

**PERMAINAN TRADISIONAL MASA KECIL
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

**Hendra Maysetyawan
NIM 1612646021**

**PROGRAM STUDI SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2023

**PERMAINAN TRADISIONAL MASA KECIL
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



Diajukan oleh:

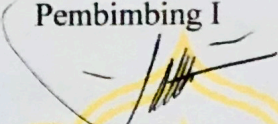
Hendra Maysetyawan

1612646021

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang
Seni Murni
2023

Tugas Akhir Karya Seni berjudul: **PERMAINAN TRADISIONAL MASA KECIL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS** diajukan oleh Hendra Maysetyawan, NIM1612646021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Satrio Hari Wicaksono, M. Sn.

NIP 100219860615 2012/12/ NIDN 0415068602

Pembimbing II


Wiyono, M. Sn.

NIP. 19670118 199802 1 001/ NIDN 0018016702

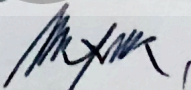
Cognate/ Anggota


Setyo Priyo Nugroho, M. Sn.

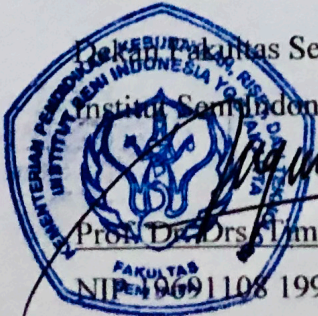
NIP. 19670118 199802 1 001/ NIDN 0009087504

Ketua Jurusan/

Program Studi/ Ketua


Dr. Miftahul Munir, M. Hum.

NIP 19760104 200912 1 001/ NIDN 0004017605


Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Prof. Dr. Drs. Limbul Raharjo, M. Hum.
NIP 196911108 199303 1 001/ NIDN 0008116906

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Hendra Mysetyawan
NIM : 1612659021
Jurusan : Seni Rupa Murni
Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta
Judul Tugas Akhir : PERMAINAN TRADISIONAL
MASA KECIL SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN KARYA SENI
LUKIS

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Tugas Akhir penciptaan karya seni yang telah penulis buat adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya, kecuali yang secara tertulis sebagai acuan dalam Tugas Akhir ini dandisebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib dan peraturan yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya dantapa tekanan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 12 juni 2023

10000
METERAI TEMPEL
FA6AKX484965469
Hormat Saya,

Hendra Maysetyawan



*Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk orang tua, sahabat,
lingkungan dan Institut Seni Indonesia Yogyakarta*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan segala puji dan syukur alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat serta hidayah-Nya penyusunan skripsi yang berjudul “PERMAINAN TRADISIONAL MASA KECIL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS” sebagai salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang Seni Lukis, Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini dapat diselesaikan.

Banyak hambatan yang dihadapi selama proses menyelesaikan penulisan skripsi ini, namun berkat kehendak-Nyalah sehingga penulis berhasil menyelesaikannya, meskipun masih ada beberapa kekurangan dalam kepenulisan. Oleh karena itu, kritik serta saran sebagai masukan yang membangun sangat diharapkan. Dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini patutlah kiranya penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kelancaran dalam pengerjaan skripsi ini.
2. Satrio Hari Wicaksono M. Sn., selaku pembimbing I dan Wiyono, S.Sn., M. Sn., selaku pembimbing II. Terima kasih atas segala bimbingan, ajaran, kesediaan waktu, dan ilmu-ilmu baru yang penulis dapatkan selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Wiyono, S. Sn., M. Sn., selaku dosen wali yang selama ini mendampingi dalam memilih mata kuliah yang dilalui dari semester awal hingga akhir.
4. Setyo Priyo Nugroho. M. S.n. selaku cognate yang telah menguji penulisan tugas akhir penciptaan.
5. Segenap dosen pengajar Bidang Seni Lukis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membagi ilmu,

pengalaman, pendidikan, dan pengetahuan selama penulis duduk di bangku kuliah.

6. Segenap staf pegawai Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah banyak membantu penulis selama ini.
7. Kedua orang tua, saudara, sahabat dan seluruh teman-teman angkatan 2016 Seni Murni, Nayanika kolektif, Forum Komunikasi Mahasiswa Tulungagung, atas kesediannya berbagi pengalaman dan pengetahuan, serta yang senantiasa memberikan motivasi serta perhatian kepada penulis selama ini.

Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini. Akhir kata, penulis menyadari dalam penulisan ini masih banyak terdapat kekurangan serta kelemahan sehingga kritik dan saran sangat diharapkan untuk kesempurnaan penulisan dan karya selanjutnya. Diharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat dan semoga Allah SWT memberi perlindungan bagi kita semua.

Yogyakarta, 12 Juni 2023

Hendra Maysetyawan

DAFTAR ISI

PERMAINAN TRADISIONAL MASA KECIL.....	i
PERMAINAN TRADISIONAL MASA KECIL.....	i
SURAT PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
BAB I.....	xi
PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
C. TUJUAN DAN MANFAAT	4
D. PENJELASAN MAKNA JUDUL.....	5
BAB II	7
KONSEP	7
A. KONSEP PENCIPTAAN KARYA	7
B. KONSEP BENTUK DAN PERWUJUDAN	14
BAB III.....	27
PROSES PEMBENTUKAN.....	27
BAB IV	35
TINJAUAN KARYA	35
BAB V.....	67
A. KESIMPULAN.....	67
B. SARAN	68
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Permainan Layang-layang.....	9
Gambar 2. 2 Permainan dakon	10
Gambar 2. 3 Permainan senapan batang daun pisang.....	11
Gambar 2. 4 Permainan kelereng.....	12
Gambar 2. 5 Bermain patil lele	21
Gambar 2. 6 Bermain patil lele	21
Gambar 2. 7 Bermain kelereng	22
Gambar 2. 8 Gasing kayu.....	22
Gambar 2. 9 Kuda lumping anyaman bambu.....	22
Gambar 2. 10 .Nyoman Masriyadi – neon hero jago neon	23
Gambar 2. 11. Nyoman Masriyadi – sorry hero saya lupa.....	24
Gambar 2. 12 Samsul Arifin- the Thinker	24
Gambar 2. 13 Samsul Arifin- Tinggal menunggu berhenti menulis.....	25
Gambar 2. 14 <i>Norman Rockwell - Boy Playing Flute Surrounded by Animals</i>	26
Gambar 2. 15 <i>Norman Rockwell - Tired Salesgirl on Christmas Eve</i>	26
Gambar 2. 16 Kanvas.....	28
Gambar 2. 17 Cat Acrylic	29
Gambar 2. 18 Kuas.....	29
Gambar 2. 19 Palet cat	30
Gambar 2. 20 Persiapan Bahan Dan Alat Membuat Karya	31
Gambar 2. 21 Tahap sketsa pembuatan karya.....	32
Gambar 2. 22 Tahap Pembentukan dan Pewarnaan Objek pada Karya.....	33
Gambar 2. 23 Tahap Finishing Karya	34
Gambar 3. 1 Menari mengikuti irama , 2023	36
Gambar 3. 2 Percaya diri 2023.....	38
Gambar 3. 3 Menatap masa depan, 2023	40
Gambar 3. 4 Belajar mengatur strategi, 2023	42
Gambar 3. 5 Membidik jauh, 2023	45

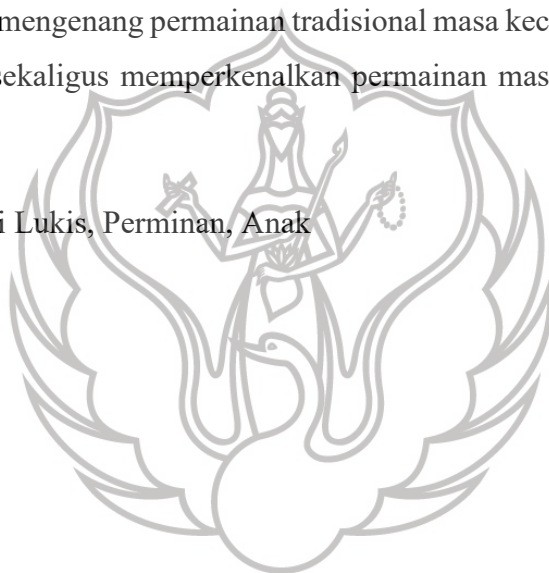
Gambar 3. 6 Menggapai cita-cita, 2023	47
Gambar 3. 7 Putaran gasing, 2023	49
Gambar 3. 8 Pahlawan berkuda, 2023	51
Gambar 3. 9 Keseimbangan dalam melangkah, 2023.....	53
Gambar 3. 10 Ketepatan dalam membidik, 2023.....	55
Gambar 3. 11 Menghitung jumlah yang didapat, 2023.....	57
Gambar 3. 12 Menjaga tanggungjawab, 2022	59
Gambar 3. 13 Kreativitas, 2022	61
Gambar 3. 14 Bermain bersama , 2022.....	63
Gambar 3. 15 Kesendirian , 2022.....	65



