

REALITAS SOSIAL PADA DOLANAN TRADISIONAL



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 Rupa Murni
2016

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

REALITAS SOSIAL PADA DOLANAN TRADISIONAL, diajukan oleh Budi Santosa, NIM 0912030021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 28 Juni 2016 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Pembimbing I

Prof. Dr. M. Dwi Marianto, MFA.
NIP 19561019 198303 1 003

Pembimbing II

AC. Andre Tanama, S.Sn., M.Sn.
NIP 19820328 200604 1 001

Cognate/Anggota

Tri Septiana Kurniati, S.Pd., M.Hum.
NIP 19800903 201012 2 001

Ketua Jurusan Seni Murni/Ketua
Program Studi Seni Rupa Murni
/Ketua/Anggota

Wiwik Sri Wulandari, M.Sn.
NIP. 19760510 20112 2 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 195908021988032001

KATA PENGANTAR

Puji syukur pada Allah S.W.T, Tuhan dari segala alam atas segala hal yang telah diberikan pada kehidupan penulis. Terimakasih telah mengantarkan penulis pada titik terwujudnya laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Grafis ini. Suatu kesempatan yang sempat terlupakan.

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini adalah bagian dari proses studi, dan diajukan untuk memenuhi syarat gelar sarjana dalam Seni Grafis di jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Keterlibatan dari semua pihak merupakan sumber dukungan serta bantuan yang tak ternilai dan tak dapat dilupakan. Untuk itu penulis mengucapkan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Dwi Maryanto, Mfa, Phd , selaku Dosen Pembimbing I dan dosen wali
2. Bapak A.C. Andre Tanama, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II
3. Ibu Tri Septiana Kurniati, S.Pd., M.Hum, selaku cognate.
4. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn selaku Kepala Jurusan Seni Murni
5. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa
6. Bapak Drs. M. Agus Burhan, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Seluruh Dosen, Staf dan Karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

8. Bapak dan Ibunda tercinta Muhdiraharjo dan Ibu Tumiyem untuk dukungan, cinta dan kesabaran dalam menunggu saat-saat ini.
9. Kakak perempuan tersayang Emi Sartini dan keluarga barunya yang memberikan nuansa kerinduan.
10. Bapak Lurah Panggungharjo, Wahyudi Anggorohadi, S.Fam dan teman-teman Kampung Dolanan Pandes, Sekar, Joko, Ibu Umi
11. Keponakan-keponakan penulis untuk menjadi satu alasan untuk tersenyum
12. Teman hidup penulis teman hati penulis Putri Rosa Aprilia, S.Pd. yang selalu sabar menunggu dan selalu memberi semangat dukungan dalam pembuatan karya tugas akhir
13. Keluarga Besar Wisma Kriya Ceria, yang sudah bersedia merelakan kontraknya ditumpangi penulis untuk proses pengerjaan karya TA
14. Dadang Akhiroh tempat berkeluh kesah masalah Tugas akhir dan konsultasi dari segala persiapan Tugas akhir.
15. Keluarga besar kelompok Maju Alon-alon jurusan Kriya 2014, Arya G Saputra, Leo Galih, Yusuf Alif, Deni Noviantoro, Febriyani, Yuni Sarah, Dian, Eriko, Ardianto, Mega, Mega Trinoerhayati. Yulis, Nava yang sudah bisa menjadi teman, sahabat dan keluarga baru penulis
16. Teman-teman seperjuangan Grafis 2009
17. Mas Yanwar Nugroho Tangan Reget, yang selalu memberi semangat penulis lewat pesan pesan beliau.

18. Individu-individu yang secara tidak sadar terlupakan dalam kehidupan penulis, karena penulis yakin akan tetap tersimpan dalam alam bawah sadar, terimakasih.
19. Kampus ISI Yogyakarta dan studio grafis yang seadanya namun berharga
20. Masa lalu yang telah menjadi inspirasi dan membawa penulis kesini.

