

PERANCANGAN MOTIF YANG TERINSPIRASI DARI MAINAN TRADISIONAL SUNDA DI KOMUNITAS HONG

Saraswati Nur Amalia¹ Morinta Rosandini²

Program Studi Kriya Tekstil Mode, FIK, Universitas Telkom, Bandung
saraswatinura@gmail.com¹ morintarosandini@telkomuniversity.ac.id²

ABSTRACT

As time passes by in this modernization era, the existence of traditional toys seems to be neglected by local society, especially children who are mostly engaged with it. This condition led to the endangered existence of the traditional toy itself. As a solution to the issue, there is a local community who initiate a movement to reintroduce traditional Sundanese toys for children, goes by the name of Hong Community. This community have already held various attempts to reintroduce Sundanese traditional toys. However, there are some attempts that have not been done utmostly, such as an attempt in fashion industry. There is an unfulfill demand of the alternative to reintroduce Sundanese traditional toys by the Hong Community, which can be done to recreate an awareness by implementing visual aspect of the traditional toys as pattern design. Furthermore, this research is addressed to give Hong Community a prospective recommendation in a form of visually representative pattern inspired by the Sundanese traditional toys. In this research, the qualitative methods are being used. On a qualitative method the author made direct observations to the Hong Community and interviewed placement coordinator in the Hong Community to get more information about their community.

Keywords : Design, Hong Community, Pattern, Sundanese Toy, Traditional.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Indonesia merupakan sebuah negara yang memiliki keanekaragaman budaya

yang terlihat dari hasil keberagaman budayanya seperti suku, bahasa, pakaian tradisional, rumah adat dan lain sebagainya. Salah satu dari sekian banyak keberagaman budaya yang

sangat menarik dan menggambarkan ciri khas Indonesia adalah permainan tradisional. Permainan tradisional adalah sebuah hasil dari budaya masyarakat, yang terdapat dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga saat ini, dengan dukungan masyarakat yang terdiri atas tua muda, laki-perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan dengan tanpa perbedaan, dikutip dari (Mulyani,2016:46) dijelaskan oleh (Yunus,1980). Menurut data yang tercatat pada tahun 2017 di Komunitas Hong Bandung (Pusat kajian mainan dan permainan tradisional), Indonesia memiliki kurang lebih 2.600 jenis mainan dan permainan tradisional yang terdapat dari seluruh daerah di Indonesia.

Akan tetapi seiring berjalannya waktu dan zaman yang semakin modern mainan tradisional kian hari semakin terlupakan dan ditinggalkan oleh peminatnya, karena kedudukan dari mainan tradisional saat ini mulai tergantikan. Menurut fakta yang dikemukakan oleh Zaini Alif (pendiri dari Komunitas Hong) pada tahun 2017, bahwa 30% dari sekitar 2.600 mainan dan permainan tradisional Indonesia terancam punah, karena masyarakat khususnya anak-anak saat ini jarang

memainkan mainan tradisional, dan cenderung nyaman pada perangkat teknologi modern, sehingga perkembangan zaman membawa kenyataan bahwa permainan tradisional saat ini semakin ditinggalkan.

Namun ditengah kemajuan zaman yang semakin modern saat ini, masih terdapat salah satu komunitas yang masih mempertahankan eksistensi dari mainan tradisional yaitu Komunitas Hong (pusat kajian mainan dan permainan tradisional) yang didirikan sejak tahun 2003 oleh Zaini Alif yang memiliki kekhawatiran terhadap mainan dan permainan tradisional yang semakin terlupakan oleh masyarakat khususnya anak-anak masa kini. Melalui Komunitas Hong Zaini Alif mengupayakan kembali pengenalan mainan dan permainan tradisional pada masyarakat khususnya anak-anak.

Upaya yang telah dilakukan selama ini untuk mengenalkan kembali mainan tradisional Sunda pada masyarakat khususnya anak-anak, seperti mengadakan kegiatan bermain secara langsung dan mengadakan kegiatan *workshop* membuat mainan tradisional dari material alam. Selain mengenalkan mainan tradisional Sunda dengan

kegiatan bermain dan membuat mainan, Komunitas Hong menyediakan *merchandise* yang dapat digunakan sebagai media untuk memperkenalkan mainan tradisional Sunda pada masyarakat terutama anak-anak, berupa mainan tradisional *kolecer* dan *merchandise* berupa produk fesyen yaitu *t-shirt* dengan aplikasi teknik sablon bergambarkan mainan tradisional Sunda yang terdapat di Komunitas Hong.

