

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan tradisional Indonesia merupakan salah satu bagian dari warisan budaya yang mencerminkan kearifan lokal serta identitas bangsa. Setiap daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional yang unik dan istimewa, dengan nilai estetika yang tinggi serta filosofi yang mendalam (Kemendikbudristek, 2023). Berdasarkan data dari *Statistik Kebudayaan 2019* yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, tercatat sebanyak 766 jenis permainan tradisional yang diketahui tersebar di berbagai daerah di Indonesia. Permainan tradisional bukan hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai penting seperti kolaborasi, perencanaan strategis, dan manajemen sumber daya.

Sejalan dengan kemajuan teknologi, preferensi generasi muda beralih ke permainan digital yang menghadirkan kemudahan akses dan daya tarik visual sehingga menyebabkan keberadaan permainan tradisional kini semakin terancam. Menurut survei yang dilakukan oleh Traditional Games Returns (2017), sebanyak 68% responden menyukai permainan tradisional dengan intensitas bermain harian yang hanya mencapai 18%. Sebagian besar responden sebanyak 42% yang hanya terlibat permainan tradisional ketika ada kegiatan khusus. Terdapat sebanyak 57% responden mengatakan bahwa permainan tradisional Indonesia saat ini dalam kondisi cukup terpuruk. Ada sebanyak 32% responden yang lebih menyukai permainan digital karena kemudahan akses dan teknologi yang canggih. Berkembangnya era teknologi saat ini menyebabkan permainan tradisional tersebut perlahan mulai luntur dan terlupakan (Anggita et al., 2018)

Berkurangnya keberadaan permainan tradisional di Indonesia ini tidak hanya terlihat dari hasil survei, tetapi juga nampak jelas di lapangan. Berdasarkan wawancara yang ditayangkan oleh Talk Show tvOne RELOAD (2024) bersama pendiri Kampung Dolanan, Abbet Nugroho, dalam salah satu video di kanal *Youtube*-nya mengatakan bahwa berdirinya Kampung Dolanan ialah sebagai bentuk keprihatinan karena tersingkirnya permainan tradisional yang kini mulai

digantikan dengan permainan modern dan *gadget*. Kondisi tersebut juga sejalan dengan pernyataan Zaini Alif, yang dikenal sebagai bapak permainan nasional, dalam wawancaranya bersama CNN Indonesia (2023) yang menekankan bahwa permainan tradisional semakin jarang ditemui di kehidupan sehari-hari karena kurangnya paparan terhadap permainan tradisional sehingga generasi muda merasa asing, kurangnya ruang bermain, minimnya dokumentasi, dan pemanfaatan media modern yang masih rendah dalam memperkenalkan permainan tradisional kepada generasi berikutnya.

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan, dengan permainan digital mengambil alih posisi permainan tradisional. Namun, menjaga kelestarian permainan tersebut sangatlah krusial karena mengandung nilai-nilai budaya yang tidak ternilai harganya. Menurut sebuah publikasi dari Inspektorat Jenderal Kemendikdasmen (2023), terdapat lima alasan penting untuk mempertahankan permainan tradisional Indonesia: memperkuat identitas budaya bangsa, mengajarkan nilai moral seperti kerjasama dan kesabaran, menjadi sarana hiburan yang mendidik, mendukung pengembangan kreativitas anak, serta berfungsi sebagai media untuk memperkenalkan budaya Indonesia di panggung internasional. Oleh karena itu, permainan tradisional layak dianggap sebagai warisan yang wajib dilestarikan.

Motif di dalam seni dan desain memiliki peranan penting dalam menyampaikan pesan serta nilai-nilai tertentu, karena motif dan pola telah lama berfungsi sebagai penanda visual identitas budaya suatu masyarakat (Wardaya et al., 2024). Secara umum, motif merupakan elemen visual yang diulang atau diorganisir dalam pola yang merefleksikan filosofi, budaya, serta identitas suatu komunitas (Suhersono (2004) dalam (Bani et al., 2025)). Pengulangan motif tersebut dapat disusun melalui berbagai teknik *pattern repeat* yang masing-masing menghasilkan karakter visual serta ritme yang berbeda pada suatu pola (Dwicahyani & Rosandisini, 2023). Menurut Qu (2023), Pengulangan motif yang paling umum terdiri dari empat jenis, yaitu *straight repeat*, *half drop repeat*, *tile/brick repeat*, dan *repeat mirrored vertically and horizontally* yang mengacu pada Phillips et al. (1993) dan Wilson (2001). *Rotated repeat* dihasilkan dari pengembangan motif tekstil yang dilakukan melalui operasi simetri berupa *translation*, *reflection*, *rotation*, dan *glide reflection*

yang menghasilkan variasi komposisi pola berulang (Dwicahyani & Rosandisini, 2023). Menurut KBBI, motif disebut sebagai pola atau corak. Terdapat dua jenis motif yang umum digunakan, yaitu motif tradisional/klasik dan motif kontemporer. Motif tradisional atau biasa disebut motif klasik telah diciptakan sejak zaman kerajaan. Motif tradisional biasanya digunakan dalam seni membatik karena memiliki karakteristik makna simbolik pada coraknya, variasi ragam hias bermotif ular, geometris, barong, dan sebagainya, warna yang cenderung lebih gelap, dan membawa ciri khas daerah asalnya karena itulah motif tradisional pada batik tersebut memiliki pakem tertentu (Kusuma, 2023).