Terima kasih, semoga jalan ini masih panjang agar penulis dapat membalas kebaikan-kebaikan kalian.



Yogyakarta, 28 Juni 2016

Penulis

Budi Santosa

DAFTAR ISI

Halaman Judul – 1	i
Halaman Judul – 2	ii
Halaman Pengesahan	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR KARYA	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	2
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Makna Judul	5
BAB II : KONSEP	9
A. Konsep Penciptaan	9
B. Konsep Perwujudan	35
BAB III : PROSES PEMBENTUKAN	51
A. Bahan	51
B. Alat	56
C. Teknik	60
D. Tahap-tahap Perwujudan	60
BAB IV : DESKRIPSI KARYA	65
BAB V : PENUTUP.....	96
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	102

DAFTAR KARYA

Gambar 1. <i>Bermain Bersama</i>	65
Gambar 2. <i>Menggambar</i>	67
Gambar 3. <i>Cekat</i>	69
Gambar 4. <i>Nyanyian Petani</i>	71
Gambar 5. <i>Dua Pejalan Egrang</i>	73
Gambar 6. <i>Ceria</i>	74
Gambar 7. <i>Over Height</i>	75
Gambar 8. <i>Dakon vs Luntarnya Adiluhung</i>	77
Gambar 9. <i>Sepi Dalam Debu</i>	78
Gambar 10. <i>Berjabat dan Melingkar</i>	80
Gambar 11. <i>Kekuatan si Tempurung</i>	82
Gambar 12. <i>Ini Hanya Acting</i>	84
Gambar 13. <i>Senyum Semu</i>	86
Gambar 14. <i>Yuks Dolanan</i>	88
Gambar 15. <i>Suwenge Ting Gelenter</i>	89
Gambar 16. <i>Engkling</i>	90
Gambar 17. <i>Sir Pong Dele Gosong</i>	91
Gambar 18. <i>Dibuang Sayang</i>	92
Gambar 19. <i>Doodle#1</i>	93
Gambar 20. <i>Doodle#2</i>	94
Gambar 21. <i>Langkah Bambu</i>	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ingkling di aspal	16
Gambar 2. Bermain ingkling di tanah	16
Gambar 3. Bermain Congklak	19
Gambar 4. Ngumpul ga ngumpul yang penting <i>gadget</i>	22
Gambar 5. Cublak-cublak suweng di lapangan	25
Gambar 6. Warga negara asing bermain gamelan	25
Gambar 7. Ancak-ancak Alis di halaman rumah	27
Gambar 8. Mengantri untuk membeli <i>burger</i>	31
Gambar 9. Bermain jamuran di lapangan	33
Gambar 10. Plate Ishihara angka 3	37
Gambar 11. Plate Ishihara 1	39
Gambar 12. Plate Ishihara 2	39
Gambar 13. Plate Ishihara 3	40
Gambar 14. Plate Ishihara 4	40
Gambar 15. Plate Ishihara 5	41
Gambar 16. Plate Ishihara 6	41
Gambar 17. Plate Ishihara 7	42
Gambar 18. Plate Ishihara 8	42
Gambar 19. Plate Ishihara 9	43
Gambar 20. Plate Ishihara 10	43
Gambar 21. Plate Ishihara 11	44
Gambar 22. Plate Ishihara 12	44
Gambar 23. Plate Ishihara 13	45
Gambar 24. Plate Ishihara 14	46
Gambar 25. Perwujudan gambar adopsi Ishihara Art	48