ABSTRAK

Seni lukis menjadi media untuk menuangkan ide dan gagasan dalam bentuk dua dimensi. Ide dan gagasan tersebut tentunya dipengaruhi oleh pengalaman dari masa lalu. Banyak kenangan yang terjadi di masa kecil, salah satunya adalah waktu bermain bersama teman-teman maupun bermain sendiri. Kenangan yang selalu membawa kita bernostalgia dalam suasana permainan yang penuh kebersamaan dan ceria. Jenis permainan yang dapat dibagi dua, yaitu permainan tradisional dan modern. Berbagai jenis permainan memiliki sisi positif agar anak belajar interaksi sosial. Momen-momen kebersamaan tersebut saat ini makin sedikit dijumpai, sehingga memunculkan rasa rindu terhadap momen tersebut. Karya seni lukis dengan mengangkat tema mengenang permainan tradisional masa kecil menjadi album untuk bernostalgia dan sekaligus memperkenalkan permainan masa lalu kepada generasi baru.

Kata Kunci : Seni Lukis, Permainan, Anak



ABSTRACT

Painting is a medium for expressing ideas and ideas into two-dimensional forms. These ideas and ideas are certainly influenced by experiences from the past. As with many memories that occurred in childhood, one of them was playing time with friends or playing alone. Memories that always bring us nostalgia in a game atmosphere that is full of togetherness and joy. There are so many types of games that can be divided into traditional and modern games. Various types of games have a positive side in terms of children learning social interaction. These moments of togetherness are now being found less and less, giving rise to a feeling of longing for these moments. Paintings with the theme of remembering traditional childhood games are albums for nostalgia and at the same time introducing past games to a new generation.

Keywords: *Painting, Games, Children*



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sebuah karya seni diciptakan dari ide dan gagasan yang berasal dari pikiran dan perasaan seseorang. Karya seni juga dapat dipengaruhi beberapa faktor yang bersal dari luar maupun dari dalam, misalnya pengalaman pribadi, kisah orang lain, ataupun berbagai hal lain yang ada di lingkungan sekitar. Proses penciptaan karya yang dilatarbelakangi oleh pengalaman indera kemudian direnungkan untuk menghasilkan gagasan baru, dan diolah melalui kepekaan rasa untuk dituangkan ke dalam sebuah karya.

Membahas tentang kenangan masa kecil seringkali dikaitkan dengan suasana kanak-kanak yang bebas dan ceria. Dengan bermain, anak memperoleh kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah tanpa paksaan. Kegiatan bermain anak secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan (Novan Ardy, 2012:93). Menurut pengalaman pribadi penulis, kebebasan dengan suasana ceria dapat muncul pada waktu bermain tanpa beban bersama teman-teman. Hal tersebut mengingatkan penulis pada memori masa kecil saat bermain dengan teman-teman. Bermain adalah salah satu bentuk aktivitas sosial pada awal masa anak-anak, sebab anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain (Demista, 1013:141). Saat anak-anak berkumpul, mereka akan memikirkan kegiatan yang dapat dilakukan bersama, misalnya melakukan permainan yang dapat menghidupkan suasana ceria. Di balik sikap polosnya, anak-anak secara alami akan memikirkan berbagai pertimbangan untuk memilih permainan. Anak-anak akan memilih permainan yang sesuai dengan mempertimbangkan situasi dan keadaan yang ada. Keadaan atau faktor yang menjadi pertimbangan dapat meliputi jenis kelamin, usia, waktu, tempat, serta cuaca atau musim. Dalam situasi ini dapat dilihat sisi kepekaan anak-anak

dalam memilih permainan yang akan dimainkan.

