

Ludo in Art of Beat Style

Triana Martasya Andini¹, Fendi Nofrian², Nofi Rahmanita³, Mirda Aryadi⁴
Program Studi Desain Mode, Institut Seni Indonesia Padangpanjang^{1,2,3,4}

*Email trianamartasyaandini@gmail.com¹, fendinofrian15@gmail.com², nofi.tekstil@gmail.com³,
amier.aryadhi@gmail.com⁴

Sejarah Artikel:

Diterima 16-07-2026
Disetujui 21-07-2026
Diterbitkan 23-07-2026

ABSTRACT

This work, entitled "Ludo in Art of Beat Style," is inspired by the game of Ludo as a source of ideas for fashion creation based on the Art of Beat style. Ludo was chosen because of its strong visual characteristics, including geometric shapes, symmetrical patterns, and contrasting primary colors, namely red, yellow, green, and blue. These characteristics were developed into expressive, creative, and artistic fashion designs in accordance with the Art of Beat Style concept, which emphasizes freedom of expression, uniqueness, and an anti-mainstream character. The creation method consisted of several stages, namely exploration, design, and realization. The exploration stage involved observing the Ludo game and Art of Beat fashion style. The design stage included the creation of a moodboard, alternative sketches, and selected designs, while the realization stage involved the construction of garments through the application of fabric appliqué techniques, material selection, and the implementation of design elements and principles. The results of this creation consist of three fashion levels: Ready-to-Wear, Ready-to-Wear Deluxe, and Haute Couture. Each work presents the visual characteristics of Ludo combined with the Art of Beat style, resulting in unique and dynamic garments with high aesthetic value.

Keywords: Ludo, Art of Beat Style, Fabric Appliqué.

ABSTRAK

Karya ini berjudul "Ludo in Art of Beat Style" yang terinspirasi dari permainan Ludo sebagai sumber ide penciptaan busana dengan gaya Art of Beat. Permainan Ludo dipilih karena memiliki karakter visual yang kuat, seperti bentuk geometris, pola simetris, serta warna-warna primer yang kontras, yaitu merah, kuning, hijau, dan biru. Karakter tersebut kemudian diolah menjadi desain busana yang ekspresif, kreatif, dan artistik sesuai dengan konsep Art of Beat Style yang menekankan kebebasan berekspresi, keunikan, dan sifat anti-mainstream. Metode penciptaan karya ini melalui beberapa tahap, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Pada tahap eksplorasi dilakukan observasi terhadap permainan Ludo serta gaya busana Art of Beat. Tahap perancangan meliputi pembuatan moodboard, sketsa alternatif, dan desain terpilih, sedangkan tahap perwujudan dilakukan melalui proses pembuatan busana dengan teknik lekapan kain, pemilihan bahan, serta penerapan unsur dan prinsip desain. Hasil dari penciptaan karya ini berupa busana dengan tiga tingkatan, yaitu Ready to Wear, Ready to Wear Deluxe, dan Haute Couture. Setiap karya menampilkan karakter visual Ludo yang dipadukan dengan gaya Art of Beat, sehingga menghasilkan busana yang unik, dinamis, dan memiliki nilai estetika tinggi.

Kata kunci: Ludo, Art of Beat Style, Lekapan kain.

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Andini, T. M., Nofrian, F., Rahmanita, N. ., & Aryadi, M. . (2026). Ludo in Art of Beat Style. Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2(4), 8869-8876. <https://doi.org/10.63822/kj069s14>

PENDAHULUAN

Ludo merupakan permainan papan strategi yang dapat dimainkan oleh dua hingga empat orang. Permainan ini berasal dari permainan tradisional India kuno, Pachisi, yang kemudian mengalami perkembangan dan adaptasi hingga dikenal sebagai Ludo modern. Setiap pemain berusaha memindahkan empat bidak dari posisi awal menuju garis akhir berdasarkan hasil lemparan dadu, dengan memadukan strategi dan keberuntungan. Permainan ini kemudian berkembang ke berbagai negara dengan bentuk papan yang lebih sederhana dan penggunaan warna primer sebagai karakteristik visualnya (Bell, 1979: 12). Pada tahun 1896, Alfred Collier memodifikasi dan mematenkan permainan tersebut di Inggris dengan nama Ludo.