Berdasarkan hasil observasi secara langsung, *merchandise* berupa produk fesyen yang disediakan dan diupayakan oleh Komunitas Hong belum maksimal dan kurang beragam. Melihat permasalahan tersebut, penulis menjadikannya sebagai objek dalam penelitian ini dan akan menawarkan solusi permasalahannya dengan cara memberikan rekomendasi pada Komunitas Hong untuk membuat perancangan motif yang terinspirasi dari sisi visual mainan tradisional Sunda yang terdapat di Komunitas Hong. Yang kedepannya dapat diaplikasikan pada produk *merchandise* Komunitas Hong.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang dilakukan dengan cara :

1. Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti seperti melakukan kunjungan langsung ke Komunitas Hong dan melihat kegiatan yang sedang berlangsung saat adanya kunjungan.

2. Wawancara

Melakukan sesi Tanya jawab secara langsung dengan narasumber yaitu Cecep selaku kordinator lapangan Komunitas Hong.

3. Studi Literatur

Mencari dan membaca referensi kepustakaan seperti buku, jurnal, laporan tugas akhir yang berkaitan dan dapat dijadikan sebagai acuan penelitian penulis.

4. Eksperimentatif

Pada metode eksperimentatif dilakukan proses pengolahan motif seperti stilasi elemen motif, komposisi, *repetition*, dan pewarnaan.

HASIL DAN ANALISA

1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan kordinator lapangan Komunitas Hong yaitu Cecep pada tanggal 3 November


2017 di Komunitas Hong. Berikut merupakan rangkuman dari hasil wawancara penulis dengan kordinator lapangan Komunitas Hong :

- Komunitas Hong merupakan pusat kajian mainan dan permainan tradisional Indonesia yang didirikan sejak tahun 2003 di Jalan Bukit Pakar Utara, Dago - Bandung. Pendiri dari Komunitas Hong adalah Mohammad Zaini Alif, seorang peneliti seputar seni dan budaya yang sejak tahun 1996 telah melakukan penelitian terhadap mainan dan permianan tradisional. Alasan didirikannya Komunitas Hong karena kekhawatiran Zaini Alif terhadap mainan tradisional yang terancam punah dan beliau ingin mengaplikasikan hasil dari penelitiannya melalui Komunitas Hong. Dengan demikian mainan dan permainan tradisional yang terdapat di Komunitas Hong merupakan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh Zaini Alif.
- Komunitas Hong memiliki data lengkap mengenai mainan dan permainan tradisional dari seluruh Indonesia, namun karena Komunitas Hong berdiri dan berkembang di wilayah Jawa Barat, fokus utama

pengenalan mainan tradisionalnya adalah pada mainan tradisional Sunda. Upaya yang dilakukan Komunitas Hong untuk mengenalkan kembali mainan tradisional adalah mengadakan kegiatan kunjungan untuk bermain secara langsung dan mengadakan kegiatan *workshop* membuat mainan tradisional Sunda.



Gambar data lapangan	Keterangan
	Tampak depan Komunitas Hong
	Sesi wawancara penulis dengan Kordinator lapangan Komunitas Hong (Cecep)
	Kegiatan membuat mainan tradisional <i>kekerisan</i> dengan material janur, saat adanya kunjungan




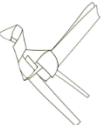


	<p>Kegiatan membuat mainan tradisional <i>mamanukan</i> dengan material janur, saat adanya kunjungan</p>
	<p>Kegiatan membuat mainan tradisional <i>gogolekan</i> dengan material bambu, saat adanya kunjungan</p>
	<p>Kegiatan bermain secara langsung di Komunitas Hong saat adanya kunjungan</p>
	<p>Tampak dalam musium permainan Indonesia Komunitas</p>

	<p>Hong</p>
	<p>Pembagian <i>merchandise</i> pada pengunjung Komunitas Hong di penghujung acara.</p>

2. Eksplorasi awal


Pada tahap eksplorasi awal penulis melakukan proses stilasi, yaitu proses menjiplak gambar inspirasi mainan tradisional Sunda di Komunitas Hong kedalam bentuk *digital*.



