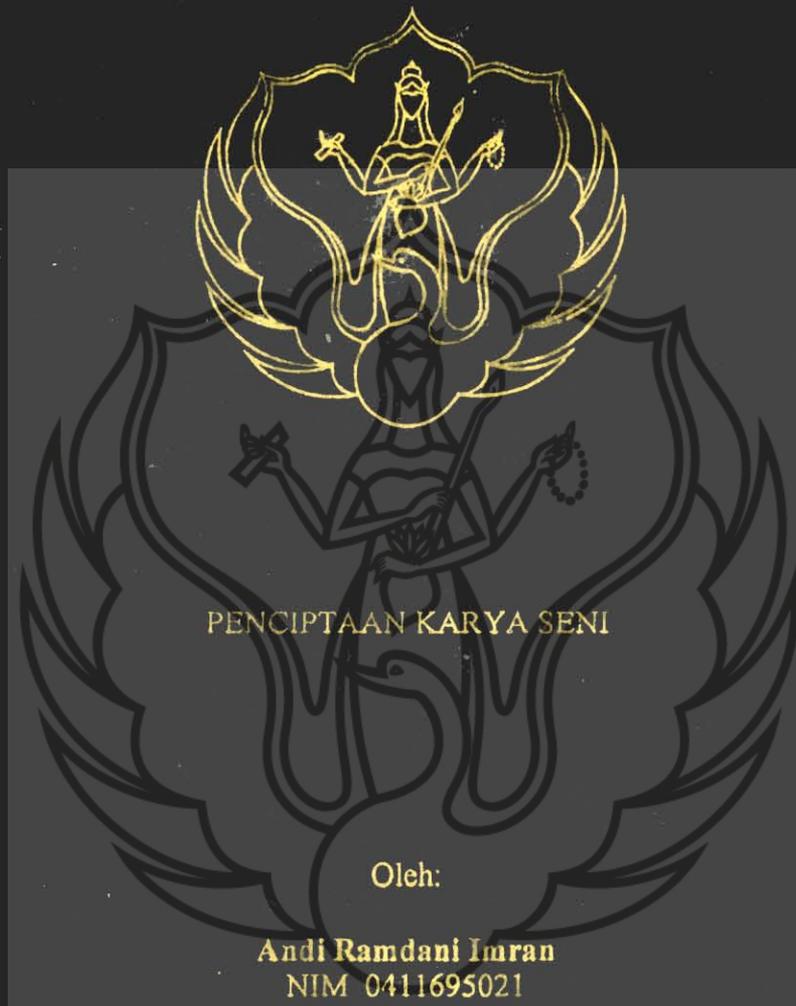


**PERMAINAN TRADISIONAL BAMBU
DALAM LUKISAN**



**MINAT UTAMA SENI LUKIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2009**

**PERMAINAN TRADISIONAL BAMBU
DALAM LUKISAN**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Andi Ramdani Imran
NIM 0411695021

**MINAT UTAMA SENI LUKIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2009**

PERMAINAN TRADISIONAL BAMBU DALAM LUKISAN

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3062/H/S/2009
KLAS	
TERIMA	31-8-2009



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Andi Ramdani Imran
NIM 0411695021

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
2009

Tugas Akhir Karya Seni berjudul: PERMAINAN TRADISIONAL BAMBU
DALAM LUKISAN, Diterima dan disahkan oleh Tim Penguji, Jurusan Seni Murni,
Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada tanggal... 27 Juni 2009.....



