

**BERMAIN PONTIKI**



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

2009

**BERMAIN PONTIKI**



**KARYA SENI**

**Wahyu Wiedyardini**

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

**2009**

## BERMAIN PONTIKI

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3050/H/S/2009
KLAS	
TERIMA	31-8-2009



WAHYU WIEDYARDINI

NIM 0311590021

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana S-I dalam bidang  
Seni Rupa Murni  
2009**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

BERMAIN PONTIKI diajukan oleh Wahyu Wiedyardini, NIM 0311590021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 29 Juni 2009 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota

  
Drs. Titoes Libert  
NIP. 131474258

Pembimbing II / Anggota

  
Drs. Andang Suprihadi, M.Sn.  
NIP. 13475706

Cognate / Anggota

  
Drs. Effendi  
NIP. 131661161

Ketua Jurusan Seni Murni/  
Ketua Program Studi/ Anggota

  
Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum  
NIP. 130521312



Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Drs. Agus Burhan M.Hum.  
NIP.131567129





Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk:

Ayah, Ibu tercinta

Kakak, Adik tercinta

Eyang Tercinta

Keluarga besar Soekardie dan Soetarnyo

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena limpahan berkat, berkah, dan bimbingan-Nya maka penulis dapat menyelesaikan tugas akhir karya seni ini dengan baik dan sesuai dengan apa yang penulis harapkan. Tidak lupa penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah banyak berjasa memberi perhatian, semangat, pikiran, waktu dan tenaga, serta kritik dan saran, mulai dari proses penyusunan karya tulis, pembuatan karya hingga terselenggaranya tugas akhir ini.

Terima kasih kepada :

1. Bp. Drs. Titoes Libert, selaku Dosen Pembimbing I.
2. Bp. Drs. Andang Suprihadi, selaku Dosen pembimbing II.
3. Bp. Drs. Effendi, selaku penguji *Cognate*.
4. Bp. Dr. M. Agus Burhan M, Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Dosen Wali.
5. Ibu. Dra. Nunung Nurdjanti M. Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Murni dan Ketua Program Studi Fakultas Seni Rupa, Institut Indonesia, Yogyakarta.
6. Bp. Drs. Soeprpto Soedjono, MFA, Ph.D., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Ibu. Wiwik Sri Wulandari, M, Sn., selaku sekretaris team penguji.
8. Segenap dosen Program Studi Seni Rupa Murni yang telah memberi bimbingan selama penulis menjalani studi.
9. Mbak Hestu, pak Bardi dan seluruh staf, karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Perpustakaan Institut Seni Indonesia dan stafnya.
11. Teman-teman seperjuangan Seni Rupa angkatan 2003 ( GOTRI )

12. Kepada papa Wiwik, dan mama Lingnyo, eyang Tarnyo terima kasih atas perhatian, kasih sayang, semangat dan doanya, serta penghiburan disaat semangat mulai redup.
13. Saudaraku mbak Acie, dik Didik, dik Tantri, upi, dab Gohiny, Neno, bunda Konyil, nak Ringkas, mbak Wina, Tika yang selalu memberi motifasi untuk tetap semangat dan berjuang.
14. Keluarga besar Soetarnyo di Semarang.
15. I Nyoman Adiana yang telah banyak membantu, memberi semangat, masukan, serta saran dan dukungan yang sangat berarti.
16. Kepada Sangkring Art Space, bli liong, mbk luh Jeni, mas Wahyudin, Miu, Klepon, Pengki, Wayan Deglut, si Gur, bibi Ngat, Zhiengkang, Xhenxin yang selalu membantu dalam setiap kesulitan
17. Sobat-sobatku yang memberi semangat, bantuan, dan menemani disaat melukis, bang Panjul maslihar, Pak Satria, Mumunying, pak Eri, Robert, Klatak.
18. Om Bowo, mbak Sita, Gadha, Nanda, Niko, Roni, Samsul, Anita, Aji, mbak Wiwik, Ipang, mamang Bayu, yang banyak memberi nutrisi otak selama kuliah.
19. Bravo, Nina, Pugo, Gongja, Xinju, yang selalu memberikan hiburan dan menjaga rumah.
20. Kepada seluruh teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Penulis mengucapkan banyak terima kasih atas dukungan, dan bantuannya.

