

**PERMAINAN ANAK TRADISIONAL DAERAH
BENGKULU
SEBAGAI INSPIRASI KARYA SENI KULIT**



KARYA SENI

Oleh

Gunawan Sakti

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**PERMAINAN ANAK TRADISIONAL DAERAH
BENGKULU
SEBAGAI INSPIRASI KARYA SENI KULIT**



KARYA SENI

Oleh

Gunawan Sakti

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

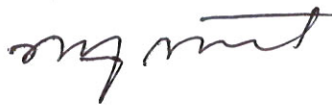
**PERMAINAN ANAK TRADISIONAL DAERAH
BENGKULU
SEBAGAI INSPIRASI KARYA SENI KULIT**



Gunawan Sakti
NIM 0211235022

**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni
2007**

Tugas Akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 20 juni 2007



Drs. Sunarto, M.Hum.
Pembimbing I/Anggota



Drs. Otok Herum Marwoto
Pembimbing II/Anggota



Toyibah Kusumawati, S.Sn.
Cognate/Anggota



Drs. Rispul, M.Sn.
Ketua Program Studi Kriya Seni/Anggota



Drs. Sunarto, M.Hum.
Ketua Jurusan Kriya/Ketua/Anggota



Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs. Sukarman
NIP.130521245

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan ini bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh jenjang keserjanaan di Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya belum pernah terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 20 Juli 2007

Penyusun

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Gunawan Sakti', is written over a horizontal line.

Gunawan Sakti

LEMBAR PERSEMBAHAN



*Kupersembahkan Karya Tugas Akhir
ini untuk Kedua Orang tua tercinta,
Saudaraku yang aku sayangi Mbak
Ning dan Adikku Heni dan Teman-
teman Seperjuangan*



**“ SELALU INGAT AKAN KENANGAN TERINDAH YANG
PERNAH DIALAMI PADA MASA ANAK-ANAK ”**

Kata Pengantar

Puji syukur penulis panjatkan kekhadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga laporan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat diselesaikan.

Dalam menyelesaikan laporan ini, tidak akan terlaksana dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak, meskipun demikian telah dilakukan upaya-upaya yang maksimal sesuai dengan keterbatasan kemampuan yang ada bahwa apa yang disajikan masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, kritik dan saran sangat dibutuhkan demi kebaikan perkembangan dalam berkarya selanjutnya.

Dengan rasa hormat dan rendah hati penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Sunarto, M. Hum., Ketua Jurusan Kriya, Pembimbing I, yang telah banyak memberikan saran dan bimbingannya.
4. Drs. Otok Herum Marwoto, Pembimbing II, atas semua bantuan, petunjuk, saran dan pengarahannya.
5. Drs. Rispul, M. Sn., Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Indro Baskoro Miko Putro, S.Sn., Dosen Wali.

7. Staf Pengajar dan Karyawan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Staf Karyawan UPT. Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Kedua orang tua Bapak, Ibu, saudaraku mbak Ning dan adik Heni, terima kasih atas doa dan dukungan moral serta materil.
10. Sahabat-sahabatku, Syaiful Anas, Tiana Yogati Wahyuni S.Sn., Teguh susilo, Miftakul Efendi, Tamta Hatmaka, teman-teman kriya,02 dan teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir Karya Seni ini.

Atas segala bantuan dan dukungannya yang diberikan kepada penulis baik berupa penulisan, baik materi maupun moril semoga mendapat pahala dari Allah SWT, Amin. Penulis berharap Tugas Akhir Karya Seni ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis, umumnya bagi perkembangan, kemajuan pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 20 Juni 2007

