



**Pengenalan Permainan Tradisional kepada
Anak Usia Dini Lewat Media Kaos dengan Teknik
Cetak Saring**

Proyek Studi
Diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Sarjana (S1)
Program Studi Desain Komunikasi Visual

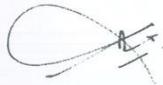
Oleh :
Arifin
2411414026
Program Studi Seni Rupa (Desain Komunikasi Visual) S1

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas akhir dengan judul “PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN MEDIA KAOS DENGAN TEKNIK CETAK SARING ” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Proyek Studi Jurusan Seni Rupa (Desain Komunikasi Visual S1) Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Pembimbing I,



Dr. Syakir, M.Sn.
NIP 196505131993031003

Semarang, Agustus 2020

Pembimbing II,



Dr. Eko Sugiarto, S.Pd., M.Pd
NIP 198812122015041002

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Proyek Studi
Jurusan Seni Rupa (Desain Komunikasi Visual S1) Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Semarang.

pada hari : Rabu
tanggal : 19 Agustus 2020

Panitia Ujian Proyek Studi

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum (196202211989012001)
Ketua

Supatmo, S.Pd, M.Hum (196803071999031001)
Sekretaris

Drs. Purwanto, M.Pd (195901011981031003)
Penguji I

Dr. Eko Sugiarto, S.Pd., M.Pd (198812122015041002)
Penguji II

Dr. Syakir, M.Sn (196505131993031003)
Penguji III



Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum. (196202211989012001)
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam proyek studi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 19 Agustus 2020



Penulis

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Jadilah manusia yang berguna bagi sesama
sesuai dengan bidang yang telah diberikan
oleh Tuhan kepada dirimu” (Arifin).

Persembahan:

1. Jurusan Seni Rupa (Desain Komunikasi
Visual S1) Bahasa dan Seni Universitas
Negeri Semarang.
2. Muri Konveksi

PRAKATA

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan proyek studi dengan judul **PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL KEPADA ANAK USIA DINI LEWAT MEDIA KAOS DENGAN TEKNIK CETAK SARING.**

Proyek Studi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Seni pada Program Studi Jurusan Seni Rupa (Desain Komunikasi Visual S1) Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan serta ilmu dan pengalaman yang telah diberikan kepada penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam rangka penyusunan proyek studi ini, terkhusus kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk menyelesaikan studi di Jurusan Seni Rupa (Desain Komunikasi Visual S1) Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang
2. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan proyek studi
3. Drs. Purwanto, M.Pd, selaku penguji pertama yang telah menguji serta memberikan pengarahan dalam penyusunan proyek studi

4. Dr. Syakir, M.Sn. selaku pembimbing pertama yang telah memberikan pengarahan, bimbingan serta saran kepada peneliti selama proses pembuatan proyek studi dengan sabar dan bijaksana.
5. Dr. Eko Sugiarto, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing kedua yang telah memberikan pengarahan, bimbingan serta saran kepada peneliti selama proses pembuatan proyek studi dengan sabar dan bijaksana.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa (Desain Komunikasi Visual S1) Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat.
7. Kedua orang tua dan kedua saudara penulis, yang selalu mendoakan dan memberi semangat.
8. Muri Konveksi, yang sudah menerima dan mendukung penulis dalam menyelesaikan proyek studi.
9. Segenap mahasiswa Jurusan Seni Rupa (Desain Komunikasi Visual S1) Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang angkatan 2014.

Akhir kata penulis ucapkan terimakasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu dan semoga proyek studi dengan judul “Perancangan Grafis Kaos Dengan Tema Permainan Tradisional Jawa Tengah Sebagai Media Pengenalan Kearifan Lokal Sejak Usia Dini” dapat bermanfaat.