Gambar Inspirasi	Hasil Eksplorasi	Proses dan Analisis
		<p>Elemen motif yang distilasi terinspirasi dari mainan tradisional <i>Gogolekan</i>. Mainan tradisional ini merupakan mainan hasil kegiatan <i>workshop</i> di</p>

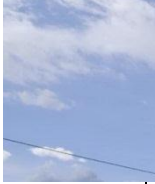





		<p>Komunitas Hong. Elemen motif ini distilasi secara <i>digital</i> menggunakan Aplikasi <i>Adobe Illustrator</i>.</p>			<p>Mainan tradisional ini merupakan mainan hasil kegiatan <i>workshop</i> di Komunitas Hong. Elemen motif ini distilasi secara <i>digital</i> menggunakan Aplikasi <i>Adobe Illustrator</i>.</p>
		<p>Elemen motif yang distilasi terinspirasi dari mainan tradisional <i>Kekerisan</i>. Mainan tradisional ini merupakan mainan hasil kegiatan <i>workshop</i> di Komunitas Hong. Elemen motif ini distilasi secara <i>digital</i> menggunakan Aplikasi <i>Adobe Illustrator</i>.</p>			
		<p>Elemen motif yang distilasi terinspirasi dari mainan tradisional <i>Mamanukan</i>.</p>			
					<p>Elemen motif yang distilasi terinspirasi dari mainan tradisional <i>Kolecer</i>. Mainan tradisional ini merupakan mainan yang menjadi <i>merchandise</i> di Komunitas Hong. Elemen motif ini distilasi secara <i>digital</i> menggunakan Aplikasi <i>Adobe Illustrator</i>.</p>









Hasil Analisa : Gambar dari mainan tradisional Sunda di Komunitas Hong distilasi kembali kedalam bentuk *digital* dengan aplikasi *Adobe Illustrator*. Gambar distilasi sesuai dengan gambar inspirasi untuk mempertahankan bentuk atau gambaran asli dari mainan tradisional Sunda tersebut. Gambar-gambar tersebut akan digunakan menjadi elemen utama motif untuk pembuatan komposisi motif.

3. Eksplorasi lanjutan (Stilasi)

Gambar Inspirasi	Hasil Eksplorasi	Proses dan Analisis
		<p>Elemen motif yang distilasi terinspirasi dari <i>leuit</i> atau tempat penyimpanan mainan tradisional yang terdapat di Komunitas Hong. Elemen motif ini distilasi secara <i>digital</i> menggunakan Aplikasi <i>Adobe Illustrator</i>.</p>

		<p>Elemen motif yang distilasi terinspirasi dari tanaman yang banyak tumbuh di Komunitas Hong yaitu daun bambu. Elemen motif ini distilasi secara <i>digital</i> menggunakan Aplikasi <i>Adobe Illustrator</i>.</p>
		<p>Elemen motif yang distilasi terinspirasi dari tanaman yang banyak tumbuh di Komunitas Hong yaitu bambu. Elemen motif ini distilasi secara <i>digital</i> menggunakan Aplikasi <i>Adobe Illustrator</i>.</p>

		<p>Elemen motif yang distilasi terinspirasi dari awan. Awan dapat menggambarkan bahwa keadaan dari lingkungan Komunitas Hong terbuka dan menyatu dengan alam sekitar. Elemen motif ini distilasi secara <i>digital</i> menggunakan Aplikasi <i>Adobe Illustrator</i>.</p>			<p>distilasi secara <i>digital</i> menggunakan Aplikasi <i>Adobe Illustrator</i>.</p>
		<p>Elemen motif yang distilasi terinspirasi dari tanaman yang banyak tumbuh di Komunitas Hong yaitu daun pisang. Elemen motif ini</p>			<p>Elemen motif yang distilasi terinspirasi dari batu dan rumput kecil yang terdapat di lingkungan Komunitas Hong. Penggambaran dari stilasi ini berbeda dari bentuk aslinya, karena ingin menampilkan simbol dari rumput dan batu, bukan bentuk aslinya Elemen motif ini distilasi secara <i>digital</i> menggunakan Aplikasi <i>Adobe Illustrator</i>.</p>