Drs. Subroto Sm. M.Hum.
NIP. 130354417
Pembimbing I



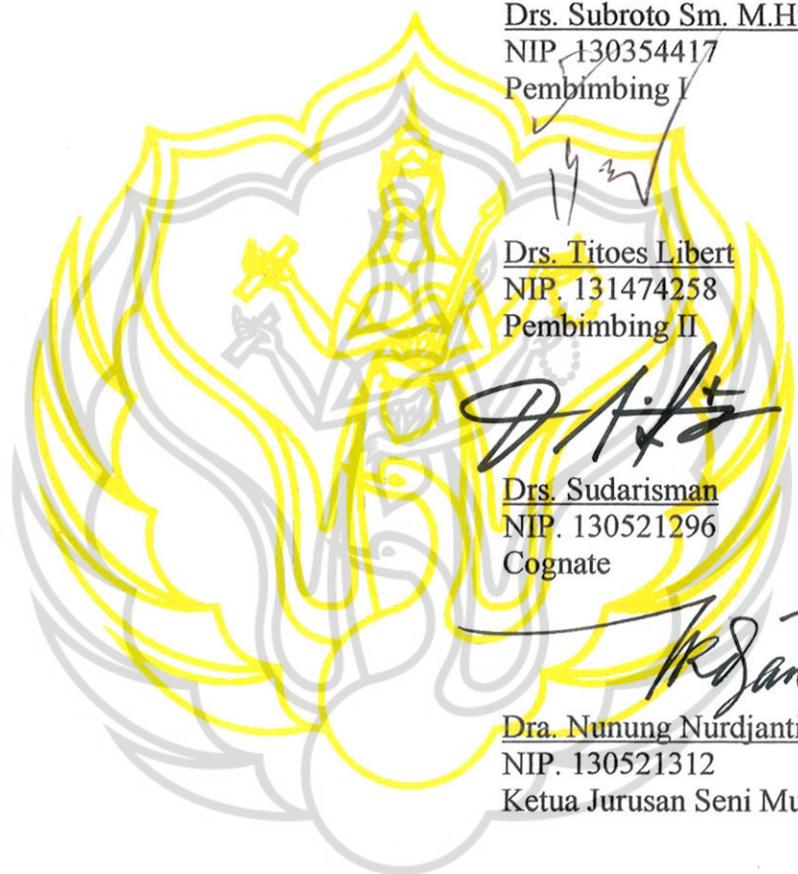
Drs. Titoes Libert
NIP. 131474258
Pembimbing II



Drs. Sudarisman
NIP. 130521296
Cognate



Dra. Nunung Nurdjanti M.Hum.
NIP. 130521312
Ketua Jurusan Seni Murni



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa



Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
NIP. 131567129



Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada dosen Seni lukis FSR ISI Yogyakarta dan Drs. Socroso Soemapawiro yang telah banyak membantu secara moril dan material selama menempuh kuliah Seni Lukisdi Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Illahirobbi karena atas berkat rahmat-Nya penyusunan Tugas Akhir Seni Lukis ini dapat terlaksana dengan baik, sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Karya tulis ini merupakan pendamping karya seni lukis yang diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar S I bidang studi Seni Rupa Murni. Dalam Tugas Akhir Seni Lukis ini penulis mengajukan judul “ Permainan Tradisional Bambu dalam Lukisan”. Sangat mungkin dalam penulisan ini banyak kekurangan dan kesalahan serta jauh dari sempurna. Selama proses pembuatan karya tugas akhir ini, penulis mendapat berbagai bantuan moral dan material dari berbagai pihak. Oleh karena itu perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Drs. Subroto SM. M.Hum, sebagai pembimbing I yang telah sabar dan telaten mengarahkan untuk menjadi lebih baik dalam setiap konsultasinya.
2. Drs. Titoes Libert, sebagai pembimbing II yang dengan sabar pula membimbing dalam setiap konsultasinya.
3. Dra. Nunung Nurdjanti M.Hum, Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
4. Drs. Suwarno Wisetrotomo M.Hum, selaku Dosen Wali.
5. Drs. M. Agus Burhan M.Hum, Dekan Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
6. Prof. Dr Soeprapto Soedjono, MFA.,Ph.D, Rektor ISI Yogyakarta.
7. Seluruh dosen-dosen Seni Rupa Murni khususnya dosen Seni Lukis.

8. Seluruh Staf dan karyawan di lingkungan Seni Murni.
9. Bpk. Drs. Soeroso Soemapawiro, sebagai sponsor tunggal yang sangat berjasa secara moril maupun material selama belajar seni lukis di MSD dan FSR ISI Yogyakarta.
10. Bpk. Ayub S. Parnata, sebagai jalan pembuka dalam merintis dari awal melukis.
11. Kedua orangtua Bp. Ilyas H. Soebandi dan mamah Mimin di Tasikmalaya serta Almarhumah Ibunda tercinta Euis Dewi Saharah. Adiku Ina, Aali, Pamanku M. Sofari dan Bu Sri di Batam, Kang Tatang di Lembang dan kerabat-kerabat lainnya yang telah memberikan dorongan moral yang tak terhingga nilainya.
12. Teman-teman kelompok Q+ (Iqro, Nardi, Punkdrong, Sandika, DJ Alit, Wira, Bambang, Didik, Awan dan Izza) dan Teman-teman SEL 04, GARIS 05 dan GOTRI 03.
13. Teman-teman di Taman Siswa (Sandy, Rojal, Tiyar, Anam dan Aa Nurjaman) yang telah membantu dalam proses Tugas Akhir.
14. HCS Makmur Jaya, Bang Hendri, Mba Vico, Aris dan Wawan ngapak yang telah membantu dalam masalah tinta printer.