Pengalaman mengenai permainan tradisional semasa kecil, memiliki kenangan indah untuk dikenang. Banyak permainan tradisional yang pernah penulis mainkan bersama teman-teman sebaya. Merakit layang-layang menjadi salah satu permainan yang banyak digemari kala itu perlu ketelitian dan kejelian dalam meraut bambu untuk mendapatkan keseimbangan agar layang-layang dapat terbang dengan sempurna. Kreativitas membuat layang-layang tidak hanya sebatas bentuk saja, namun pemilihan warna kertas dan kreativitas dalam memadukan warna menjadi nilai tersendiri. Terdapat peraturan khusus bermian layang-layang di lingkungan penulis. Jika layang-layang tersebut mempunyai ekor panjang, menandai bahwa layang-layang tidak mengikuti kompetisi *sambitan*. Ekor panjang tersebut sebagai simbol agar tidak diganggu oleh layang-layang lainnya yang mengikuti kompetisi tersebut.

Faktor-faktor yang memengaruhi pemilihan jenis permainan dapat dijelaskan dalam beberapa contoh, seperti saat musim panas dan cerah, anak-anak akan lebih suka bermain di luar rumah bersama teman-temannya. Layang-layang menjadi salah satu jenis mainan yang dapat dimainkan dengan cuaca yang cerah. Contoh lainnya adalah ketika berada di dalam ruang, anak-anak mungkin akan memainkan permainan yang tidak memerlukan lebih banyak gerakan yang aktif misalnya bermain ular tangga. Permainan juga dapat dikelompokkan berdasarkan cara memainkannya.

Pada dasarnya kegiatan bermain tidak mengharuskan adanya keterlibatan benda mainan yang dimainkan dalam. namun lebih kepada suasana bermain yang diciptakan oleh anak-anak. Ada banyak jenis permainan yang tidak melibatkan benda atau mainan di dalamnya, misalnya petak umpet, dan ular naga yang permainannya dengan memanfaatkan wilayah bermain yang luas dan saling mengandalkan teman bermain. Ada pula jenis permainan yang tidak memerlukan mainan tertentu, namun cukup memanfaatkan benda-benda di sekitar, seperti batu dan biji buah-buahan kecil seperti biji buah kelengkeng, biji sawo dan lain sebagainya yang digunakan sebagai peluru untuk bermain ketapel. Beberapa

permainan tersebut merupakan contoh permainan tradisional yang masih dimainkan hingga saat ini.

Dari penjelasan tersebut dapat dilihat tingkat kepekaan anak terhadap situasi atau kondisi yang merupakan salah satu dampak positif yang dihasilkan dari bermain. Selain menghasilkan memori yang menyenangkan di masa depan, bermain menjadi salah satu hal yang dapat memengaruhi perkembangan pikiran, fisik, maupun motorik pada anak. Selain penggolongan permainan anak tradisional di atas, ada juga yang berpendapat bahwa aneka ragam dan bentuk permainan dapat digolongkan menjadi tiga kategori yaitu permainan strategi, permainan yang lebih mengutamakan kemampuan fisik, dan yang ketiga permainan yang dilakukan secara bermain sambil belajar (Purwaningsih, 2006).

Di era modern seperti sekarang ini sangat jarang ditemukan tanah lapang atau halaman rumah yang ramai dengan anak-anak yang sedang bermain bersama. Anak-anak saat ini lebih suka bermain di dalam rumah, baik memainkan *game online*, *game konsol* lainnya, atau hanya sekedar bermain telepon pintar. Permainan anak cenderung mengikuti zaman seiring kemajuan teknologi serba canggih seperti sekarang. Teknologi permainan modern telah mengambil alih peran permainan tradisional sehingga sedikit demi sedikit permainan tradisional terkikis keberadaannya. Tidak heran permainan tradisional kini sudah jarang untuk dimainkan oleh anak-anak.

Adanya berbagai perangkat bermain yang diciptakan lebih modern menjadikan permainan lebih praktis. Anak-anak tidak perlu lagi saling menghampiri dan saling bertemu untuk bermain. Bahkan orang tua tidak perlu membelikan mainan yang berwujud benda yang biasanya memakan tempat dan perlu dibersihkan kembali setelah bermain. Adapun beberapa faktor yang dapat menjelaskan keadaan tersebut di antaranya adalah keadaan orang tua yang sibuk dengan rutinitas bekerja sehingga mereka percaya bahwa anak-anak merasa lebih aman ketika mereka bermain di dalam rumah dibandingkan bermain di luar rumah. Hal tersebut tanpa disadari dapat mempengaruhi pembentukan karakter dan perkembangan keterampilan sosial.