		<p>Elemen motif yang distilasi terinspirasi dari bunga yang tumbuh di lingkungan Komunitas Hong. Elemen motif ini distilasi secara <i>digital</i> menggunakan Aplikasi <i>Adobe Illustrator</i>.</p>			<p>Elemen motif ini distilasi secara <i>digital</i> menggunakan Aplikasi <i>Adobe Illustrator</i>.</p>
		<p>Elemen motif yang distilasi terinspirasi dari tanaman yang banyak tumbuh di Komunitas Hong yaitu daun bambu. Namun pada stilasi ini daun bambu dibuat lebih kecil dan tidak diperbanyak seperti daun bambu sebelumnya.</p>			<p>Elemen motif yang distilasi terinspirasi dari daun-daun kecil yang berjatuhan dan berterbangan di Komunitas Hong. Elemen motif ini distilasi secara <i>digital</i> menggunakan Aplikasi <i>Adobe Illustrator</i>.</p>
					<p>Elemen motif yang distilasi terinspirasi dari air hujan dapat</p>

		<p>menggambarkan bahwa keadaan dari lingkungan Komunitas Hong terbuka dan langsung menyatu dengan alam atau kondisi lingkungan sekitar. Elemen motif ini distilasi secara <i>digital</i> menggunakan Aplikasi <i>Adobe Illustrator</i>.</p>
--	--	---

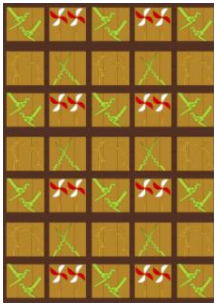


Hasil Analisa :

Gambar-gambar dari objek-objek yang terdapat di lingkungan bebas Komunitas Hong distilasi kembali kedalam bentuk *digital* dengan aplikasi *Adobe Illustrator*. Gambar-gambar tersebut akan digunakan menjadi elemen pendukung yang dapat menunjang keberadaan dari elemen utama motif pada proses komposisi motif selanjutnya.

4. Eksplorasi lanjutan (Komposisi motif)

- Repetisi motif

Komposisi Motif	Proses dan Analisis
	<p>Jenis repetisi motif <i>Square repeat</i> Elemen motif yang digunakan : - <i>Mamanukan</i> - Bunga - Daun bambu. Proses komposisi, repetisi dan pewarnaan menggunakan aplikasi <i>Adobe Photo Shop</i></p>
	<p>Jenis repetisi motif : <i>brick / row offset</i> Elemen motif yang digunakan : - <i>Gogolekan</i> - <i>Kekerisan</i> - <i>Kolecer</i> - <i>Mamanukan</i> - Daun bambu</p>

	<p>besar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Daun bambu kecil - Daun kecil - Batu dan rumput <p>Proses komposisi, repetisi dan pewarnaan menggunakan aplikasi <i>Corel Draw</i></p>		<p>Jenis repetisi motif : square repeat</p> <p>Elemen motif yang digunakan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Gogolekan</i> - <i>Kekerisan</i> - <i>Kolecer</i> - <i>Mamanukan</i> <p>Proses komposisi, repetisi dan pewarnaan menggunakan aplikasi <i>Corel Draw</i></p>
	<p>Jenis repetisi motif : brick / row offset</p> <p>Elemen motif yang digunakan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Kekerisan</i> - Daun bambu besar <p>Proses komposisi, repetisi dan pewarnaan menggunakan aplikasi <i>Corel Draw</i></p>		<p>Jenis repetisi motif : half drop</p> <p>Elemen motif yang digunakan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Gogolekan</i> - Daun bambu besar - Daun bambu kecil - Daun pisang <p>Proses komposisi, repetisi dan pewarnaan</p>

	<p>menggunakan aplikasi <i>Corel Draw</i></p>
	<p>Jenis repetisi motif : <i>half drop</i></p> <p>Elemen motif yang digunakan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Daun bambu besar - Daun bambu kecil - Daun pisang - Daun kecil - <i>Gogolekan</i> - <i>Kolecer</i> - <i>Mamanukan</i> - <i>Kekerisan</i> - <i>Leuit</i> <p>Proses komposisi, repetisi dan pewarnaan menggunakan aplikasi <i>Corel Draw</i></p>