Akhir kata semoga tulisan ini memberi arti dan bermanfaat bagi diri penulis sendiri maupun kalayak lainnya.

Yogyakarta, 10 Juni 2009

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Persembahan	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang	2
B.Rumusan Masalah	7
C.Tujuan dan Manfaat	8
D.Makna Judul	9
BAB II. KONSEP	11
A.Konsep Penciptaan	11
B.Konsep Bentuk.....	25
C.Konsep Penyajian.....	32
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN	33
A.Bahan	34
B.Alat	36
C.Teknik	38
D.Tahapan pembentukan	39

BAB IV. TINJAUAN KARYA	45
BAB V. PENUTUP.....	67
DAFTAR PUSTAKA	69



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Mainan <i>enggrang</i>	15
Gambar 2. Mainan <i>Katepel</i>	16
Gambar 3. Mainan <i>Lodong</i>	16
Gambar 4. Mainan <i>Susumpitan</i>	17
Gambar 5. Mainan <i>Gangsing</i>	18
Gambar 6. Mainan <i>Kolecer</i>	18
Gambar 7. Mainan <i>Kokoprak</i>	19
Gambar 8. Mainan <i>Obor</i>	20
Gambar 9. Mainan <i>Angsretan</i>	20
Gambar 10. Mainan <i>Bedil Jepret</i>	21
Gambar 11. Permainan <i>rakitan</i>	22
Gambar 12. Mainan <i>momobilan</i>	22
Gambar 13. Alat musik <i>suling</i>	23
Gambar 14. Alat musik <i>angklung</i>	24
Gambar 15. Mainan <i>dadagangan</i>	24
Gambar 16. Gustave Courbet, <i>The Stonebreakers</i> , 1849-1850, Cat Minyak di Kanvas	27
Gambar 17. Gustave Courbet, <i>Self Portrait, The Esperate Man</i> , 1843-1845, Cat Minyak di Kanvas, 45x54 Cm	27
Gambar 18. Persipan kanvas, kuas dan cat	41
Gambar 19. Memilih sketsa yang dibuat berdasarkan referensi foto	41

Gambar 20. Membuat sketsa dengan menggunakan pensil	42
Gambar 21. Mengulang kembali sketsa dengan cat mowilek	42
Gambar 22. Sketsa diblok dengan warna	43
Gambar 23. Diblok secara menyeluruh	43
Gambar 24. Dilanjutkan dengan cat akrilik Galeria atau Cat minyak Windsor Newton	44
Gambar 25. (Karya 1). <i>Berebut Mainan</i> , 2008, Cat Minyak di Kanvas, 150x130 cm	46
Gambar 26. (Karya 2). <i>Proses</i> , 2008, Cat Minyak di Kanvas, 70x180 cm (3 panel)	47
Gambar 27. (Karya 3). <i>Mengganggu Pandangan#1</i> , 2008, Cat Minyak di Kanvas, 130x100 Cm	48
Gambar 28. (Karya 4). <i>Sniper#1</i> , 2008, Cat Minyak di Kanvas, 130x100 cm	49
Gambar 29. (Karya 5). <i>Sniper#2</i> , 2009, Cat Minyak di Kanvas, 100x100 cm	50
Gambar 30. (Karya 6). <i>Sniper#3</i> , 2009, Cat Minyak di Kanvas, 100x100 cm	51
Gambar 31. (Karya 7). <i>Sniper#4</i> , 2009, Cat Minyak di Kanvas, 100x100 cm	52
Gambar 32. (Karya 8). <i>Adu Gasing</i> , 2009, Cat Akrilik dan Cat Minyak di Kanvas, 130x100 cm.....	53
Gambar 33. (Karya 9). <i>Solitary Play</i> ,	