Gunawan Sakti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
INTISARI	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Manfaat	6
C. Metode Penciptaan	7
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Sumber Penciptaan.....	8
B. Landasan Teoritik.....	14
BAB III PROSES PENCIPTAAN	16
A. Data Acuan.....	16
B. Analisis.....	26
C. Rancangan Karya	28
D. Proses Perwujudan	49
1. Bahan dan Alat.....	49
2. Teknik Pengerjaan.....	53
E. Kalkulasi Anggaran	58
BAB IV TINJAUAN KARYA	59
BAB V PENUTUP	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bermain Layang-layang	16
2. Bermain Hadang-hadangan	17
3. Bermain Layang-layang	17
4. Bermain Lompat kodok.....	18
5. Bermain Gasing	18
6. Bermain Congklak	19
7. Bermain Petak umpet	19
8. Bermain Ular naga/ <i>ancak-ancak alis</i>	20
9. Bermain Ular naga	20
10. Bermain <i>Dhingklik oglak-aglik</i>	21
11. Bermain <i>Cublak-cublak suweng</i>	21
12. Bermain <i>Usreke</i>	22
13. Bermain <i>Gobak sodor/ hadang-hadangan</i>	22
14. Bermain Lompat kodok.....	23
15. Bermain Tutup mata/ <i>raba-raba</i>	23
16. Bermain Kepala babi/ <i>patel lele</i>	24
17. Bermain Lompat Tali	24
18. Bermain Congklak	25
19. Bermain Lompat kodok.....	25
20. Sketsa Alternatif 1	28
21. Sketsa Alternatif 2	28
22. Sketsa Alternatif 3	29
23. Sketsa Alternatif 4	29
24. Sketsa Alternatif 5	30
25. Sketsa Alternatif 6	30
26. Sketsa Alternatif 7	31
27. Sketsa Alternatif 8	31
28. Sketsa Alternatif 9	32
29. Sketsa Alternatif 10	32
30. Sketsa Alternatif 11	33
31. Sketsa Alternatif 12	33
32. Sketsa Alternatif 13	34
33. Sketsa Alternatif 14	34
34. Sketsa Terpilih 1.....	35
35. Sketsa Terpilih 2.....	36
36. Sketsa Terpilih 3.....	37
37. Sketsa Terpilih 4.....	38
38. Sketsa Terpilih 5.....	39
39. Sketsa Terpilih 6.....	40
40. Sketsa Terpilih 7.....	41
41. Desain Terpilih 1	42
42. Desain Terpilih 2	43

43. Desain Terpilih 3	44
44. Desain Terpilih 4	45
45. Desain Terpilih 5	46
46. Desain Terpilih 6	47
47. Desain Terpilih 7	48
48. Kulit sapi samak nabati	50
49. Kerangka besi	50
50. Lem <i>Aica Aibon</i> , kertas karton	51
51. Pewarna kulit	51
52. <i>Pilox clear, dull black, thinner</i>	51
53. Tatah kulit timbul, tatah plong ganda	52
54. Ganden/ palu, lilin malam, landasan kayu	52
55. Pensil, penghapus, penggaris, dan kater	52
56. Benang <i>Nylon</i> dan Jarum Kristik	53
57. Memindahkan sketsa terpilih ke media kulit	54
58. Proses penatahan kulit	55
59. Proses pewarnaan kulit	55
60. Pengecatan kerangka besi	56
61. Proses penjahitan kulit	57
62. Karya I Bermain “ Cabur “ (Hadang-hadangan)	60
63. Karya II Bermain “ Kepala Babi “ (patel lele)	61
64. Karya III Bermain “ Gasing “	63
65. Karya IV Bermain “ <i>Sekejar</i> “ kejar-kejaran	64
66. Karya V Bermain “ <i>Suru'an</i> “ (Petak Umpet)	65
67. Karya VI Bermain “ <i>Congkak</i> “ (Congklak)	66
68. Karya VII Bermain “ Layang-layang “	67

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Biaya Keseluruhan Pembuatan Karya	58
--	----



INTISARI

Suatu karya seni dapat tercipta oleh seorang seniman Karena adanya pengaruh dari lingkungan sekitar maupun dari pengalaman pribadi, karena pengaruh-pengaruh itu akan menimbulkan suatu gagasan atau ide untuk kemudian divisualisasikan ke dalam karya seni. Kehidupan dengan segala obyek yang ada dapat menjadi sumber ide dalam karya seni yang tak akan habisnya untuk digali, dipahami, dan dijadikan sebagai obyek pengamatan untuk bahan penciptaan suatu karya seni.