Gambar 26. Salah satu karya yang terinspirasi Ishihara Art	45
Gambar 27. Photoxol/ obat afdruk	48
Gambar 28. Rubber Netral	49
Gambar 29. Cat Sandi Warna Primer	50
Gambar 30. Soda Api	51
Gambar 31. Kaporit	51
Gambar 32. Kertas Concord	52
Gambar 33. Minyak Goreng	52
Gambar 34. Screen	53
Gambar 35. Cutter dan gunting	54
Gambar 36. Pensil dan penghapus	54
Gambar 37. Komputer	55
Gambar 38. Printer	55
Gambar 39. Lakban	56
Gambar 40. Rakel	56
Gambar 41. Tahap 1 : Mengolah gambar	58
Gambar 42. Tahap 2 : Menyiapkan alat dan bahan	58
Gambar 43. Tahap 3 : Mengolesi obat afdruk	59
Gambar 44. Tahap 4 : Melakukan proses penyinaran	59
Gambar 45. Tahap 5 : Mencuci screen	60
Gambar 46. Tahap 6 : Mencetak gambar	61
Gambar 47. Karya siap untuk dipamerkan	61

BAB I

PENDAHULUAN

Bermain merupakan aktivitas utama bagi anak-anak, kapanpun dan dimanapun mereka berada. Waktu yang dimiliki anak-anak selalu mereka gunakan untuk bermain, oleh karena itu bermain sering dikatakan sebagai dunia anak-anak. Di samping itu anak-anak dapat mengekspresikan apapun yang mereka inginkan karena bermain merupakan media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Anak bisa belajar untuk beradaptasi, bersosialisasi, bebas berekspresi, serta dapat mengembangkan kreativitas anak dengan bermain. Apalagi dengan permainan tradisional.

Masa kanak-kanak adalah masa yang paling indah untuk dikenang kembali. Dahulu ketika penulis masih belajar di SD (1997-2003) sampai di SMP (2003-2006) sering memainkan beberapa permainan tradisional. Seiring berjalannya waktu, banyak permainan tradisional yang terlupakan, padahal permainan tradisional banyak sekali manfaatnya bagi anak. Realitanya, permainan tradisional sudah mulai tergeser kedudukannya seiring perkembangan teknologi dan perubahan lingkungan yang begitu pesat. Nasib permainan tradisional seperti *congklak*, *jamuran*, *cublak-cublak suweng*, *ancak-ancak alis* dan *ingkling* kini sudah tak menentu. Permainan ini tak lagi banyak dimainkan oleh anak-anak sepulang sekolah di tanah lapang atau dikala fenomena alam terjadi seperti bulan purnama, namun terkesan

dipaksa memainkannya pada saat festival atau *event* tertentu saja dan ada pula yang terpaksa memainkannya di tempat yang tidak semestinya.

A. Latar Belakang Penciptaan

Berawal dari proses perenungan mencari inspirasi dalam menemukan tema yang akan dijadikan judul dalam tugas akhir, perasaan kalut dan bingung karena tidak menemukan sesuatu yang menarik untuk dibahas meskipun sudah sangat lama berpikir dan mencari pencerahan. Pada saat menemukan suatu ide untuk menciptakan karya, tiba-tiba terhenti sesaat oleh kehendak Tuhan dengan berpulangnya salah satu dosen pembimbing. Berhentilah sesaat proses konsultasi dan semakin bingung harus bagaimana melanjutkan proses konsultasi sedangkan batas waktu semakin mengejar. Perasaan emosi, marah, bingung, hampir pasrah, kurang semangat, takut gagal menghantui penulis setiap saat karena belum adanya proses peningkatan sejak dimulainya pengambilan tugas akhir ini.

Pada akhirnya seorang teman sekolah dasar mengajak penulis untuk ikut menjadi pendamping di Kampung Dolanan Pandes. Di sana penulis mendampingi murid sekolah dasar dari berbagai daerah untuk membuat permainan tradisional maupun memainkan permainan tradisional yang jarang mereka temui. Mereka sungguh antusias dan begitu bersemangat melakukan aktifitas itu. Maklum, sebagian besar mereka tumbuh dilingkungan elit dan di daerah perkotaan dan mereka

jarang bermain seperti itu. Selanjutnya beberapa bulan belakangan ini, penulis sering menjadi pendamping anak-anak sekolah dasar dari berbagai daerah ketika mengunjungi Kampung Dolanan Pandes. Tujuan mereka ke sana adalah untuk mengenal beberapa permainan tradisional yang sudah hampir punah dan jarang mereka ketahui apalagi memainkannya di waktu sekarang. Di Kampung Dolanan mereka bermain dan belajar membuat alat permainan tradisional. Karena kegiatan itu seperti hal baru bagi mereka, tentu saja anak-anak itu melakukannya dengan semangat, aktif dan sangat gembira sampai lupa waktu.