	2009, Cat Minyak di Kanvas,150x130 cm	54
Gambar 34. (Karya 10). <i>Rarakitan</i> ,		
	2009,Cat Minyak di Kanvas, 100x100 Cm	55
Gambar 35. (Karya 11). <i>Meriam Bambu</i> ,		
	2009, Cat Akrilik di Kanvas, 120x130 Cm	56
Gambar 36. (Karya 12). <i>Main Bola</i> ,		
	2008, Cat Minyak di Kanvas, 150x100 Cm	57
Gambar 37. (Karya 13). <i>Pawai Obor</i> ,		
	120x100 Cm, Cat Minyak di Kanvas, 2009	58
Gambar 38. (Karya 14). <i>Menggangu Pandangan #2</i> ,		
	2009, Cat Minyak di Kanvas,200x130 Cm.....	59
Gambar 39. (Karya 15). <i>Ekstrakurikuler</i> ,		
	2009, Cat Akrilik di Kanvas, 180x150 Cm	60
Gambar 40. (Karya 16). <i>Festival Kolecer</i> ,		
	120x130 Cm, Cat Minyak di Kanvas, 2009	61
Gambar 41. (Karya 17). <i>Jalan-Jalan #1</i> ,		
	2009, Cat Minyak di Kanvas, 100x100 Cm.....	62
Gambar 42. (Karya 18). <i>Jalan-Jalan #2</i> ,		
	2009, Cat Minyak di Kanvas, 150x180 Cm	63
Gambar 43. (Karya 19). <i>Jalan-Jalan #3</i> ,		
	2009,Cat Minyak di Kanvas,100x200 Cm(2 panel)	64
Gambar 44. (Karya 20). <i>Komunikasi</i> ,		
	2009, Cat Minyak di Kanvas, 150x200 Cm.....	65

Gambar 45. (Karya 21). *Game Over*,

2009, Cat Minyak di Kanvas, 150x130 Cm 66



DAFTAR LAMPIRAN

1. Foto Acuan Karya.....	71
2. Foto Penulis.....	74
2. Foto Poster Pameran.....	77
3. Foto Situasi Pameran.....	78
4. Katalog.....	79



BAB I

PENDAHULUAN



Karya seni diciptakan dari pemikiran dan pengalaman estetis seseorang yang dipengaruhi oleh nilai-nilai budaya yang berkembang di masyarakat dan lingkungan pendidikan. Tradisi kebudayaan yang berkembang di masyarakat dapat memberikan pengaruh yang sangat mendalam terhadap pembentukan kepribadian dan pola pikir dalam menciptakan karya seni. Permainan tradisional adalah salah satu bagian dari kebudayaan yang harus dijaga dan dipertahankan keberadaannya sebagai sebuah identitas bangsa.

Permainan tradisional sedang marak diperbincangkan akhir-akhir ini, setelah sekian lama terlena dengan permainan dari luar negeri. Dari sana lahirlah hasrat untuk mengenang dan menghidupkan kembali permainan tradisional dengan cara mengangkat tema permainan tradisional ke dalam bidang lukisan.

Karya lukisan ini diharapkan dapat membangkitkan ingatan di masa lalu, yaitu tentang mainan tradisional bambu yang kini tinggal kenangan. Tidak mungkin untuk menghidupkan kembali permainan tradisional di masa lalu ke masa sekarang secara utuh. Namun setidaknya dapat memberikan pengetahuan kepada generasi muda agar tidak lupa dengan akar budayanya sendiri dan dapat mengembangkannya sesuai dengan tuntutan zaman.

A. Latar Belakang Penciptaan

Masa kanak-kanak adalah masa yang paling indah untuk dikenang

kembali. Dahulu ketika masih belajar di SD (tahun 1987-1992) sampai SMP (tahun 1992-1995) sering membuat mainan dari bambu. Mainan tersebut dibuat sendiri yang diketahui dari mulut ke mulut atau melihat orangtua yang membuat mainan untuk anaknya. Secara tidak langsung banyak pelajaran yang berharga bagi anak-anak khususnya, juga terdapat proses kreatif, proses sosial, proses mencintai alam dan lingkungannya.