Permainan anak tradisional di Indonesia merupakan salah satu bagian dari kebudayaan bangsa yang beraneka ragam coraknya. Setiap daerah mempunyai jenis permainan rakyat. Permainan anak tradisional umumnya menggunakan bahasa daerah, sehingga ciri budaya lokalnya menjadi jelas. Begitu juga tempat kelahiran penulis di daerah Bengkulu banyak menyimpan jenis-jenis permainan tradisional seperti: *cabur* (Hadang-hadangan), lompat kodok, *sekejar* (Kejar-kejaran), *kepala babi* (*patel lele*), *congkak* (congklak) dan lain-lain.

Permainan anak tradisional mengajarkan kesahajaan, kesederhanaan dan kebersamaan. Permainan anak-anak juga di anggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Adanya arus globalisasi memberikan dampak terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat Indonesia, termasuk kelestarian berbagai ragam permainan anak tradisional. Jenis-jenis permainan anak ternyata sudah jarang dimainkan dan semakin lama akan semakin tidak di kenal. Maka akan berdampak negatif terhadap kehidupan masyarakat dan kebudayaannya. Salah satu faktor yang menyebabkan surutnya permainan anak tradisional adalah adanya permainan elektronik yang menggunakan teknologi canggih seperti mobil-mobilan yang menggunakan remot kontrol, *video game*, *play station*, komputer, dan lain-lain. Permainan ini pada dasarnya tidaklah negatif di lihat dari segi pendidikan, permainan ini memang cocok untuk mengenal sebuah teknologi. Untuk menghindari hal tersebut, perlu adanya tindakan dengan melakukan pelestarian dan mempertahankan kehadiran permainan anak tradisional dalam kehidupan masyarakat. Keinginan untuk melestarikan tampaknya juga di perkuat oleh kerinduan akan masa anak-anak atau masa lalu yang di anggap penuh dengan kenangan indah.

Melihat kendala yang dihadapi oleh keberadaan permainan anak tradisional tersebut, timbul keinginan penulis untuk mengekspresikannya kedalam karya seni dan memperkenalkan kembali permainan tersebut kepada masyarakat. Karya yang akan ditampilkan dalam Tugas Akhir ini adalah jenis permainan anak tradisional daerah Bengkulu. Sesuai dengan bidang studi penulis bahan yang akan digunakan adalah kulit sapi samak nabati, sedangkan teknik yang digunakan adalah tatah timbul, karya-karya yang dihasilkan berupa panel.

- Jenis permainan anak tradisional.
- Nama permainan anak tradisional.
- Permainan anak Tradisional Daerah Bengkulu Sebagai Inspirasi Karya Seni Kulit.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Dunia anak merupakan dunia bermain yang penuh dengan keceriaan dan canda tawa. Dimana dan dengan siapa mereka berkumpul, di situ pula akan muncul permainan. Dengan bermain secara alamiah anak akan bisa menemukan dan mengenali lingkungannya, orang lain, dan dirinya sendiri. Keceriaan itu terbersit di wajah anak-anak yang sedang mengalami pertumbuhan, kegiatan dalam usaha pengenalan diri, yang berkenaan dengan perasaan seperti rasa takut, senang, suka dan sebagainya, yang kemudian berhubungan dengan aktivitas fisik dan mental anak.