Penulis

SARI

Arifin. 2020. *Pengenalan Permainan Tradisional Kepada Anak Usia Dini Lewat Media Kaos Dengan Teknik Cetak Saring*. Skripsi. Jurusan Seni Rupa (Desain Komunikasi Visual S1), Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dr. Syakir, M.Sn. Pembimbing II: Dr. Eko Sugiarto, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Kaos, Cetak Grafis

Permainan tradisional merupakan sebuah hasil karya nenek moyang yang dikemas untuk mengenalkan dan mengajarkan nilai-nilai luhur yang ada pada masyarakat kepada generasi muda. Permainan tradisional merupakan identitas yang digunakan untuk menunjukkan ciri khas suatu daerah. Sehingga permainan tradisional harus tetap dijaga dan dilestarikan ditengah derasnya arus kebudayaan modern yang masuk kedalam kehidupan masyarakat. Menurunnya minat generasi muda untuk mengenal permainan tradisional menyebabkan proses pengenalan dan pelestarian permainan tradisional mengalami kendala. Generasi muda lebih cenderung tertarik kepada permainan modern dibandingkan permainan tradisi.

Kaos merupakan salah satu produk yang sangat sering dikenakan oleh masyarakat. Kaos memiliki sifat yang lebih umum dan siapa saja pantas untuk memakainya. Sehingga semakin banyak orang yang memakai kaos dengan tema permainan tradisional maka secara tidak langsung mereka ikut serta dalam mengenalkan permainan tradisional kepada orang yang melihatnya.

Produk grafis kaos dibuat secara manual, dari proses membuat ilustrasi, pewarnaan desain secara digital, pembuatan cetakan pada *screen*, serta mencetak desain kedalam kaos. Teknik cetak grafis kaos secara manual dipilih sebagai media penelitian karena biaya yang dikeluarkan untuk membuat satu buah kaos tidak terlalu mahal sehingga kaos yang dibuat mampu dibeli oleh masyarakat dari kalangan bawah sampai kalangan atas.

Produk grafis kaos dengan tema Permainan Tradisional dijadikan sebagai media promosi pentingnya melestarikan permainan tradisional. Karena permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang harus dijaga dan dikenalkan kepada generasi penerus. Selain itu, permainan tradisional merupakan sebuah wahana aktifitas yang memiliki banyak manfaat yaitu, permainan tradisional mengajarkan agar anak mengenal nilai-nilai sosial, bergotong royong, sportifitas, solidaritas, kreatifitas, dan berbagai manfaat yang lainnya.

SARI

Arifin.2020

An Introduction of Traditional Games to Children through Clothing Media with Silk Screening Techniques. A Final Project. Fine Arts Department (S1 Visual Communication Design), Faculty of Languages and Arts, Universitas Negeri Semarang. Advisor I: Dr. Syakir, M.Sn. Advisor II: Dr. Eko Sugiarto, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Traditional Game, T-shirt, Graphic Printing

A traditional game is a work of ancestors that is packaged to introduce and teach the noble values that exist in society to the younger generation. Traditional games are identities that are used to show the characteristics of a region. Therefore, traditional games must be maintained and preserved amidst the swift flow of modern culture in society. The decline of young people's interest to get to know traditional games causes the process of recognition and preservation of traditional games to experience obstacles. Young generation is more likely to be attracted to modern games than traditional games.

T-shirt is a product that is very often worn by people. It has more general nature and anyone can wear them. Thus, when people wearing t-shirts with the theme of traditional games means they indirectly participating in introducing traditional games to people who see them.

T-shirt graphic products are made manually, from the process of making illustrations, digitally coloring designs, making prints on the screen, and printing designs into t-shirts. Manual graphic t-shirt printing technique is selected as a medium of research due to the low cost of the making process so that the t-shirts made could be bought by people from lower to upper classes.