Karya-karya yang diciptakan dalam Tugas Akhir Seni Lukis ini berdasarkan pengalaman pada kenangan atau nostalgia tentang mainan tradisional bambu di masa kanak-kanak. Bambu memberikan inspirasi dan rangsangan luar biasa pada waktu itu yang kemudian menjadi pengalaman estetik dalam menciptakan karya seni. Dalam perwujudan karya sebelumnya juga melukiskan bambu, namun bambu dilukiskan apa adanya. Kemudian berkembang dalam melukiskan bambu menjadi sesuatu yang baru yang berbeda dari sebelumnya, yaitu meminjam bentuk hewan dengan cara mengisi anatomi hewan tersebut dengan ruas-ruas bambu.

Di samping itu adalah latar belakang keluarga dan lingkungan masyarakat berhubungan langsung dengan bambu, secara turun temurun keahlian masyarakat dalam mengolah bambu dapat terjaga karena bambu sebagai bahan bakunya sangat melimpah. Rumpun-rumpun bambu banyak terdapat di kebun, pinggir sungai, hutan, lereng pegunungan dan di puncak bukit. Bambu dapat tumbuh di lahan kering sekalipun tidak perlu ditanam dan dapat tumbuh seperti rumput. Bambu termasuk kelompok rumput-rumputan yang termasuk dalam anak suku *Bambusoideae*. Begitu banyak variasi dan jenisnya bambu dapat dipergunakan dengan berbagai macam cara untuk beraneka ragam keperluan, dari makanan hingga bahan konstruksi bangunan.

Jenis-jenis bambu yang umum tumbuh di Indonesia, antara lain:

Bambu Hitam (*Gigantochloa atroviolacea*) atau *awi hideung* dalam bahasa Sunda atau *pring wulung* dalam bahasa Jawa, batangnya tegak berwarna hijau kehitam-hitaman atau ungu tua. Bambu Betung (*Dendrocalamus asper*) atau dalam bahasa Sunda disebut *awi bitung* atau dalam bahasa Jawa disebut *petung*, umumnya oleh masyarakat diambil rebungnya untuk dijadikan bahan masakan karena rebungnya besar dan paling enak diantara bambu lainnya. Bambu Tutul (*Bambusa vulgaris*) warna kulitnya coklat kekuning-kuningan bertutul-tutul coklat tua dan merupakan kombinasi warna yang harmonis. Biasanya digunakan untuk membuat berbagai macam kerajinan, seperti kursi, meja, lemari dan alat-alat furniture lainnya. Bambu Suling (*Schizostachyum iraten*) atau dalam bahasa Sunda disebut *awi tamiang*, sesuai dengan namanya bambu ini biasa digunakan untuk membuat alat musik suling. Bambu Ater (*Gigantochloa atter*) atau dalam bahasa Sunda disebut *awi tali* karena lentur dan sering dibuat tali. Dalam bahasa Jawa disebut *pring legi* karena rebungnya manis. Digunakan juga sebagai bahan tusuk gigi, sate dan anyam-anyaman. Bambu Gombong (*Gigantochloa pseudoarundinaceae*) merupakan bambu besar yang batangnya bergaris-garis kuning. Bambu ini biasa digunakan untuk tiang rumah, konstruksi bangunan dan jembatan¹

Untuk mendapatkan bambu dengan kualitas bagus biasanya masyarakat mengetahui waktu yang tepat untuk menebang bambu. Waktu yang tepat untuk menebang bambu adalah sebelum datangnya musim hujan agar kadar air dalam batang bambu tidak terlalu banyak sehingga dapat menimbulkan keropos dan lapuk pada daging bambu.

