

BAB V PENUTUP

Karya seni lahir karena tuntutan akan keindahan, selain itu juga merupakan media ekspresi individu yang menjurus pada kepuasan dan kebahagiaan baik diri pribadi maupaun orang yang menikmatinya. Dalam berkesenian seseorang tidak terlepas dari pengaruh pengalaman, pengamatan dan lingkungan sekitar, sehingga proses pengungkapan obyek dalam seni rupa antara seniman yang satu dengan yang lainnya akan sangat berbeda dan sangat bervariasi seiring dengan kecakapan, penguasaan teknik, kekuatan emosi dan cita rasa seni yang dimiliki. Di sini penulis mencoba menggali hasil-hasil budaya yaitu permainan rakyat tradisional daerah Bengkulu.

Dalam pembuatan tugas akhir ini penulis memfokuskan pada anak-anak bermain permainan tradisional. Karya yang di buat berupa panel dengan bahan dasar kulit sapi samak nabati. Pengungkapan karya bersifat dekoratif, hal ini dilakukan agar karya yang diciptakan dapat mewakili ide maupun luapan ekspresi sesuai dengan tema yang di angkat. Pada akhirnya dapat dihasilkan bentuk-bentuk karya yang mempunyai nilai artistik yang selanjutnya dapat memberi kepuasan bagi diri sendiri dan orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Christriyati, dkk, *Pembinaan Nilai-nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Yogyakarta*, Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Bagian Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, 1997
- Dharmomulya, Sukirman, Rumidjah, Jumeri Siti, (ed.) *Permainan Anak-anak Daerah Istimewa Yogyakarta*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, 1982
- Fajar, Thamrin, dkk, *Permainan Rakyat Daerah Bengkulu*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, 1984
- Hidayati, Arini, *Televisi dan Perkembangan Sosial Anak*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar (Anggota IKAPI), 1998
- Hj. Farida, Ummu, *Mengembangkan Kreativitas Anak*, Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2005
- <http://www.tabloid-nakita.com/Panduan/panduan05223-02.htm>, 10-02-2007
- Ismail, Andang, *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta: PT. Pilar Media, 2006
- Krisdyatmiko, *Dolanan Anak: Refleksi Budaya dan Wahana Tumbuh Kembang Anak*, Yogyakarta: PT. Plan International Indonesia Yogyakarta dan Lab. Pengembangan Masyarakat Sosiatri Fisipol UGM, 1999
- L., Zulkifli, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002
- Poerwadarminta, W.J.S, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Cetakan16), Jakarta: PT Balai Pustaka, 1999
- Sudarmaji, *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa*, Dinas Museum dan Sejarah, Jakarta, 1979
- Sudarso Sp., *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, Yogyakarta: CV Studio Delapan Puluh Enterprise. Dan BP ISI, 2000

_____, *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta, 1990

Sunarto, *Pengetahuan Bahan Kulit untuk Seni dan Industri*, Yogyakarta: PT Kanisius, 2001

Tim Penyusun kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 1988

Zultajri, E.M. dan Senja, Ratu Aprillia, *Buku Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Jakarta, Difa Publisher, 1999