T-shirt graphic products with the theme of traditional games are served as a promotional medium for the importance of preserving traditional games. Since the traditional game is a national cultural heritage, it must be maintained and introduced to future generations. In addition, traditional games are a vehicle for activities that have many benefits, such as it helps teach children to recognize social values, mutual cooperation, sportsmanship, solidarity, creativity, and many other benefits.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
SARI	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR FOTO	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.1.1 Alasan Pemilihan Tema.....	1
1.1.2 Alasan Pemilihan Karya	3
1.2 Tujuan Pembuatan Karya.....	4
1.3 Karakteristik Desain	4
BAB II LANDASAN KONSEPTUAL	5
2.1 Permainan Tradisional	5
2.2 Pengertian Anak Usia Dini.....	6
2.3 Pengertian Kaos	7
2.4 Pengertian Media Kaos	8
2.5 Pengertian Cetak Saring.....	8
BAB III METODE BERKARYA	10
3.1 Media Berkarya.....	10
3.1.1 Alat	10
3.1.2 Bahan.....	13

3.2 Proses Berkarya.....	14
3.2.1 Konsep Pembuatan Desain	14
3.2.2 Visualisasi Karya.....	15
3.3 Teknik Sablon	16
BAB IV HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN	20
4.1 Karya 1 (Benthik).....	20
4.2 Karya 2 (Jaranan Debog)	22
4.3 Karya 3 (Setinan)	25
4.4 Karya 4 (Bedhilan).....	27
4.5 Karya 5 (Bermain Egrang).....	30
4.6 Karya 6 (Engklek).....	32
4.7 Karya 7 (Adu Gansing).....	35
4.8 Karya 8 (Bermain Layangan).....	37
4.9 Karya 9 (Cublak-Cublak Suweng).....	40
4.10 Karya 10 (Dakon).....	42
4.11 Media Pendukung	45
4.11.1 Logo	45
4.11.2 Kemasan.....	47
4.11.3 Label dan Stiker	50
BAB V PENUTUP	52
5.1. Simpulan	52
5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	54

DAFTAR FOTO

	Halaman
Foto 3.1 Screen T 61	11
Foto 3.2 Rakel	11
Foto 3.3 Meja Sablon	11
Foto 3.4 Lampu Afdruk	12
Foto 3.5 Penyemprot Air.....	12
Foto 3.6 Mesin Pengering	12
Foto 3.7 Mesin Pres	13
Foto 3.8 Tinta Plastisol	13
Foto 3.9 Obat Afdruk	13
Foto 3.10 Bahan Kaos	14
Foto 3.11 Sketsa.....	15
Foto 3.12 Pembuatan Klise/Cetakan	17
Foto 3.13 Penyinaran Klise/Cetakan.....	17
Foto 3.14 Proses Penyablonan	18
Foto 3.15 Pengeringan	18
Foto 3.16 Sablon Jadi	18
Foto 3.17 Finishing	19

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Sketsa Menjadi Digital	16
Gambar 3.2 Proses Pisah Warna	17
Gambar 4.1 Karya Benthik	20
Gambar 4.2 Karya Jaranan Debog	22
Gambar 4.3 Karya Setinan	25
Gambar 4.4 Karya Bedhilan.....	27
Gambar 4.5 Karya Egrang.....	30
Gambar 4.6 Karya Egklek.....	32
Gambar 4.7 Karya Adu Gansing.....	35
Gambar 4.8 Karya Ngumbulke Layangan	37
Gambar 4.9 Karya Cublak-Cublak Suweng	40
Gambar 4.10 Karya Dakon	42
Gambar 4.11 Logo Si Tole.....	46
Gambar 4.12 Logo Grid Si Tole	46
Gambar 4.13 Warna Logo Si Tole	46
Gambar 4.14 Font Pada Logo Si Tole.....	47
Gambar 4.15 Kemasan Box Satuan	47
Gambar 4.16 Kemasan Box Lusinan	48
Gambar 4.17 Tas Belanja.....	49
Gambar 4.18 Plastik Kemasan Kaos.....	49
Gambar 4.19 Label Kaos.....	50
Gambar 4.20 Stiker	51

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Alasan Pemilihan Tema

Indonesia masih menjunjung tinggi nilai budaya dan tradisi. Kebudayaan di Indonesia dapat dilihat dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat setempat, mulai dari bahasa, busana, kesenian dan permainan. Permainan tradisional merupakan sebuah hasil karya nenek moyang yang dikemas untuk mengenalkan dan mengajarkan nilai-nilai luhur yang ada pada masyarakat kepada generasi muda. Permainan tradisional merupakan identitas yang digunakan untuk menunjukkan ciri khas suatu daerah. Sehingga permainan tradisional harus tetap dijaga dan dilestarikan ditengah derasnya arus kebudayaan modern yang masuk kedalam kehidupan masyarakat.