Bambu juga dalam jenis tertentu banyak terdapat di halaman rumah baik sebagai pagar rumah yang sengaja dipelihara sekedar untuk berjaga-jaga bila suatu waktu ada bagian rumahnya yang rusak. Tempat tinggal yang ada di desa sebagian besar menggunakan bambu, rumah keluarga pun yang ditempati banyak menggunakan bambu yang berwarna hitam. Orang tua di waktu senggang sering

¹ Hassan Shadily, *Ensiklopedi Indonesia* (Jakarta: Ikhtiar Baru-Van Hoeve, 1991), pp. 385-386

membuat kerajinan dengan bahan baku dari bambu seperti lemari atau kursi, baik untuk dipergunakan sendiri maupun untuk dijual. Bangunan rumah yang terdiri dari tiang-tiang, atap-atapnya dan bilik-bilik untuk dindingnya semua menggunakan bahan dari bambu. Begitu pula alat-alat furnitur untuk di dalam rumah seperti: meja, kursi, tempat tidur, hiasan-hiasan dan masih banyak lagi. Alat-alat dapur, alat-alat pertanian dan alat-alat untuk bekerja yang lainnya bahkan rebung atau tunasnya sering dijadikan bahan masakan. Bambu sudah mendarah daging dalam jiwa raga masyarakat, hampir semua sisi kehidupan yang ada di masyarakat pasti ada hubungannya dengan bambu. Budaya mengolah bambu sudah secara turun temurun dilakukan oleh masyarakat di Jawa Barat sehingga kultur budaya setempat dapat terjaga.

Oleh sebab itu mainan tradisional pun yang beredar di masyarakat sebagian besar terbuat dari bambu. Mainan tradisional tersebut adalah: *enggrang, panggaj, katepel, kolecer, rarakitan, kokoprak, lodong, koprak, keprak, susumpitan, rorodaan, momobilan, langlayangan, bebeuletokan*. Serta alat-alat yang digunakan untuk orang dewasa yang dibuat miniaturnya untuk permainan pasar-pasaran/*dadagangan* seperti: miniatur kursi, meja, miniatur alat-alat dapur dan masih banyak lagi.

Salah satu mainan tradisional yang disebutkan di atas yang paling sering dibuat adalah *enggrang* atau *jajangkungan/ joglad* dalam bahasa Sunda. Mainan tersebut dibuat dari dua batang bambu dengan ukuran 200 Cm setiap batangnya, masing-masing dirangkai dengan batang bambu yang lebih kecil ukurannya kira-kira ukuran 20 Cm yang berguna untuk alas kaki. Batang bambu yang lebih kecil

ukurannya namun diameternya lebih besar, pada bagian ujungnya dilubangi seukuran diameter bambu yang lebih panjang. Bambu yang ukurannya lebih panjang itu dimasukan ke dalam bambu yang lebih kecil yang telah dilubangi. Jarak untuk alas kaki dari tanah/ujung bawah sekitar 100 Cm atau bisa disesuaikan dengan kemampuan anak dan juga usianya. Kemudian setelah dimasukan dengan ketinggian tertentu pada bagian bawah lubang dimasukan pasak/*paseuk* untuk menguatkan agar tidak lepas saat diinjak oleh kaki. Untuk lebih aman lagi dibuat siku pada bagian pojok kedua batang bambu tersebut.

Permainan enggrang ini mengandaikan yang memakainya lebih tinggi dari ukuran manusia, cara memainkannya butuh latihan dan kesabaran serta harus siap untuk terjatuh sampai kaki lecet. Dari permainan enggrang itu dapat juga dilakukan permainan-permainan lainnya seperti: adu cepat lari memakai enggrang sampai main bola. Oleh karena itu orang yang memakainya harus melewati proses belajar dulu dari ukuran yang pendek sampai ukuran yang lebih tinggi, karena membutuhkan keseimbangan badan.

Mainan tradisional yang terbuat dari bambu biasanya menghasilkan bunyi yang khas, sehingga ada sebagian yang berkembang menjadi alat-alat musik tradisional dan banyak dikenal sampai sekarang. Alat-alat musik tradisional tersebut adalah: *angklung, calung, celempung, karinding, gamelan bambu, hatong* dan *suling*. Zaman dahulu alat-alat musik itu yang mengiringi acara-acara ritual berladang/*ngahuma*, menanam padi/*pare* di sawah, membersihkan benih padi dari rumput-rumput/*ngarambet*, memanen/*dibuat* sampai memasukan ke lumbung atau tempat penyimpanan padi. Seperti yang dikutip dari tesis M. Zaini Alif, yaitu “Pada

peristiwa-peristiwa adat di daerah Jawa Barat, mainan dan permainan rakyat sering dilibatkan dalam acara ritual bahkan pada persembahan acara leluhur². Alat-alat musik tradisional Jawa Barat tersebut ada beberapa yang dikembangkan menjadi alat-alat musik nasional sampai sekarang, agar bisa dimainkan oleh siswa-siswi sekolah dan masyarakat lainnya. Pengembangan itu berkat bapak Daeng Sutigna (1908-1984) yang mengubah tangga nada lagu Sunda bernada lima yang disebut *salendro/pelog* menjadi tangga nada barat solmisasi sehingga dapat memainkan lagu-lagu populer yang lainnya.³