Permainan rakyat merupakan jenis permainan tradisional yang mengandung nilai-nilai budaya bangsa yang beraneka ragam coraknya. Setiap daerah atau suku bangsa yang mendiami wilayah Indonesia mempunyai permainan rakyat tersendiri dan menunjukkan khas daerah.¹

Pada hakekatnya permainan anak tradisional merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menunjukkan fungsi dari permainan anak tradisional tersebut berkenaan dengan pewarisan nilai-nilai budaya yang ada dalam suatu masyarakat. Begitu juga tempat kelahiran penulis yaitu daerah propinsi Bengkulu yang banyak menyimpan jenis permainan tradisional untuk anak. Pada umumnya permainan anak tradisional daerah Bengkulu sampai sekarang masih di gemari oleh masyarakat khususnya anak-anak. Jenis permainan anak tradisional itu adalah:

¹Thamrin Fajar, *Permainan Rakyat Daerah Bengkulu*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Jakarta, 1984, p.1

suruan (petak umpet), *cabur* (hadang-hadangan), kejar-kejaran, *lompek kodok* (lompat kodok), *congkak* (congklak), *kepala babi* (patel lele), *kucing-kucing* (bekel) dan lain-lain.

Permainan anak tradisional ini umumnya menggunakan bahasa daerah karena merupakan ciri budaya setiap daerah dan tidak mungkin diganti dengan bahasa yang lain. Pada permainan anak tradisional terdapat bentuk permainan yang bersifat bertanding (*Game*) dan ada pula yang bersifat lebih mengutamakan untuk mengisi waktu luang sebagai bentuk rekreasi.²

Permainan anak tradisional ada yang dilakukan untuk laki-laki tetapi ada juga untuk perempuan, kemudian ada pula yang dilakukan keduanya. Setiap anak memiliki insting untuk bermain, mereka bermain bebas, spontanitas, di rumah, di lapangan, di sekolah atau di kampung-kampung.

Dengan permainan anak tradisional pemahaman tentang posisi dan peran yang baik akan membawa anak pada kesenangan orang lain, juga kesenangan dirinya sendiri, sedangkan dalam permainan interaksi dan hubungan yang terjadi pada anak dengan teman, sebayanya berbentuk pola permainan yang tentunya dari sini ada keinginan saling mengisi dan menerima.³

Permainan anak merupakan sebuah fenomena sosial-budaya yang mempunyai makna simbolis. Bermain dan permainan bukan hanya mempunyai efek ragawi, tetapi juga maknawi, karena bermain dan permainan itu sendiri adalah simbol-simbol dan sekaligus proses simbolik yang terus-menerus dimaknai, ditafsirkan, dan karenanya mempengaruhi kerangka pemaknaan yang dimiliki manusia. Sulit untuk diingkari bahwa permainan anak tradisional di Indonesia tampaknya menghadapi masa depan yang tidak begitu cerah. Kecenderungan yang tampak adalah berbagai jenis permainan anak tradisional

²Andang Ismail, *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, Pilar Media, Yogyakarta, 2006, p.105

³Arini Hidayati, *Televisi dan Perkembangan Sosial Anak*, Pustaka Pelajar (Anggota IKAPI), Yogyakarta, 1998, p. 56

yang kini tidak dikenali lagi oleh anak-anak karena sudah jarang dimainkan. Hal itu akan mengakibatkan hilangnya khasanah pengetahuan tentang permainan anak tradisional. Salah satu faktor yang membuat surutnya permainan anak tradisional dari kehidupan anak-anak adalah munculnya berbagai jenis permainan anak yang lebih modern.

Dengan berbagai macam alasan: sempitnya lahan karena padat dan ramainya penduduk, sehingga anak-anak sebagian besar tidak diperbolehkan bermain diluar rumah. Karena bermain diluar rumah dianggap dapat membahayakan keselamatan mereka. Akibatnya, anak-anak ditenangkan di dalam rumah dengan diberikannya buku bacaan, komik, televisi, *Video Game*, *Play Station*, *Dingdong*, *CD* Interaktif, komputer dan lain sejenisnya.⁴

Selain itu keterbatasan lahan, membuat beberapa jenis permainan anak tradisional tidak dapat lagi dimainkan. Hanya permainan anak jenis tertentu yang masih dapat bertahan, terutama yang tidak memerlukan lahan yang luas.