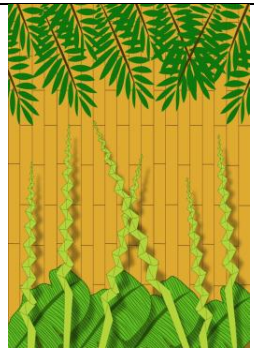

Hasil Analisa :

Eksplorasi Komposisi motif repetisi dilakukan untuk mendapatkan hasil komposisi motif yang lebih bervariasi

dengan menggunakan beberapa jenis teknik repetisi seperti *half drop*, *Square repeat* dan *brick / row offset*, dari ketiga teknik tersebut akan menghasilkan *Komposisi motif yang berbeda-beda.*

- *Single motif*

Komposisi Motif	Proses dan Analisis
	<p>Jenis motif : <i>Single motif</i></p> <p>Elemen motif yang digunakan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Daun bambu besar - Daun bambu kecil - Daun pisang - <i>Gogolekan</i> - <i>Kolecer</i> - <i>Mamanukan</i> - <i>Kekerisan</i> - <i>Leuit</i> - Awan <p>Proses komposisi dan pewarnaan menggunakan aplikasi <i>Adobe Photo Shop</i></p>

	<p>Jenis motif : <i>Single motif</i></p> <p>Elemen motif yang digunakan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Daun bambu besar & bambu - <i>Gogolekan</i> - <i>Kekerisan</i> <p>Proses komposisi dan pewarnaan menggunakan aplikasi <i>Adobe Photo Shop</i></p>		<p>Jenis motif : <i>Single motif</i></p> <p>Elemen motif yang digunakan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Daun bambu besar - <i>Gogolekan</i> <p>Proses komposisi dan pewarnaan menggunakan aplikasi <i>Adobe Photo Shop</i></p>
	<p>Jenis motif : <i>Single motif</i></p> <p>Elemen motif yang digunakan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Daun bambu besar - Bambu - <i>Gogolekan</i> - Daun pisang <p>Proses komposisi dan pewarnaan menggunakan aplikasi <i>Adobe Photo Shop</i></p>		<p>Jenis motif : <i>Single motif</i></p> <p>Elemen motif yang digunakan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Daun bambu besar - Daun bambu kecil - <i>Mamanukan</i> - Awan <p>Proses komposisi dan pewarnaan menggunakan aplikasi <i>Adobe Photo Shop</i></p>

	<p>Jenis motif : <i>Single motif</i></p> <p>Elemen motif yang digunakan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Leuit</i> - <i>Gogolekan</i> - <i>Kekerisan</i> - <i>Mamanukan</i> - <i>Kolecer</i> - Daun kecil - Daun pisang <p>Proses komposisi dan pewarnaan menggunakan aplikasi <i>Adobe Photo Shop</i></p>
---	--

Hasil Analisa:

Dengan eksplorasi komposisi single motif dapat menghasilkan sebuah motif yang lebih merepresentasikan setiap detail elemen motifnya. Dengan demikian melalui komposisi single motif, dapat digunakan untuk menonjolkan elemen-elemen utama dalam sebuah motif.

5. Eksplorasi komposisi motif terpilih

Motif terpilih yang sudah dipertimbangkan penulis berjumlah sembilan motif, lima diantaranya merupakan motif repetisi dan empat

diantaranya merupakan *single motif*. Berikut ini adalah ke sembilan motif yang sudah dipilih :



Gambar 1 Eksplorasi repetisi Motif Terpilih (Amalia,2018)



Gambar 2 Eksplorasi repetisi Motif Terpilih (Amalia,2018)



Gambar 3 Eksplorasi repetisi Motif Terpilih (Amalia,2018)



Gambar 6 Eksplorasi *Single* Motif Terpilih (Amalia,2018)



Gambar 4 Eksplorasi repetisi Motif Terpilih (Amalia,2018)



Gambar 7 Eksplorasi *Single* Motif Terpilih (Amalia,2018)



Gambar 5 Eksplorasi repetisi Motif Terpilih (Amalia,2018)



Gambar 8 Eksplorasi *Single* Motif Terpilih (Amalia,2018)



Gambar 9 Eksplorasi *Single* Motif Terpilih (Amalia,2018)

Hasil Analisa :

Ke- Sembilan eksplorasi motif dipilih berdasarkan hasil analisa perancangan, yaitu :

- Keselarasan antara komposisi dan warna, sehingga dapat menciptakan satu koleksi motif.
- Dapat merepresentasikan dengan jelas setiap elemen-elemen motif yang terdapat didalamnya.