Aktivitas bermain tentunya sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, baik dari segi fisik maupun mental. Suasana bermain bersama akan mengembangkan sikap sosial yang dibangun sejak dini oleh anak-anak. Cara memilih permainan pun mampu melatih kepekaan anak terhadap suasana dan keadaan di sekitar mereka. Ada begitu banyak permainan yang mampu melatih kecerdasan otak, kemampuan fisik, jiwa kepemimpinan, sikap adil, dan banyak hal positif lainnya.

Sebagai mahasiswa seni lukis, penulis merasa perlu memiliki kepekaan dalam menyikapi berbagai hal yang terjadi saat ini. Pemilihan tema permainan tradisional anak di masa kecil diharapkan mampu menggugah kesadaran orang tua atau masyarakat mengenai manfaat dari bermain bagi perkembangan fisik maupun psikis anak. Akan sangat disayangkan jika anak-anak mulai asyik bermain sendiri dalam dunia digital kemudian memengaruhi pada sikap sosial, daya tahan tubuh, serta motoriknya. Penggambaran dengan suasana penuh warna mengajak pembaca untuk menikmati waktu bernostalgia atau mengingat masa kecil dengan kebebasan dalam suasana ceria yang penuh warna.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan gagasan yang telah dipaparkan, penulis mengemukakan apa yang menjadi gagasan utama dari permainan tradisional atau kegiatan bermain pada anak, dan akan mewujudkannya dalam karya seni lukis. Hal yang menjadi rumusan penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah:

1. Permainan tradisional apa saja yang menarik sebagai gagasan penciptaan karya seni lukis.
2. Bagaimana cara memvisualkan permainan tradisional anak dalam sebuah karya lukis dengan bahan, Teknik, dan gaya yang tepat.

C. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan

- a. Memperkenalkan kembali ragam permainan tradisional dalam bentuk karya seni lukis.
 - b. Menunjukkan sisi positif yang terkandung dalam permainan tradisional. untuk dijadikan gagasan berkarya.
 - c. Memvisualisaikan permainan masa kecil penulis sebagai konsep berkarya.
2. Manfaat
- a. Diharapkan dengan adanya penciptaan karya lukis ini, pembaca dapat lebih memahami ragam permainan tradisional agar nantinya permainan tersebut familiar kembali.
 - b. Sebagai bahan referensi mengenai kegiatan bermain anak yang merupakan bagian dari pada memori masa kecil.
 - c. Memperoleh kembali suasana bermain saat masa kecil

D. PENJELASAN MAKNA JUDUL

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam pengertian judul “Permainan Tradisional Masa Kecil Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis”, maka akan dipaparkan penegasan makna judul yang disampaikan dari kata perkata. Berikut adalah uraiannya :

1. Permainan

Sesuatu berupa barang atau benda yang digunakan untuk bermain (Moeliono, 1990:544)

2. Tradisional

Sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun (<https://kbbi.web.id/tradisional>)

3. Masa Kecil

Masa kanak-kanak saat seorang individu yang masih kecil dalam masa pertumbuhannya. Masa anak-anak berada dalam rentan masa kehidupan antara dua tahun sampai pubertas (Moeliono, 1990:561).

4. Sebagai

Kata depan untuk menyatakan hal yang serupa, sama, semacam (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sebagai>)

5. Ide

Pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya. Ide atau pokok isi merupakan sesuatu yang hendak diketengahkan (Diksi Rupa, 2011: 187).

6. Penciptaan

Sebuah proses menciptakan (Moeliono, 1990: 169).

7. Seni Lukis

Seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetis seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dwimatra), dengan menggunakan medium seni rupa, yaitu garis, warna, *tekstur*, *shape*, dan sebagainya (Seni Rupa Modern, 2017: 33).

Dari penjelasan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan “Permainan Tradisional Masa Kecil Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” adalah penggunaan ide dari berbagai hal yang meliputi permainan anak atau kegiatan bermain pada anak. Kegiatan bermain anak menunjukkan benda/mainan yang dimainkan, teman bermain, situasi lingkungan bermain, dan kondisi diri anak saat sedang bermain. Kondisi atau keadaan diri anak dapat berupa respon ekspresi, dan kepekaan terhadap kegiatan apa yang dimainkan, objek yang dimainkan, serta lingkungan tempat bermain. Karya yang dihasilkan menunjukkan narasi mengenai apa saja yang terjadi saat anak sedang bermain di lingkungan tempat bermain, dan divisualkan dalam karya seni lukis dengan gaya *pop art* realistik