Melihat gembira dan bersemangatnya mereka bermain maupun belajar membuat suatu alat permainan tradisional, penulis sampai senyum sendiri dan ikut merasakan sedikit rasa aneh di dada. Entah itu perasaan gembira atau lega dan sedikit rileks. Tanpa sadar aktifitas anak-anak itu membantu penulis untuk sedikit mambuka hati dan pikiran kemudian memunculkan suatu ide dibenak penulis bahwa alangkah indahnya jika kegembiraan yang terpancar dari wajah anak-anak tersebut diabadikan dalam sebuah karya seni 2 dimensi.

Sepulang dari Kampung Dolanan Pandes penulis berniat untuk melanjutkan proses penulisan proposal, di tengah perjalanan penulis melewati sebuah sekolah dasar dan sekolah menengah pertama. Kebetulan mereka sudah pulang sekolah. Pemandangan yang dilihat penulis kali ini agak bertolak belakang dengan yang di Kampung Dolanan Pandes. Anak-anak yang sudah pulang itu

bergerombol namun asyik sendiri dengan ponsel masing-masing. Seperti mengacuhkan teman yang lain. Kebetulan penulis mengenal salah satu murid yang sedang bergerombol itu, penulis pun berhenti mampir sebentar dan berbincang sebentar dengan murid itu di warung depan sekolahnya. Penulis tak sengaja melihat ke ponsel android yang sedang dipegang murid itu sedari tadi, ternyata dia sedang memainkan *game* yang sedang hits kala itu, *C.O.C*

Perbincangan itu menambah ide dibenak penulis untuk menyajikan karya mengenai permainan tradisional dan realitas sosial di masyarakat. Namun penulis di sini menitik beratkan pada permainan tradisional itu sendiri yang di kombinasikan dengan realitas yang terjadi di masyarakat. Berangkat dari pemandangan seperti inilah yang menguatkan penulis untuk mengabadikan beberapa permainan tradisional yang hits pada jamannya yang bertolak belakang dengan realita yang ada di masyarakat dewasa ini kedalam sebuah karya seni dengan judul *Realitas Sosial pada Dolanan Tradisional*.

B. Rumusan Masalah

1. Makna dan pesan apa yang hendak disampaikan dari karya-karya yang dipamerkan sehubungan dengan Realitas Sosial pada Dolanan Tradisional.
2. Karya visual seperti apa yang disajikan penulis guna mewakili realitas sosial terhadap dolanan tradisional di masa sekarang.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan Penulisan:

1. Membangkitkan kesadaran masyarakat melalui karya seni grafis agar permainan tradisional dapat diajarkan kepada anak-anak di era modern ini sehingga kelestarian permainan ini dapat terjaga dan tidak terkikis oleh teknologi.
2. Memaknai bahwa permainan tradisional tidak sekedar permainan semata karena ada banyak pelajaran yang dapat diperoleh dari aktifitas permainan ini.

Manfaat Penulisan:

1. Memberi informasi kepada pembaca dan masyarakat umum bahwa permainan tradisional tidak hanya sebagai permainan turun temurun dari nenek moyang, tetapi banyak nilai ajar yang dapat diperoleh dari permainan tradisional.
2. Mengulang kenangan masa kecil ketika memainkan permainan ini dan mengingatkan kembali nilai ajar yang diperoleh dari permainan tradisional serta melestarikannya.