Ludo memiliki karakter visual yang kuat melalui bentuk geometris, pembagian bidang yang teratur, pola repetisi, bidak, dadu, serta warna primer merah, kuning, hijau, dan biru. Menurut Mulyani (2016: 45-47), Ludo tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mengandung unsur strategi, simbol, dan keteraturan visual melalui bentuk serta warna. Karakter visual tersebut menjadikan Ludo berpotensi dikembangkan sebagai sumber ide dalam penciptaan busana modern, khususnya melalui gaya eksperimental Art of Beat Style.

Art of Beat Style merupakan gaya busana yang menekankan kebebasan berekspresi melalui eksplorasi bentuk, tekstur, warna, dan visual yang tidak konvensional. Salma dkk (2025: 61), menjelaskan bahwa *Art of Beat Style* menekankan eksplorasi visual yang bebas, penuh eksperimen, serta tidak terikat pada batasan bentuk busana konvensional. Oleh karena itu, konsep *Ludo in Art of Beat Style* memadukan unsur visual permainan Ludo dengan kebebasan eksplorasi dalam desain busana. Bentuk papan, bidak, dadu, pola geometris, warna primer, dan konsep strategi Ludo dikembangkan melalui eksplorasi bentuk, komposisi, tekstur, dan teknik dekoratif sehingga menghasilkan busana yang ekspresif dan eksperimental.

Eksplorasi visual tersebut didukung oleh penggunaan teknik lekapan kain sebagai teknik manipulasi dan dekorasi permukaan kain. Teknik ini dilakukan dengan melekatkan atau menjahitkan bahan lain pada bahan utama untuk memvisualisasikan unsur papan Ludo, bidak, dan dadu. Penggunaan teknik tersebut memungkinkan terciptanya variasi bentuk dan tekstur yang memperkuat karakter eksperimental busana.

Material yang digunakan terdiri atas kain katun Toyobo, Yamaha silk, kain drill, dan kain wastra berupa batik cap. Pemilihan material disesuaikan dengan kebutuhan kenyamanan, struktur, estetika, serta nilai budaya. Penggunaan batik cap memberikan sentuhan budaya lokal yang memperkaya karakter karya. Dengan demikian, perpaduan permainan Ludo, konsep Art of Beat Style, teknik lekapan kain, dan berbagai material diharapkan menghasilkan busana yang modern, inovatif, eksperimental, serta memiliki identitas visual yang kuat. Berdasarkan uraian tersebut, penciptaan busana *Ludo in Art of Beat Style* dilakukan untuk mengembangkan unsur visual permainan Ludo ke dalam desain busana modern. Eksplorasi bentuk, warna, tekstur, teknik, dan material diharapkan dapat menghasilkan karya yang kreatif, unik, dan menunjukkan perpaduan antara permainan tradisional, kebebasan berekspresi, serta inovasi dalam penciptaan busana.

METODE

1. Eksplorasi

Eksplorasi merupakan proses penjelajahan dan pencarian informasi untuk memahami objek serta menemukan ide dalam penciptaan karya. Pada penciptaan busana *Ludo in Art of Beat Style*, eksplorasi dilakukan melalui observasi dan studi pustaka. Observasi merupakan proses memperoleh informasi melalui pengamatan langsung maupun tidak langsung. Menurut Widoyoko (2014: 46), Observasi merupakan

pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian.

Observasi terhadap permainan Ludo dilakukan dengan mengamati papan permainan, pola geometris, bidak, dadu, dan warna-warna primer yang kontras sebagai sumber ide desain. Observasi terhadap *Art of Beat Style* dilakukan melalui video fashion show bertema “*Art & Beat*” oleh Naeos dalam *Jakarta Fashion & Food Festival* (JF3) tahun 2025 melalui YouTube. Sementara itu, studi pustaka dilakukan melalui pengumpulan dan pengkajian buku, jurnal, artikel, serta referensi relevan untuk memperoleh landasan teori mengenai Ludo, *Art of Beat Style*, desain busana, teknik lekapan kain, material, dan proses penciptaan. Hasil eksplorasi tersebut menjadi dasar dalam mengembangkan konsep, menentukan unsur visual, memilih material, dan menetapkan teknik pada karya busana.

2. Perancangan

Tahap perancangan merupakan proses pengembangan hasil eksplorasi ke dalam bentuk visual. Tahap ini diawali dengan penyusunan moodboard sebagai media untuk menyatukan sumber inspirasi, warna, bentuk, tekstur, dan suasana yang akan diterapkan pada karya.