Menurunnya minat generasi muda untuk mengenal permainan tradisional menyebabkan proses pengenalan dan pelestarian permainan tradisional mengalami kendala. Generasi muda lebih cenderung tertarik kepada permainan modern dibandingkan permainan tradisi. Penurunan minat tersebut dapat kita lihat dari minimnya pengetahuan generasi muda mengenai permainan tradisional.

Keterbatasan pengetahuan generasi muda mengenai permainan tradisional tidak lepas dari faktor media masa yang menyuguhkan sedikit informasi mengenai kebudayaan tradisi kepada masyarakat. Teknologi modern lebih banyak memberikan sajian dari kebudayaan asing. Hal tersebut mengakibatkan permainan

tradisional yang ada pada masyarakat mulai memudar keberadaannya. Semakin sedikit yang memainkannya dan semakin sedikit generasi yang muda yang mengetahui nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung didalamnya. Bercermin dari keadaan tersebut, perlu adanya inovasi baru untuk menciptakan sebuah media yang mampu mengenalkan permainan tradisional kepada masyarakat, sehingga eksistensi budaya khususnya permainan tradisional dapat hadir kembali dikalangan masyarakat.

Pemanfaatan kaos atau sablon kaos dengan ilustrasi bertema permainan tradisional dipilih sebagai media inovasi untuk mengenalkan permainan tradisional (khususnya Jawa Tengah) kepada anak usia dini. Fakta yang memperkuat alasan pemilihan kaos sebagai media memperkenalkan permainan tradisional kepada masyarakat yaitu, karena kaos seringkali dikenakan dalam berbagai *event* seperti moment 17 agustus, reuni, pentas seni, acara *club* motor dan berbagai *event* lainnya. Oleh sebab itu, kaos memiliki peran penting dalam menyemarakkan berbagai macam kegiatan masyarakat sehingga penulis beranggapan bahwa kaos bisa digunakan sebagai media untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada masyarakat.

Kaos merupakan salah satu produk yang sangat sering dikenakan oleh masyarakat. Kaos memiliki sifat yang lebih umum dan siapa saja pantas untuk memakainya. Sehingga semakin banyak orang yang memakai kaos dengan tema permainan tradisional maka secara tidak langsung mereka ikut serta dalam mengenalkan permainan tradisional kepada orang yang melihatnya.

Produk grafis kaos dengan tema Permainan Tradisional dijadikan sebagai media promosi pentingnya melestarikan permainan tradisional. Karena permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang harus dijaga dan dikenalkan kepada generasi penerus. Selain itu, permainan tradisional merupakan sebuah wahana aktifitas yang memiliki banyak manfaat yaitu, permainan tradisional mengajarkan agar anak mengenal nilai-nilai sosial, bergotong royong, sportifitas, solidaritas, kreatifitas, dan berbagai manfaat yang lainnya.

Produk grafis kaos dibuat secara manual, dari proses membuat ilustrasi, pewarnaan desain secara digital, pembuatan cetakan pada *screen*, serta mencetak desain kedalam kaos. Teknik cetak grafis kaos secara manual dipilih sebagai media penelitian karena biaya yang dikeluarkan untuk membuat satu buah kaos tidak terlalu mahal sehingga kaos yang dibuat mampu dibeli oleh masyarakat dari kalangan bawah sampai kalangan atas.

1.1.2 Alasan Pemilihan Karya

1. Pemilihan Kaos Sebagai Media Berkarya

Kaos dipilih sebagai media untuk memperkenalkan permainan tradisional Jawa Tengah kepada masyarakat dengan pertimbangan kaos sering dipakai oleh masyarakat dalam berbagai situasi. Bahan yang nyaman membuat orang memilih memakai kaos. Selain itu, kaos juga mudah didapat dengan harga yang relatif murah sehingga masyarakat kelas bawahpun juga dapat mengenyakannya.