SIMPULAN

Melalui penelitian ini, penulis menghasilkan rekomendasi berupa perancangan motif yang terinspirasi dari sisi visual mainan tradisional Sunda yang terdapat di Komunitas Hong, Selanjutnya hasil dari perancangan motif tersebut menghasilkan sembilan koleksi motif terpilih (empat *single* motif dan lima repetisi motif). Dari

hasil penelitian yang sudah dilakukan, penulis dapat menyimpulkan, bahwa :

Dengan dibuatnya penelitian ini, penulis dapat menciptakan sebuah koleksi perancangan motif yang terinspirasi dari sisi visual mainan tradisional Sunda yang terdapat di Komunitas Hong. Cara yang dilakukan penulis untuk mengolah bentuk visual mainan tradisional tersebut adalah melakukan analisa visual terlebih dahulu untuk menentukan mainan tradisional yang ingin dijadikan sebagai inspirasi motif, selanjutnya masuk pada tahapan pengolahan yaitu membuat stilasi mainan tradisional Sunda yang terdapat di Komunitas Hong untuk dijadikan elemen motif. Pada proses stilasi cara yang dilakukan adalah mengolah unsur-unsur rupa seperti garis, bidang, bentuk, ukuran, arah, warna dan bayangan. Proses selanjutnya adalah komposisi motif, dimana pada tahapan proses ini diterapkan prinsip desain seperti irama, kesatuan, keseimbangan dan proporsi. Selain mempertimbangkan unsur rupa dan prinsip desain, penulis mempertimbangkan setiap komposisi motif agar memiliki nilai estetika dan dapat memvisualisasikan mainan tradisional yang terdapat di Komunitas Hong.

SARAN

Dalam membuat visualisasi motif mainan tradisional Sunda di Komunitas Hong, masih dapat di kembangkan dan dilakukan dengan beragam teknik tekstil seperti teknik *surface deign* dan teknik *structure design*. Kemudian untuk hasil pengolahan perancangan motif dapat dikombinasikan dan dapat diaplikasikan pada beragam produk fesyen seperti *scarf*, busana, saputangan dan lain sebagainya.

Dari sisi Komunitas Hong sendiri masih banyak terdapat objek mainan dan permainan yang dapat dikembangkan dan menjadi inspirasi dalam membuat sebuah karya, namun tidak hanya pada Komunitas Hong saja, melainkan pada Komunitas mainan lainnya yang saat ini dari segi mainannya dan Komunitasnya masih kurang dikenal oleh masyarakat luas.

REFERENSI

- Alif, Mohamad Zaini. (2000)
Permainan Rakyat Jawa Barat
dalam Dimensi Budaya. Bandung :
DISPARBUD JaBar.
- Alif, Mohamad Zaini. (2006) Perubahan
Pengembangan Bentuk Fungsi
dan Material Mainan dalam
Permainan Anak di Masyarakat

Sunda (Studi Kasus Kasepuhan
Ciptagelar dan Kampung Naga),
Tesis Magister pada Program
Studi Desain Institut Teknologi
Bandung : Tidak diterbitkan.

Alif, Mohamad Zaini. (2013)
Pendidikan Karakter dalam
Mainan dan Permainan
Tradisional Jawa Barat (1).
Bandung : Penerbit Hong.

Hasanah, Nor I. & Pratiwi, Hardiyanti.
(2016) Pengembangan Anak
Melalui Permainan Tradisional.
Sleman, Yogyakarta : Aswaja
PressIndo Karmila, Mila &
Marlina. (2011) Kriya Tekstil.
Bogor, Jawa Barat : Bee Media
Pustaka Jakarta.

Mulyani, Novi. (2016) Super Asyik
Permainan Tradisional Anak
Indonesia (1) Yogyakarta : DIVA
Press.