

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Setiap individu tidak pernah luput dari pengalaman dan cerita di masa lalu. Rangkaian masa lalu tersebut menghasilkan cerita-cerita yang bisa dikenang di masa mendatang. Begitu pula dengan karya lukis yang di dalamnya selalu menyimpan cerita dari sisi pelukisnya. Karya lukis dapat menjadi media yang baik untuk menyimpan cerita-cerita atau kenangan masa lalu dengan memainkan imajinasi untuk menyampaikannya ke dalam sebuah kanvas.

Tema Mengenang Permainan Tradisional Masa Kecil dapat menjadi sebuah album untuk bernostalgia mengingat masa kanak-kanak di tahun 1998 hingga awal tahun 2005. Suasana kebersamaan penuh keceriaan ditampilkan anak-anak saat bermain sendiri maupun berkumpul untuk bermain bersama. Dalam kurun waktu tersebut anak-anak seakan memiliki waktu bermain yang panjang dan ruang bermain yang luas. Ada begitu banyak jenis permainan tradisional yang dapat dimainkan seperti tembak-tembakan, dakon, layang-layang maupun bermain kelereng. Dari keseluruhan permainan tersebut memiliki banyak manfaat baik untuk fisik dan psikis anak. Anak dapat belajar mengenai interaksi sosial, lingkungan, alam, serta meningkatkan kemampuan fisik, logika, dan imajinasi mereka. Manfaat-manfaat tersebut mungkin masih dapat dijumpai di permainan sekarang. Namun, beberapa diantaranya sudah mulai jarang kita temukan. Seperti permainan yang melibatkan benda-benda alam dan lingkungan, seperti berenang di sungai, bermain di tanah/halaman rumah, dan bermain ketapel. Permainan yang melibatkan interaksi sosial juga mulai berkurang peminatnya, karena anak-anak sekarang telah memasuki era digital dimana

mainan juga telah diciptakan dalam bentuk digital dan sifatnya lebih individu.

Dengan adanya karya ini diharapkan mampu mengajak pembaca untuk bernostalgia dan mengingat kenangan permainan di masa kecil, serta dapat berbagi pengetahuan dan pengalaman kepada generasi baru. Semoga manfaat baik dapat selau melekat dalam permainan yang lahir di masa sekarang dan masa yang akan datang

B. SARAN

Dalam penggarapan karya ini tentunya penulis mengalami beberapa kendala, baik dari segi pengelolaan material, mengumpulkan data dari narasumber maupun dari penerapannya. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam kata maupun kalimat. Serta proses pembuatan karya lukis menghasilkan karya yang kurang bagus dan pengerjaan yang kurang maksimal. Untuk itu, saran dan kritikan yang membangun selalu dinantikan untuk perbaikan selanjutnya.

Demikian laporan ini dibuat untuk memenuhi syarat dari Tugas Akhir penciptaan karya seni lukis di jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Semoga dari apa yang dikerjakan ini dapat berguna untuk masyarakat, perkembangan seni rupa di masa mendatang, serta apresiator seni pada umumnya. Laporan ini juga diharapkan menjadi dasar dan pijakan berekspresi kreatif penulis dan dapat pula memberikan wawasan, pengetahuan, serta masukan bagi siapa saja. Permohonan maaf yang sebesar-besarnya dari penulis apabila ada kata atau kalimat dalam laporan ini yang kurang berkenan di perasaan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Kamus Besar Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka. 1989
- Dharmamulya, Sukirman, dkk. *Permainan Tradisional Jawa*. Indonesia: Kepel Press. 2005
- Katika, Dharsono S. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains, 2004
- Moeliono, Anton M., dkk. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 1990
- Soedarso, Sp. *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: STSRI "ASRI". 1976-1977
- Soedarso, Sp. *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta. 2006
- Sucitra, I Gede Arya. *Pengetahuan Bahan Lukisan*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta. 2013
- Susanto, Mikke. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kasinius. 2002
- Zulkifli, Drs. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 1987
- Soegeng Toekio. M. 1983. *Tinjauan Seni Rupa*. Surakarta: Proyek Pengembangan IKI. Sub Proyek ASKI.
- Ardy, Novan Wijayani. 2012. *Format PAUD konsep, karakteristik dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakartta: AR-RUZZ Media
- Purwaningsih, E. (2006). Permainan tradisional anak: salah satu khasanah budaya yang perlu dilestarikan. *Sejarah dan Budaya Jawa*, 40.

Jurnal Online

- <https://media.neliti.com>. Andriani, Tuti. (2012). *Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*. Jurnal Sosial Budaya. Vol. 9, No. 1, 132.
- <https://media.neliti.com>. Khoir, Abdul (2009). *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukati*. Forum Tarbiyah. Vol. 7, No. 2, 196.
- <https://www.pustaka.ut.ac.id>. Musfiroh, Dr. Tadkiroatun. (2014). *Bermain dan Permainan Anak*. Teori dan Konsep Bermain. Vol.1, 6.

Website

- <https://kbbi.web.id/tradisional> (diakses penulis pada tanggal 5 mei 2023, pukul. 09.15 WIB)
- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sebagai>, (diakses penulis pada tanggal 5 mei 2023, pukul. 09.22 WIB)
- <https://ibudanaku.com/forum/post/bermain-layang-layang>, diakses 11 Mei 2023, pukul 10:37 WIB)
- <https://eksotikadesa.id/permainan-dakon>, diakses 11 Mei 2023, pukul 11.05 WIB)
- <https://www.superradio.id/melestarikan-permainan-tradisional>, diakses 11 Mei 2023, pukul 11.10 WIB)
- <https://www.fimela.com>, Diakses 11 Mei 1013, pukul 11.10 WIB)
- <http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/nyoman-masriadi/page:4>. diakses pada 13 Mei 2013 00.38 WIB)
- <http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/nyoman-masriadi/page:4>. diakses pada 13 Mei 2013 00.39WIB)
- <http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/samsul-arifin>. diakses pada 13 Mei 2013 01.00 WIB)
- <http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/samsul-arifin>. diakses pada 13 Mei

2023 01.10 WIB)

<https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2018/american-art-n09867/lot.46.html?locale=en> diakses pada 22 juni 2023 10.59 WIB)