Permainan tradisional yang terdapat di Jawa Barat khususnya dan Indonesia pada umumnya sangat banyak, tiap-tiap daerah mempunyai kesamaan dalam cara memainkan dan bahannya, namun berbeda dalam penamaannya. Permainan tradisional mempunyai kedekatan emosional dengan alam karena proses pembuatannya menggunakan bahan-bahan dari alam. Daya kreatif anak juga berkembang yang dituntut untuk membuat sendiri permainannya dan mengambil bahan-bahannya dari lingkungan sekitar. Bahan untuk membuat mainan yang terdapat di alam sangat melimpah, dalam hal ini M. Zaini Alif menyebutkan tentang bahan-bahan yang melimpah itu mempengaruhi terciptanya keragaman jenis mainan, adalah:

² M. Zaini Alif, "Perubahan dan Pengembangan Bentuk, Fungsi dan Material Mainan dalam Permainan Anak di Masyarakat Sunda" (Studi Kasus Kasepuhan Ciptagelar dan Kampung Nagasari), (Tesis S-2 Program Studi Desain Produk, Fakultas Teknik, Institute Teknologi Nasional, Bandung 2003), p. 5

³ Damhuri, "Mari Mengenal Angklung Alat Musik Khas Jawa Barat", www.jabarprov.go.id

Kekhasan alam dan lingkungan wilayah Jawa Barat atau *Parahiyangan* atau *Tatar Sunda* berbeda dengan daerah-daerah lainnya, sehingga memberikan banyak peluang terciptanya keragaman jenis mainan dan permainan yang ada di wilayah *Tatar Sunda*. Pandangan hidup masyarakat sunda yang agraris dengan kehidupan bersumber pada bercocok tanam terutama mengelola sawah dan ladang⁴.

Dari kekhasan alam dan lingkungan serta kehidupan masyarakatnya, sehingga banyak memberikan inspirasi dalam menciptakan permainan. Misalnya ketika padi menguning menciptakan mainan *kokoprak* yang menghasilkan bunyi yang khas, sehingga sambil menunggu padi sekaligus dapat mengusir burung. Kemudian ketika sawah di panen biasanya digunakan untuk bermain layang-layang/*langlayangan*, *beubeuletokan* dan bermain bola.

Dari sekian banyak nama permainan dan mainan yang disebutkan di atas, sebagian besar pernah dialami. Oleh karena itu nostalgia atau kenangan tentang permainan tradisional dengan mainannya yang terbuat dari bambu sebagai tema dalam penciptaan karya Tugas Akhir Seni Lukis ini.

B. Rumusan Penciptaan

Penulis merasa perlu membatasi permainan yang hanya terbuat dari bambu agar cakupan permasalahan tidak meluas dan terfokus. Dalam Hal ini terdapat beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan antara lain:

- 1) Apakah masih relevan permainan tradisional bambu dimainkan di zaman sekarang.
- 2) Bagaimana bentuk visualisasi karya dengan tema permainan tradisional

⁴ M. Zaini Alif, *op.cit.* p. 3

bambu.

- 3). Mainan tradisional bambu yang akan divisualisasikan antara lain adalah: *gasing, susumpitan, rarakitan, momobilan, katepel, angsretan, bedil jepret, kolecer, dadagangan, suling, angklung dan lodong* serta yang paling banyak diangkat ke dalam lukisan adalah *enggrang*.
- 4) Mainan tradisional yang divisualisasikan ke dalam lukisan merupakan narapan dan juga impian di masa yang akan datang.