2. Pemilihan Corak Ilustrasi Dalam Berkarya

Corak ilustrasi kartunal dipilih dalam pembuatan karya karena penulis beranggapan bahwa corak kartunal cocok dengan karakter anak-anak yang cenderung lucu dan imut. Selain itu dengan kreasi ilustrasi yang unik penulis beranggapan mampu menarik minat anak-anak untuk memakai kaos bergambar ilustrasi dengan tema permainan tradisional. Sehingga eksistensi permainan tradisional tetap dikenali oleh masyarakat sejak usia dini.

1.2 Tujuan Pembuatan Karya

1. Sebagai sarana mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak usia dini menggunakan media kaos
2. Membuat 10 desain visualisasi permainan tradisional dengan teknik digital menggunakan *software* Coreldraw x7 yang kemudian di aplikasikan kedalam media kaos dengan teknik *screen printing* (sablon).

1.3 Alasan Pemilihan Karakteristik Desain

Desain yang penulis gunakan dalam karya proyek studi ini memiliki karakteristik kartunal. Hal tersebut dilakukan karena anak usia dini sedang memasuki fase simbolik. Pada tahap ini anak-anak sedang mengembangkan kemampuan berfantasi dan bermain pura-pura. Dan tokoh kartunal adalah tokoh simbol yang mudah dipahami oleh anak-anak.

BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Permainan Tradisional

Permainan Tradisional berasal dari adat dan kebudayaan masyarakat yang diwariskan secara turun temurun dan harus dijaga kelestariannya. Dengan adanya permainan tradisional diharapkan kita dapat menganal nilai-nilai sosial dan budaya bangsa serta semangat gotong royong antar masyarakat. Selain itu dengan menjalankan permainan tradisional sportifitas dan solidaritas kita akan lebih terasah (Erni 2008 : 5)

Menurut sifatnya permainan tradisional dibagi menjadi empat golongan yaitu permainan rekreatif, edukatif, kompetitif, dan kreatif. Untuk kategori rekreatif permainan yang disajikan lebih ditujukan sebagai media penghibur Misalnya permainan ampar-ampar pisang. Permainan edukatif lebih menonjolkan pengasahan otak misalnya permainan catur. Kemudian permainan kompetitif lebih mengarah kepada permainan yang merebutkan hadiah misalnya panjat pinang.

Permainan tradisional memungkinkan anak-anak untuk berfikir lebih kreatif, menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain yang pernah dialaminya, dan membuatnya lebih mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya (Sujarno, dkk,2011).

Permainan tradisional membuat anak menjadi lebih peduli terhadap lingkungan, sosial dan budaya karena semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok sehingga mampu mencegah anak memiliki sifat egois dan kurang peduli (Sujarno, dkk,2011).

Permainan tradisional mengajarkan kepada anak-anak untuk berhemat karena peralatan yang digunakan dalam bermain tidak perlu membeli tetapi bisa di buat sendiri dengan memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitarnya (Sujarno, dkk,2011 : 2).

Menurut Budhisantoso (dalam Sujarno, dkk,2011 : 3) mengatakan bahwa dengan bermain anak-anak dapat belajar norma-norma sosial yang ada dalam kehidupan masyarakat, mengenal nilai-nilai budaya serta mampu menentukan pergaulan yang nantinya berperan penting dalam memilih jalan hidup dan jati diri.

Permainan tradisional sangat bervariasi. Namun pada dasarnya dapat diklasifikasikan berdasarkan usia, jenis kelamin dan kekuatan. Artinya permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak belum tentu menarik perhatian orang dewasa. Begitu pula permainan yang dimainkan oleh kalangan perempuan belum tentu disukai oleh laki-laki (Sujarno, dkk,2011: 6)

Robbert, Arth, dan Bush yang dikutip oleh Danadjaja dalam (Sujarno, dkk,2011 : 6) membagi permainan tradisional menjadi dua golongan yaitu, permainan untuk bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding (*Game*). Perbedaan permainan untuk bermain dan bertanding adalah (*Play*) lebih bersifat untuk mengisi waktu senggang atau rekreasi, sedangkan *Game* hampir selalu bersifat terorganisasi, perlombaan, ada pemenang ,dan memiliki peraturan bermain yang harus disepakati untuk para pemain.