Berkenaan dengan perubahan kebudayaan yang sangat alami dan tidak dapat dicegah lagi yaitu dengan adanya globalisasi dan teknologi yang semakin canggih, untuk itu perlu adanya perhatian, perencanaan, serta tindakan serius untuk mempertahankan berbagai jenis permainan anak tradisional tersebut dengan memberikan fasilitas-fasilitas atau membentuk situasi kondisi yang membuat berbagai permainan anak tradisional hidup kembali.⁵

Kondisi permainan anak tradisional tersebut di atas membuat penulis tertarik dan mengingatkan akan kenangan masa anak-anak yang paling indah dan menyenangkan yang sulit untuk dilupakan. Penulis memberi judul tugas akhir karya seni, permainan anak tradisional daerah Bengkulu sebagai inspirasi karya seni kulit. Karya seni sebagai akselerasi proses kehidupan yang memberi peluang kreatifitas manusia. Ruang estetis, menempatkan pencapaian nilai-nilai keindahan.

⁴Andang Ismail, *Op. Cit.*, p. 104

⁵Krisdyatmiko, (Ed.), *Dolanan Anak; refleksi budaya dan wahana tumbuh kembang anak*, Plan International Indonesia-Yogyakarta dan Lab. Pengembangan Masyarakat Sosiatri Fisipol UGM, Yogyakarta, 1999, p. 35

Seni kriya sebagai salah satu cabang seni rupa telah memiliki akar budaya yang panjang dalam sejarah kebudayaan Indonesia. Di tengah gaung perkembangan seni rupa kontemporer, seni kriya memberi warna tersendiri dalam menandai jiwa zaman.

Seni adalah segala kegiatan dan hasil karya manusia yang mengutarakan pengalaman batinnya, yang karena disajikan secara unik dan menarik memungkinkan timbulnya pengalaman atau kegiatan batin pula pada diri orang lain yang menghayatinya.⁶

Dalam pembuatan karya seni kulit penulis mengambil permainan anak tradisional pada umur 6-12 tahun, karena kenangan atau pengalaman, peristiwa akan masa anak-anak dalam permainan anak tradisional yang penulis pernah alami dan melihat di sekitar lingkungan tempat tinggal penulis, apa lagi di sekitar tempat tinggal penulis sekarang banyak anak-anak sehingga membuka kembali kenangan akan masa lalu. Penulis menangkap hal-hal yang menarik sehingga timbul ide untuk mewujudkannya ke dalam suatu karya seni kulit. Dalam susunan permainan anak tradisional terdapat unsur saling mengenal, saling menghargai satu dengan yang lainnya, penuh canda tawa, senda gurau, tanpa ada beban di hati mereka dan dengan perlahan-lahan tumbuh rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial.

Setiap daerah jenis permainan anak tradisional ada sedikit perbedaan terutama nama permainan dan jalannya suatu permainan, namun tidak menutup kemungkinan ada kesamaan dalam permainan itu seperti: lompat kodok, petak umpet, congklak, layang-layang, gasing, patel lele dan lain-lain. Permainan anak tradisional daerah Bengkulu mempunyai perbedaan pada awal jalannya permainan

