

BAB V

PENUTUP

Karya-karya dalam Tugas Akhir Seni Lukis yang berjumlah 21 lukisan ini secara garis besar mengungkapkan kegelisahan penulis terhadap permainan tradisional bambu yang kini tinggal kenangan. Dalam pengerjaannya banyak suka dan duka yang dialami seperti ketika melakukan riset ke berbagai tempat-tempat yang dianggap dapat memberikan informasi tentang permainan tradisional bambu. Di sana penulis mendapatkan pengalaman baru dan tentunya teman-teman baru sehingga dapat memberikan pencerahan, kosakata dan kosarupa tentang permainan tradisional.

Kemudian ketika membuat model mainan bambu dan mendemonstrasikannya di hadapan masyarakat sekitar, mereka menganggap aneh dan heran. Namun penulis merasa menemukan spirit baru tentang nilai-nilai budaya lokal yang sudah dianggap kuno. Spirit baru itu adalah timbulnya jiwa bermain ketika mendemonstrasikan permainan tradisional bambu dan bahkan jiwa bermain itu hadir ketika melukiskannya ke atas kanvas.

Dari sana penulis menyadari bahwa kebudayaan lokal harus tetap diperkenalkan walaupun sangat berat bahkan tidak mungkin bisa dilestarikan kembali secara utuh. Suatu generasi akan diakui eksistensinya kalau generasi itu mampu menciptakan kreasi baru yang dapat mengambil tanda atau mendaur ulang dengan kebudayaan lokal. Pada dasarnya kita tidak bisa membendung laju perubahan masyarakat dan kebudayaannya. Arus globalisasi akan semakin

kencang di masa-masa yang akan datang, oleh karena itu kita harus tetap mengenalkan kembali budaya lokal kepada generasi muda. Sehingga identitas bangsa kita dapat terjaga, diakui dan dihormati oleh negara lain.



DAFTAR PUSTAKA

- Alif, M. Zaini, "Perubahan dan Pengembangan Bentuk, Fungsi dan Material Mainan dalam Permainan Anak di Masyarakat Sunda" (Studi Kasus Kasepuhan Ciptagelar dan Kampung Naga), Tesis S-2 Program Studi Desain Produk, Fakultas Teknik, Institut Teknologi Nasional, Bandung, 2003.
- Djajadisastra. D, Indonesia: *Manusia dan Masyarakatnya*, Paramount Cipta & Concept Media, 1987.
- Djelantik, A.A.M, *ESTETIKA: Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung, 2 001.
- Dharmamulya, Sukirman. Dkk, *Permainan Tradisional Jawa, sebuah upaya pelestarian*, Yogyakarta, kepel Press, 2008.
- Hapsari, Dian, "Permainan Masa Lalu di Masa Kini" dalam majalah GONG, Yogyakarta, Edisi 82, 2006.
- Moeliono, Anton M, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1998.
- Supangkat, Jim, *TITIK SAMBUNG: Barli dalam Wacana Seni Lukis Indonesia*, Jakarta: Etnobook, 1996.
- Shadily, Hassan, *Ensiklopedi Indonesia*, Jakarta: Ikhtiar Baru-Van Hoeve, 1991.
- Tedjasaputra, Mayke S, *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta, Gramedia Widiasarana Indonesia, 2001.
- <http://kaulinanbarudak.multiply.com>
- www.jabarprov.go.id
- www.metmuseum.org