2.2 Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental. Anak usia dini berada pada rentang

usia 0-6 tahun, periode usia yang menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak Sujiono (dalam Rizky Drupadi 2020:31).

Menurut Suyadi (dalam Rizky Drupadi 2020 : 31) Pada masa ini anak usia dini mengalami masa keemasan (*golden age*) yaitu masa disaat semua potensi (agama, moral, fisik, bahasa, kognitif, emosi, sosial, dan seni) yang dimiliki anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Hal ini dikarenakan perkembangan otak pada anak usia mengalami percepatan hingga 80% dari keseluruhan otak orang dewasa (Suyadi, 2010).

2.3 Pengertian Kaos

Kaos oblong atau disebut juga sebagai *T-shirt* adalah jenis pakaian yang menutupi sebagian lengan, seluruh dada, bahu, dan perut. Kaus oblong biasanya tidak memiliki kancing, kerah, ataupun saku. Pada umumnya, kaus oblong berlengan pendek (melewati bahu hingga sepanjang siku) dan berleher bundar. Bahan yang umum digunakan untuk membuat kaus oblong adalah katun atau poliester(atau gabungan keduanya). Mode kaus oblong meliputi mode untuk wanita dan pria, dan dapat dipakai semua golongan usia, termasuk bayi, remaja, ataupun orang dewasa. Kaus oblong pada mulanya digunakan sebagai pakaian dalam. Sekarang kaus oblong tidak lagi hanya digunakan sebagai pakaian dalam tetapi juga sebagai pakaian sehari-hari. (https://id.wikipedia.org/wiki/Kaus_oblong mei 2019)

2.4 Pengertian Media Kaos

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim atau penerima pesan (arsyad 1996:3)

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (arsyad 1996:3)

Menurut gerlach dan ely dalam (arsyad 1996:3) media bila di fahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi siswa agar mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sehingga pada pengertian ini, guru, buku, dan lingkungan adalah media.

Melihat dari beberapa pendapat ahli tentang pengertian media, penulis menyimpulkan bahwa pengertian media kaos dalam proyek studi ini adalah pakaian yang terbuat dari bahan katun *combad 30s* dengan di bubuhkan ilustrasi bertema permainan tradisional yang bertujuan untuk proses penyampaian pesan dalam mengenalkan bentuk-bentuk permainan tradisional yang ada di Indonesia khususnya di daerah jawa tengah.

2.5 Pengertian Cetak Saring/Sablon Manual (*Manual Screen Printing*)

Sablon adalah kegiatan cetak mencetak yang dilakukan menggunakan tenaga manusia (tanpa mesin). Ilmu cetak ini disebut juga *screen printing* yang artinya suatu kegiatan cetak mencetak yang menggunakan kain penyaring (Daryanto 2008 : 13)

Cetak saring atau sablon (*screen printing*) merupakan salah satu teknik cetak yang telah banyak dikembangkan dan dimanfaatkan dalam industri grafika, baik yang berskala kecil (*home industry*), skala menengah, maupun skala besar. Untuk mencetak dalam edisional massal (*mass product*), secara teknis *screen printing* juga dapat dijalankan dengan piranti yang sederhana, tidak memerlukan mesin yang rumit, bahkan mekanikalnya dapat direkayasa sendiri secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan. Secara teknis *screen printing* dengan berbagai variannya dapat diaplikasikan untuk mencetak hampir segala permukaan. Beragam jenis permukaan yang dapat dicetak dengan *screen printing* antara lain permukaan berbahan dasar kertas, plastik, kayu, karet, kaca, *vinyl*, porselin, logam, kain, kulit, batu, dan sebagainya (Supatmo:2015)

Menurut (Daryanto 2018:13) Sablon memiliki kelebihan yaitu bisa digunakan dalam berbagai macam bentuk dan juga dalam bentuk yang kecil. Selain itu peralatan sablon juga lebih murah dan bisa dijangkau oleh masyarakat kelas bawah untuk digunakan sebagai industri rumah tangga

(Daryanto 2008 : 13) juga mengatakan bahwa *screen printing* atau mencetak dengan sistem penyablonan merupakan teknik cap yang dapat menarik keuntungan sebesar-besarnya dengan menggunakan alat-alat yang serba sederhana.