Menurut artikel (Hudah, 2023), dengan menggunakan teknik *digital printing* memungkinkan penciptaan motif dengan presisi tinggi dan fleksibilitas dalam warna dan pola, menjadikannya relevan untuk memenuhi kebutuhan mode saat ini. Teknik ini juga mendukung produksi yang lebih cepat dan terjangkau, sehingga dapat menarik minat generasi muda (Hudah, 2023). Dalam upaya melestarikan permainan tradisional yaitu congklak, bola bekel, dan dam daman, teknik *digital printing* dapat digunakan untuk mentransformasikan elemen-elemen visual permainan tradisional ke dalam desain motif yang diaplikasikan pada produk tekstil.

Penilaian estetika dilakukan untuk mengukur nilai keindahan suatu subjek atau karya, sehingga dapat dijadikan tolak ukur penilaian yang baik terhadap suatu karya seni yang mengandung keindahan untuk disajikan kepada penikmatnya (Kusuma & Bestin, 2025). Estetika dalam penelitian ini penting karena penilaian keindahan motif tekstil mencerminkan sejauh mana karya desain berhasil menyampaikan nilai estetis, gagasan, dan kualitas penyajian yang dapat diterima dan diapresiasi sebagai upaya memperkenalkan kembali nilai-nilai permainan tradisional kepada generasi muda. Motif yang menarik namun tetap sarat makna lebih mudah diterima dan diapresiasi, sehingga fungsi motif tidak hanya sebatas hiasan, tetapi juga menjadi media penyampai nilai budaya. Penelitian ini menggunakan penilaian estetika menurut A.A.M Djelantik yang didalamnya terdapat unsur-unsur estetika yang mengandung tiga aspek/indikator yang mendasarinya, yaitu wujud atau rupa, bobot atau isi, serta penampilan atau penyajian.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Permainan tradisional Indonesia mulai luntur di kalangan generasi muda
2. Belum adanya motif tekstil dengan teknik *digital printing* yang mengangkat motif permainan tradisional congklak, bekel, dan dam-daman secara bersamaan sebagai sumber inspirasi pada produk motif tekstil
3. Belum diketahuinya nilai estetika motif tekstil permainan tradisional dengan teknik *digital printing*.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan, penulis membatasinya pada ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Penerapan motif tekstil dengan teknik *digital printing*
2. Berfokus pada motif permainan tradisional congklak, bekel, dan dam-daman sebagai sumber inspirasi utama dalam desain motif tekstil
3. Menggunakan jenis *pattern straight repeat*, *half drop repeat*, *brick/tile repeat*, dan *rotated repeat*
4. Desain motif tekstil dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik visual yang sesuai untuk produk pakaian anak usia 5–10 tahun
5. Penilaian estetika menggunakan teori A.A.M Djelantik (1999) dengan indikator wujud atau rupa, bobot atau isi, dan penampilan atau penyajian.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana penilaian estetika motif tekstil permainan tradisional dengan teknik *digital printing*”.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Merancang motif tekstil permainan tradisional sebagai media untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada generasi muda

2. Membuat lima produk tekstil dengan penerapan motif tekstil permainan tradisional congklak, bekel, dan dam-daman menggunakan teknik *digital printing*
3. Mengetahui nilai estetika dari motif tekstil permainan tradisional congklak, bekel, dan dam-daman yang diimplementasikan menggunakan teknik *digital printing*.

1.6 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti

Memperluas wawasan serta sebagai mengembangkan ide kreatif peneliti dalam membuat desain motif tekstil permainan tradisional congklak, bekel, dan dam-daman dengan teknik *digital printing* serta dapat terus memberikan inovasi pada karya yang akan dibuat.

2. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan serta menjadi bahan referensi tambahan bagi mahasiswa yang ingin lebih mengenal motif tekstil permainan tradisional congklak, bekel, dan dam-daman dengan teknik *digital printing*.

3. Bagi Program Studi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi mahasiswa yang ingin mendalami motif tekstil permainan tradisional congklak, bekel, dan dam-daman dengan teknik *digital printing*.