Gambar 1. Moodboard
(Dibuat: Triana Martasya Andini, 2026)

Selanjutnya dibuat sketsa alternatif untuk mengembangkan berbagai kemungkinan desain. Sketsa alternatif dibuat dalam tiga tingkatan busana, yaitu *Ready to Wear*, *Ready to Wear Deluxe*, dan *Haute Couture*. Dari beberapa alternatif tersebut dipilih desain yang paling sesuai dengan konsep penciptaan dan kemudian dikembangkan menjadi desain terpilih.



Gambar 2. Desain yang diwujudkan Ready to Wear
(Desain oleh: Triana Martasya Andini, 2026)



Gambar 3. Desain yang diwujudkan Ready to Wear Deluxe
(Desain oleh: Triana Martasya Andini, 2026)



Gambar 4. Desain yang diwujudkan Haute Couture
(Desain oleh: Triana Martasya Andini, 2026)

Pada tahap ini juga ditentukan material dan teknik yang akan digunakan. Kain katun Toyobo digunakan pada busana *Ready to Wear* karena memiliki karakter yang nyaman dan sesuai untuk busana

sehari-hari. Kain drill digunakan untuk memberikan struktur yang lebih kokoh, sedangkan Yamaha Silk digunakan untuk memberikan kesan mewah pada busana *Ready to Wear Deluxe* dan *Haute Couture*. Batik cap digunakan sebagai unsur wastra untuk menghadirkan nilai budaya lokal.

3. Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan proses mengubah desain terpilih menjadi karya busana. Proses ini meliputi pengambilan ukuran, pembuatan pola, pemotongan bahan, penerapan teknik lekapan kain, proses menjahit, finishing detail, serta fitting hasil akhir. Teknik lekapan kain menjadi teknik utama yang digunakan untuk menerapkan visual permainan Ludo. Bentuk papan Ludo, bidak, dan dadu dibuat melalui penyusunan potongan kain dengan warna yang disesuaikan dengan karakter permainan Ludo. Pada karya tertentu, teknik ini dipadukan dengan penggunaan kancing bungkus dan payet untuk memperkuat detail dekoratif.

HASIL PEMBAHASAN

Konsep visual Ludo diterapkan melalui bentuk geometris, warna primer merah, kuning, hijau, dan biru, pola repetisi, serta elemen papan, bidak, dan dadu. Unsur tersebut dikembangkan melalui teknik lekapan kain dan disusun secara kontras untuk menciptakan busana yang ceria, berani, dan ekspresif. Konsep *Art of Beat Style* diwujudkan melalui eksplorasi bentuk, siluet, warna, dan detail, seperti potongan asimetris, permainan panjang-pendek, *layering*, lengan balon, serta *vest*. Perpaduan kedua konsep tersebut menghasilkan busana yang eksperimental dan ekspresif, dengan menggunakan bahan kain katun Toyobo, Yamaha silk, kain drill, dan penggunaan batik cap memperkuat unsur budaya lokal dalam karya.

A. Karya Ready to Wear

Karya *Ready to Wear* merupakan tingkatan busana yang menekankan kesederhanaan, kenyamanan, dan kepraktisan. Busana terdiri atas atasan, celana, dan detail kantong dengan penggunaan material kain katun Toyobo, kain drill, dan batik cap. Katun Toyobo dipilih karena lembut dan nyaman, kain drill memberikan struktur pada bagian tertentu, sedangkan batik cap berfungsi sebagai unsur dekoratif sekaligus representasi budaya lokal.



Gambar 5. Hasil busana *ready to wear*
(Foto oleh: Ahmad Boy Romy & Yurnibas, 2026)

Konsep Ludo diterapkan melalui warna merah, kuning, hijau, dan biru serta teknik lekapan kain berbentuk papan Ludo dan bidak. Penggunaan warna dengan teknik *color blocking* menciptakan tampilan ceria dan dinamis, sementara pengulangan bentuk dan warna membentuk irama visual. Secara keseluruhan, karya ini menerjemahkan karakter Ludo ke dalam busana modern yang sederhana, fungsional, estetik, dan tetap nyaman digunakan.