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Proyek studi yang berjudul “Percangan Grafis Kaos dengan Tema Permainan Tradisional Sebagai Media Pengenalan Kearifan Lokal Sejak Usia Dini”. Menghasilkan sebuah rancangan kaos dengan ilustrasi yang menggambarkan suasana keseruan anak-anak saat memainkan permainan tradisional. Melalui karya ini diharapkan permainan tradisional kembali terpromosikan dan mendapat perhatian dari generasi penerus, khususnya anak-anak usia dini.

Karya ini dibuat dengan memperhatikan elemen-elemen dan prinsip desain meliputi unsur visual, yang digambarkan dengan ilustrasi sebagai unsur yang mendasar, karakteristik pada ilustrasi ini menggunakan pendekatan kartunal namun tetap mempertahankan ciri karakter yang dimiliki tokoh utamanya.

Proses pembuatan ilustrasi pada karya ini menggunakan dua teknik yaitu, pertama menggunakan teknik manual menggunakan pensil dan yang kedua teknik digital menggunakan *soft ware* pengolah *vector Corel Draw x7*. Kemudian untuk hasil cetak jadi karya ini dilakukan dengan teknik sablon manual, yang menggunakan bahan kain kaos katun combat 30s dan tinta sablon berjenis plastisol. kemudian dilakukan *finishing doff* supaya mendapatkan *texture* sablon yang lebih halus.

5.2 Saran

Sasaran utama dari pembuatan karya grafis kaos bertema permainan tradisional ini adalah anak-anak sebagai subjek yang memakai hasil karya.

Diharapkan melalui karya grafis kaos ini, permainan tradisional yang kian luput dari perhatian anak-anak maupun orang tua bisa kembali terpromosikan. Karena selain mengajarkan pengetahuan dan sikap sportivitas, permainan tradisional juga memiliki nilai-nilai yang patut sebagai jati diri dan penguat identitas.

Penulis berharap Proyek Studi ini dapat memberikan kontribusi yang cukup berarti untuk akademisi UNNES khususnya mahasiswa jurusan Seni Rupa agar tetap semangat dan makin kreatif dalam menciptakan karya ilustrasi maupun karya desain grafis.

Semoga untuk kedepannya banyak Illustrator serta desainer grafis yang semakin giat membuat karya hebat dengan tema-tema kekayaan alam, budaya, serta kearifan lokal Indonesia dengan harapan supaya jati diri bangsa tetap diperhatikan dan dikenal selamanya oleh generasi muda.

Tentunya dalam pembuatan karya ini masih banyak kekurangan, untuk itu penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya atas segala kekurangan, dan mohon bimbingan serta kritikan sebagai sarana mengevaluasi dan memperbaiki diri dalam berkarya untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar, 2013 . Media Pembelajaran.jakarta : Rajagrafindo persada
- daryanto, 2008. Teknik Pembuatan batik dan Sablon. Semarang : CV. Aneka Ilmu
- https://id.wikipedia.org/wiki/Kaus_oblong diakss pada 03 mei 2019
- Istanto,2015. Pendekatan Tematika dalam Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi Bahan
Alam : Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar.
- Mahendra, Gunawan , 2013. Panduan Bisnis Cetak Sablon Manual dan
Digital.Smart Pustaka
- Sudjana,dkk, 2017. Media Pengajaran. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sujarno, dkk. 2011. Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan
Karakter anak. Yogyakarta : Balai Pelestarian Nilai Budaya
- Supatmo, 2015. Screen Printing dalam Industri Grafika pada Era Digital