⁶Sudarso Sp., *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, CV Studio Delapan Puluh Enterprise. Dan BP ISI, Yogyakarta, 2000, p. 2

yaitu, permainan *kepala babi* (patel lele) pada waktu Peserta pertama diharuskan salah satu kaki di angkat dan tangan sebelah kiri memegang telinga kemudian kayu pendek yang ada di lubang di pukul melambung ke atas kemudian dipukul kembali sejauh mungkin. Akhir dari permainan ini peserta yang kalah mendapat hukuman yaitu, pemain yang kalah harus mengambil kayu yang telah dipukul dengan jauh kemudian kayu di taruh di sebelah kaki kiri dan tidak boleh menyentuh tanah kemudian dengan melompat-lompat kayu dibawa menuju lubang. Permainan *kepala babi* biasanya dimainkan oleh anak laki-laki, namun tidak menutup kemungkinan bagi anak perempuan. Jumlah peserta harus genap karena diharuskan bepasang-pasangan atau beregu. Peralatan yang digunakan dua potong kayu yang satu panjang 40 cm (pemukul) dan yang satunya pendek 15 cm dan sebuah lubang di tanah dengan kedalaman 5-7 cm untuk tempat mengungkit.

Persentuhan dari semua jenis permainan anak tradisional tersebut, ide penulis terus berkembang dan mengalami berbagai macam masukan yang nantinya menjadi jiwa karya seni kulit. Jenis permainan anak tradisional pada saat anak-anak memulai melakukan jalannya permainan, akan menjadi ide terciptanya karya seni kulit. Berbagai bentuk ekspresi permainan anak tradisional tersebut menjadi pijakan awal dalam proses kreatif penulis yang didalamnya memuat berbagai gerak, gaya, ekspresi muka serta perilaku dalam permainan itu.

Lewat ide yang ingin disampaikan kepada orang lain, disertai kemampuan untuk mengorganisir pengalaman estesisnya dalam komponen bentuk, warna, tekstur, ritme, komposisi dalam satu kesatuan yang harmonis dan seimbang.

Untuk itu penulis bermaksud menuangkan ide permainan anak tradisional daerah Bengkulu ke dalam karya dengan media kulit.

Dalam visualisasi kewujud karya seni kulit, figur-figur penulis tidak lagi pada bentuk-bentuk yang realistik melainkan telah mengalami proses perenungan, penambahan serta pengurangan yang disesuaikan dengan kebutuhan penciptaan. Dengan berimajinasi maka penulis bebas menuangkan semua ide-ide melalui fantasi yang bersifat deformatif.

B. Tujuan Dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Usaha untuk mengungkapkan nilai-nilai estetis yang terkandung dalam permainan anak tradisional.
- b. Menyalurkan ide dan kreativitas penulis dibidang karya seni.
- c. Memupuk apresiasi generasi muda untuk dapat menghayati nilai-nilai permainan tradisional yang ada.
- d. Sebagai salah satu syarat ujian tugas akhir untuk mengakhiri kuliah program studi S-1 kriya seni minat utama kriya kulit.

2. Manfaat

- a. Diharapkan dapat menjadi sumber kajian bagi pecinta karya kriya kulit.
- b. Diharapkan karya yang dihasilkan dapat diterima oleh masyarakat dan mempunyai pengaruh yang positif bagi penikmat seni maupun masyarakat umum.
- c. Sebagai wahana menambah wawasan untuk lebih dekat mengenal dan memahami keberadaan kriya.
- d. Menambah keanekaragaman karya kulit pada saat ini.

C. Metode Pendekatan

Dalam penciptaan karya tugas akhir digunakan beberapa pendekatan antara lain:

1. Metode Pendekatan Estetis

Yaitu suatu cara kajian atau pemecahan masalah pada penciptaan karya seni melalui kaidah-kaidah keindahan.

2. Metode Pendekatan Empiris

Yaitu studi yang dilakukan berdasarkan pengalaman pribadi yang diperoleh selama studi yaitu berupa pengalaman estetis dan teknis, selain itu pengamatan langsung pada obyek permainan anak-anak.

3. Metode Pendekatan Ekspresif

Pendekatan berdasarkan pengungkapan perasaan, gagasan yang terdapat dalam jiwa penulis.

4. Metode Pendekatan Historis

Kajian terhadap referensi yang telah ada. Metode ini memanfaatkan studi pustaka untuk mendapatkan informasi dan wawasan yang berasal dari buku-buku tentang permainan tradisional.