B. Karya Ready to Wear Deluxe

Karya *Ready to Wear Deluxe* merupakan pengembangan busana siap pakai dengan tingkat detail dan pengerjaan yang lebih kompleks. Busana terdiri atas *inner*, *vest*, celana, dan obi sebagai aksesoris pada bagian pinggang. Siluetnya memadukan *inner* berlengan panjang, *vest* sebagai elemen utama, serta celana dengan potongan panjang-pendek yang asimetris. Material yang digunakan adalah kain drill untuk memberikan struktur, Yamaha Silk untuk menghadirkan kesan halus, lembut, dan mewah, serta batik cap sebagai unsur wastra yang memperkuat nilai budaya.



Gambar 6. Hasil busana *ready to wear deluxe*
(Foto oleh: Ahmad Boy Romy & Yurnibas, 2026)

Konsep Ludo diterapkan melalui lekapan kain berbentuk papan permainan dan bidak, serta penggunaan kancing bungkus sebagai detail dekoratif bernuansa *handmade*. Warna merah, kuning, hijau, dan biru disusun secara kontras namun tetap harmonis. Potongan asimetris dan variasi panjang celana memberikan kesan dinamis yang sesuai dengan karakter *Art of Beat Style*. Secara keseluruhan, karya ini mengembangkan visual Ludo melalui perpaduan material, warna, siluet, dan detail dekoratif yang lebih kompleks.

C. Karya Haute Couture

Karya *Haute Couture* merupakan tingkatan busana dengan tingkat pengerjaan, detail, dan kompleksitas tertinggi. Busana terdiri atas *inner*, *vest* dengan ekor panjang, dan celana. *Vest* menjadi pusat perhatian melalui bentuknya yang megah dan artistik. Material yang digunakan adalah Yamaha Silk yang memberikan kesan mewah melalui permukaan halus dan sedikit berkilau, serta batik cap sebagai unsur budaya lokal. Teknik lekapan kain diterapkan untuk membentuk visual papan Ludo, bidak, dan dadu.



Gambar 7. Hasil busana *haute couture*
(Foto oleh: Ahmad Boy Romy & Yurnibas, 2026)

Detail payet digunakan untuk memperkuat kesan mewah dan eksklusif, sedangkan sistem buka-tutup *eyelet* dengan tali jalin pada *vest* menonjolkan karakter *handmade*. *Inner* dirancang lebih sederhana dengan kerah tegak, bukaan resleting Jepang, potongan bawah asimetris, dan lengan balon agar *vest* tetap menjadi fokus utama. Celana menggunakan susunan potongan dengan ukuran dan panjang berbeda yang dilengkapi aplikasi pecahan papan Ludo, rimpel, payet, dan kantong. Warna merah, kuning, hijau, dan biru disusun secara kontras namun harmonis. Prinsip harmoni, keseimbangan, irama, dan penekanan diwujudkan melalui pengulangan warna, bentuk, motif, serta detail aplikasi. Secara keseluruhan, karya ini menunjukkan pengembangan permainan Ludo ke dalam busana *Haute Couture* yang kreatif, inovatif, eksklusif, dan memiliki nilai estetika tinggi.

KESIMPULAN

Penciptaan karya busana *Ludo in Art of Beat Style* menjadikan permainan Ludo sebagai sumber inspirasi utama dipadukan dengan konsep *Art of Beat Style* sehingga menghasilkan perpaduan karya dengan warna yang berani, siluet dinamis, serta detail dekoratif yang memiliki identitas visual kuat. Proses penciptaan dilakukan melalui tahap eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Karya diwujudkan dalam tiga tingkatan busana, yaitu *Ready to Wear*, *Ready to Wear Deluxe*, dan *Haute Couture*, dengan tingkat kompleksitas yang berbeda. Elemen papan Ludo, bidak, dan dadu diterapkan melalui teknik lekapan kain, sedangkan penggunaan batik cap memperkuat perpaduan antara unsur permainan, kreativitas desain, dan budaya lokal. Dengan demikian, permainan Ludo dapat dikembangkan menjadi sumber inspirasi busana yang inovatif, estetis, dan memiliki karakter artistik yang kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Bell, Robert Charles. (1979). *Board and table games from many civilizations*. New York: Dover Publications.
- Mulyani, Sri. (2016). *Permainan tradisional anak Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Salma, Raudhatul, dkk. (2025). "Busana tradisi Batobo sebagai inspirasi busana *art of beat style*. *Jurnal style fashion of design*," 12(1), 55–65.
- Widoyoko, Eko Putro. (2014). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.