D. Makna Judul

Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya, permainan tradisional adalah adalah suatu jenis permainan yang ada pada satu daerah tertentu yang berdasarkan kepada budaya daerah tersebut. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada

daerahnya tertentu dengan aturan dan konsep yang tradisional pada jaman dulu. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat yang merupakan sebuah kegiatan yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Sederhananya, permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada turun temurun sejak dari jaman leluhur, diciptakan oleh para orang tua kita untuk menghibur diri serta mengajarkan ilmu secara tidak tertulis kepada anak cucunya.

Realitas sosial merupakan konstruksi sosial yang diciptakan oleh individu, dalam hal ini adalah manusia itu sendiri seperti kutipan dari Bungin berikut:

Manusia yang melakukan hubungan antara manusia satu dengan yang lainnya. Manusia juga menjadi penentu dalam dunia sosial yang dikonstruksikan menurut kehendaknya.¹

Pendapat lain mengenai realitas sosial juga diungkapkan oleh Peter Berger dan Thomas Luckman yang berbunyi

Realitas sosial adalah pengungkapan tabir menjadi suatu realitas yang tidak terduga oleh seorang sosiolog dengan mengikuti aturan-aturan ilmiah dan melakukan pembuktian secara ilmiah dan objektif dengan pengendalian prasangka pribadi dan pengamatan tabir secara jeli serta menghindari penilaian normatif.²

Kutipan tersebut jika disimpulkan bahwa realitas sosial mengarah kepada pandangan seseorang terhadap suatu fenomena berdasarkan realita yang terjadi di masyarakat karena alasan tertentu didukung oleh bukti yang telah dianalisis secara objektif.

¹ Bungin, Burhan, *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma dan Diskusi Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. (Jakarta, Persada Media Group, 2010) p. 4

² Berger Peter dan Luckman, Thomas, *Tafsiran Sosial Atas Kenyataan Risalah Tentang Sosiologi Pengetahuan*. Jakarta ,LP3E5, 1990)p.106

Sudah menjadi pemandangan biasa jika pada saat ini anak-anak usia SD dan SMP kemanapun mereka pergi selalu membawa ponsel, baik untuk berkomunikasi dengan sanak saudara yang jauh atau sekedar bermain *game*. Mereka cenderung mengabaikan orang yang berada di dekatnya karena terlalu fokus dengan apa yang ada di ponsel mereka. Ketika sudah sampai rumah, mereka mengurung diri di rumah dan kembali memainkan ponsel mereka ketimbang pergi keluar rumah bertemu teman sebayanya untuk bermain di tanah lapang. Tanah lapang mereka sudah penuh dengan gedung tinggi dan berubah menjadi jalan aspal yang penuh dengan lalu lalang kendaraan bermotor. Kebiasaan tersebut menjadikan si anak mempunyai banyak teman maya namun realitanya mereka kurang bersosialisasi dan berperilaku individualis dalam kehidupan sehari-hari.

Berkaitan dengan judul tugas akhir ini, penulis bertujuan untuk mengungkap sisi menarik dari beberapa permainan tradisional yang pernah penulis mainkan ketika masih kanak-kanak yang bertolak belakang dengan realitas sosial di masyarakat ke dalam sebuah karya seni. Penulis terinspirasi dari makna dan pesan pengajaran yang tersirat pada permainan itu sendiri, proses yang harus dilewati pada saat melakukan permainan serta kreatifitas para pemain dan ingin menuangkannya ke dalam bentuk visual.

Dalam karya tugas akhir ini, penulis mengangkat beberapa permainan (dolan) tradisional yaitu: *ingkling*, *congklak*, *cublak-cublak suweng*, *ancak-ancak alis* dan *jamuran*. Penulis tertarik dengan

permainan-permainan tersebut karena pada setiap permainan terdapat beberapa aspek yang menarik untuk diulas lebih dalam, seperti gerakan, lagu, makna permainan, dan gerakan pada setiap permainan tersebut. Penulis ingin menyuguhkan karya seni yang menggambarkan kegiatan bermain anak-anak saat memainkan permainan tradisional dan juga menyuguhkan kegiatan bermain di era sekarang ini.

