si. Kak Dini Amalia Prameswari, S.Pd. dan Kak Milleny Phitaloka Ramadhonniah S.Pd.

6. Kedua orang tua dan seluruh keluarga yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, serta semangat kepada penulis dalam setiap proses penyusunan skripsi ini.
7. Beasiswa KIP Kuliah yang sudah memberikan penulis beasiswa dan kesempatan berkuliah di Universitas Negeri Jakarta.
8. Chika, Cantika, Afnan, Lifah, Rachel sebagai sahabat seperjuangan yang selalu menemani dan memberi dukungan sejak awal hingga akhir masa studi penulis sebagai mahasiswa.
9. Ken, Alfiana, dan Azka sebagai sahabat yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini bahkan sejak awal perjuangan masuk Universitas Negeri Jakarta hingga akhir masa studi.
10. Kepada BTS, yang melalui musik dan karya-karyanya telah menjadi teman dalam setiap proses penulisan skripsi ini. Terima kasih karena telah menghadirkan semangat, penghiburan, dan kekuatan di saat penulis merasa lelah.
11. Terakhir, kepada diri penulis sendiri yang telah memilih untuk tetap melangkah di tengah rasa lelah, keraguan, dan berbagai tantangan yang dihadapi. Semoga setiap proses yang telah dilalui menjadi pembelajaran dan bekal untuk menghadapi perjalanan berikutnya.

Serta kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis selama proses penyusunan skripsi ini, namun tidak dapat disebutkan satu per satu. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca.

Jakarta, 8 Juli 2026

Penyusun,

Allisia Nur Rahmah

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI SARJANA TERAPAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Perumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Kegunaan Penelitian	5
BAB II	6
KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR.....	6
2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 Estetika.....	6
2.1.2 Motif Tekstil	23
2.1.3 Penempatan Motif.....	26
2.1.4 Desain Tekstil	27
2.1.5 Teknik <i>Digital printing</i>	28
2.1.6 Pattern	29
2.1.7 Permainan Tradisional	31

2.1.7.1 Congklak	32
2.1.7.2 Bekel	34
2.1.7.3 Dam-daman	35
2.2 Penelitian Relevan	36
2.3 Kerangka Berpikir	37
BAB III.....	39
METODE PENELITIAN	39
3.1 Tujuan Operasional Penelitian.....	39
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian.....	39
3.3 Metode Penelitian	39
3.4 Variabel Penelitian.....	40
3.5 Subjek Penelitian	40
3.6 Objek Penelitian.....	40
3.7 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian	41
3.8 Prosedur Penelitian	42
3.8.1 Pra Penelitian	42
3.8.2 Proses Desain	44
3.9 Instrumen Penelitian	53
3.10 Kisi-Kisi Instrumen	53
3.11 Uji Prasyarat Instrumen	56
3.12 Uji Validitas.....	57
3.13 Teknik Pengumpulan Data	57
3.14 Teknik Analisis Data	57
BAB IV	59
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Deskripsi Data	59
4.2 Deskripsi Sumber Data	59
4.3 Deskripsi Produk	59
4.3.1 Motif Tekstil 1	60
4.3.2 Motif Tekstil 2	61
4.3.3 Motif Tekstil 3	62
4.3.4 Motif Tekstil 4	63

4.3.5 Motif Tekstil 5	64
4.4 Hasil Uji Validitas	65
4.5 Hasil Penelitian	65
4.5.1 Analisis Data Penelitian Berdasarkan Aspek: Wujud atau rupa	65
4.5.1.1 Hasil Data Estetika Berdasarkan Aspek: Wujud atau Rupa	84
4.5.2 Analisis Data Penelitian Berdasarkan Aspek: Bobot atau Isi	88
4.5.2.1 Analisis Data Sub Aspek Gagasan atau Ide	88
4.5.3 Analisis Data Penelitian Berdasarkan Aspek: Penampilan atau Penyajian	92
4.5.3.1 Analisis Data Sub Aspek Sarana atau Media	92
4.6 Interpretasi Data Akhir Penelitian	95
4.7 Pembahasan Hasil Penelitian	99
BAB V	103
KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	103
5.1 Kesimpulan	103
5.2 Implikasi	104
5.3 Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	109