C. Tujuan dan Manfaat

Ada banyak tujuan dan manfaat yang bisa diambil dari karya lukisan tentang permainan tradisional bambu, antara lain:

1. Tujuan

- a. Menginventarisasi permainan tradisional bambu ke dalam lukisan.
- b. Membangkitkan kesadaran masyarakat melalui lukisan agar permainan tradisional dapat diajarkan kepada anak-anak, minimal mereka dapat mengetahuinya sehingga berimbang dengan permainan yang datang dari luar negeri.
- c. Memaknai bahwa permainan tradisional tidak sekedar permainan semata ada banyak pelajaran yang dapat dipetik dari aktifitas bermain.

2. Manfaat

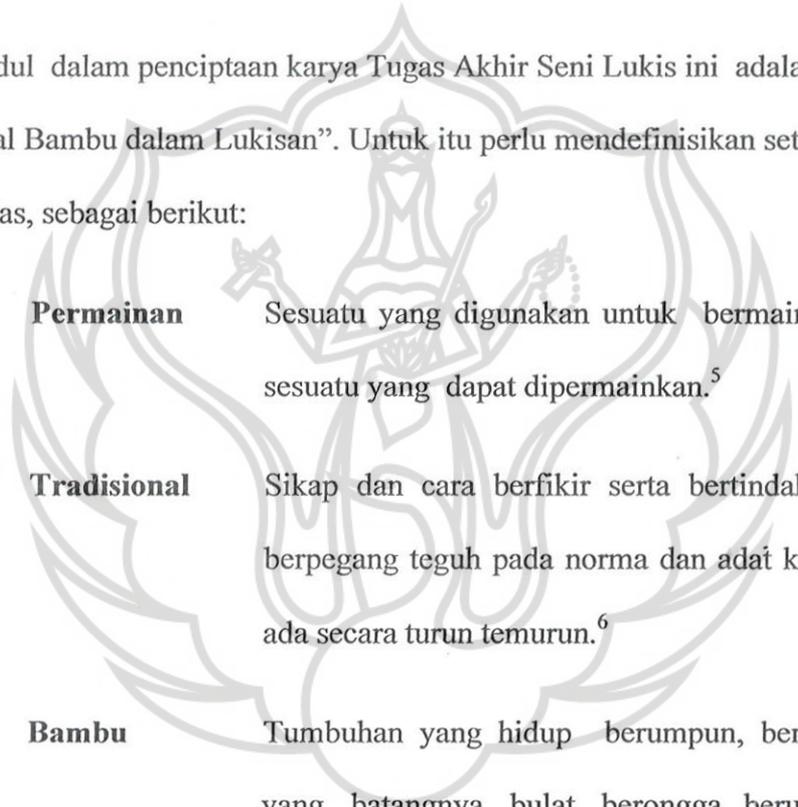
- a. Memperoleh pengetahuan tentang permainan tradisional bambu yang ada

di masyarakat Jawa Barat.

- b. Menggali potensi masyarakat untuk memproduksi kembali mainan tradisional, sehingga dapat menambah penghasilan masyarakat desa.
- c. Agar generasi muda tidak kehilangan akar budayanya sendiri.

D. Makna Judul

Judul dalam penciptaan karya Tugas Akhir Seni Lukis ini adalah “ Permainan Tradisional Bambu dalam Lukisan”. Untuk itu perlu mendefinisikan setiap kata dalam judul di atas, sebagai berikut:



Permainan	Sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dapat dipergunakan. ⁵
Tradisional	Sikap dan cara berfikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun. ⁶
Bambu	Tumbuhan yang hidup berumpun, berakar serabut yang batangnya bulat berongga, beruas-ruas, keras dan tinggi. ⁷

Berdasarkan pengertian beberapa kata yang membangun judul di atas, bisa diambil pengertian yaitu mengungkapkan atau mengenang kembali permainan

⁵ Anton M. Moeliono (ed.) *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1989) p. 542

⁶ *Ibid.*, p.959

⁷ *Ibid.*, p.74

tradisional yang terbuat dari bambu ke dalam bentuk lukisan. Namun bisa juga itu berarti ungkapan kegelisahan pribadi terhadap permainan tradisional yang kini sudah sulit ditemukan di tengah-tengah masyarakat.

Kemudian dapat membangkitkan kekuatan propokasi bagi orang yang melihat hasil karya lukisan, bisa terkenang kembali di masa lalunya, atau bisa juga anak-anak di masa kini merasa ingin mencoba menggunakan mainan seperti yang bisa dilihat dalam lukisan.