Semoga segala bantuan dan dukungannya yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang berlimpah dari Tuhan Yang Maha Esa.

Sebagai penutup, semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi dunia seni, khususnya seni rupa.

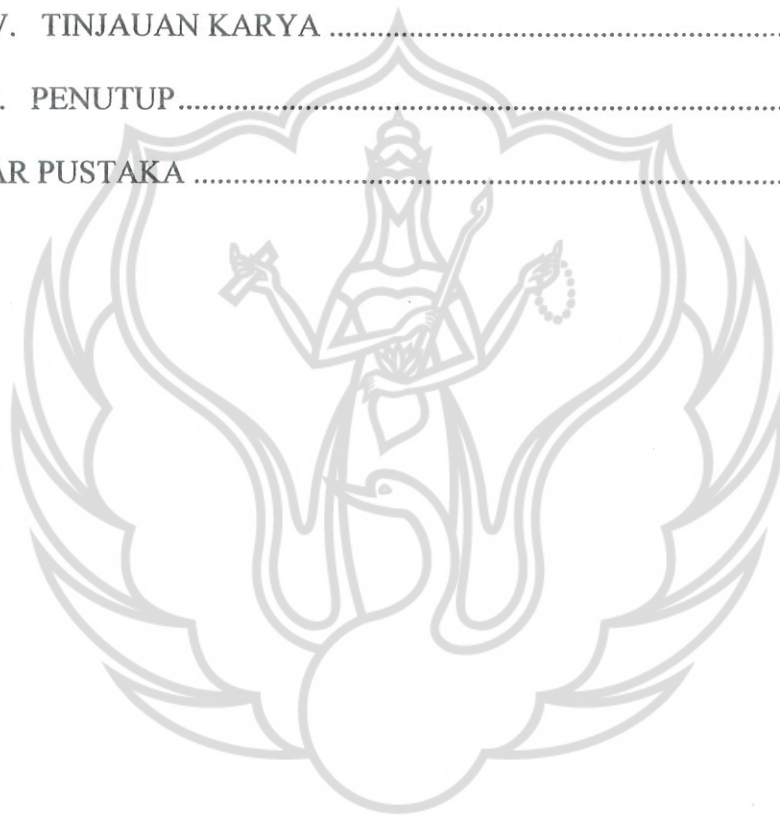
Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman Judul ke 1 .....	i
Halaman Judul ke 2 .....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Persembahan .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	5
B. Rumusan Penciptaan .....	7
C. Tujuan dan Manfaat.....	8
1. Tujuan .....	8
2. Manfaat .....	8
D. Makna Judul .....	8
BAB II KONSEP .....	13
A. Konsep Penciptaan .....	13
B. Konsep Bentuk .....	17
C. Konsep Penyajian .....	23



BAB III	PROSES PEMBENTUKAN.....	24
A.	Bahan dalam proses melukis.....	24
B.	Alat yang digunakan .....	25
C.	Teknik .....	25
D.	Tahap Pembentukan.....	26
E.	Foto Proses Pembentukan Karya Lukisan.....	29
BAB IV.	TINJAUAN KARYA .....	34
BAB V.	PENUTUP.....	56
DAFTAR PUSTAKA	.....	58



## DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Foto acuan balon udara unik.....	19
Gb. 2. Foto acuan <i>Headphone Baby</i> .....	19
Gb. 3. Foto acuan <i>Cover Duck Hund</i> .....	20
Gb. 4. Foto acuan <i>Spongebob Squarepants</i> .....	20
Gb. 5. Foto acuan Padang Pasir .....	21
Gb. 6. Foto acuan Pesawat Kertas.....	21
Gb. 7. Foto acuan karya Joan Miro, <i>In This Witty</i> .....	22
Gb. 8. Foto acuan lukisan abstrak minimalis .....	22
Gb. 9. Proses berkarya alat dan bahan.....	29
Gb. 10. Proses berkarya bentuk geometrik <i>pontiki</i> yang belum terbentuk.....	29
Gb. 11. Proses berkarya I. Membuat model <i>pontiki</i> menjadi objek yang diinginkan .....	30
Gb. 12. Proses berkarya II. Hasil pemotretan <i>pontiki</i> yang sudah terbentuk.....	30
Gb. 13. Proses berkarya III. Sketsa objek <i>pontiki</i> pada kertas untuk memperoleh komposisi, bentuk distorsi, dll sesuai dengan ide .....	31
Gb. 14. Proses berkarya IV. Pemindahan sketsa dari kertas ke kanvas dengan menggunakan pensil.....	31
Gb. 15. Proses berkarya V. Pembentukan objek utama dengan teknik <i>opaque</i> ....	32
Gb. 16. Proses berkarya VI. Membuat blok warna latar belakang pada kanvas menggunakan cat akrilik .....	32
Gb. 17. Proses berkarya VII. Mewarnai kembali objek untuk kesan pencahayaan menggunakan cat minyak dan detail karya .....	33

Gb. 18. Proses berkarya VIII. Mengolah kembali latar belakang agar menyatu dengan objek .....	33
Gb. 19. Karya 1. Judul. Adventurer .....	36
Gb. 20. Karya 2. Judul. Asimilasi .....	37
Gb. 21. Karya 3. Judul. Blank In My Mind .....	38
Gb. 22. Karya 4. Judul. Enjoyable .....	39
Gb. 23. Karya 5. Judul. Final Goal (Tujuan Akhir) .....	40
Gb. 24. Karya 6. Judul. Flying Boat .....	41
Gb. 25. Karya 7. Judul. I Will Help You .....	42
Gb. 26. Karya 8. Judul. Kompetisi .....	43
Gb. 27. Karya 9. Judul. Landing .....	44
Gb. 28. Karya 10. Judul. Lose Control .....	45
Gb. 29. Karya 11. Judul. Peace In Pink .....	46
Gb. 30. Karya 12. Judul. Pertemuan .....	47
Gb. 31. Karya 13. Judul. Satu Komando .....	48
Gb. 32. Karya 14. Judul. Si Penarik .....	49
Gb. 33. Karya 15. Judul. Spirit Slave .....	50
Gb. 34. Karya 16. Judul. Start .....	51
Gb. 35. Karya 17. Judul. Sweet Memory .....	52
Gb. 36. Karya 18. Judul. Terleniasi .....	53
Gb. 37. Karya 19. Judul. Thanks For Your Gossip .....	54
Gb. 38. Karya 20. Judul. Waterprof Plane .....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Lamp 1. Foto diri dan Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa .....	59
Lamp 2. Foto Poster Luar.....	61
Lamp 3. Foto Poster Dalam.....	62
Lamp 4. Katalogus .....	63
Lamp 5. Foto Situasi Pameran .....	64





## BAB I

### PENDAHULUAN



Manusia bermain sepanjang rentang kehidupannya dalam setiap kebudayaan yang ada di dunia. Permainan merupakan gejala sosial dan budaya yang tidak dapat dianggap remeh karena permainan memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak dikemudian hari. Hal ini seperti diungkapkan dalam:

“Dengan berbagai macam kekhasan yang ada padanya, permainan anak-anak tidak lagi dimaknai sebagai sekedar ‘permainan’, tetapi memiliki fungsi ‘membedakan’ sistem tersebut dengan sistem budaya yang lain. Permainan anak-anak di sini menjadi salah satu meminjam istilah dari linguistik- *distinctive festure* sebuah sistem budaya. Dia menjadi salah satu pemberi identitas pada sistem budaya tersebut”<sup>1</sup>

Oleh karena itu, permainan anak-anak juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan.

Disetiap negara yang ada didunia ini mempunyai tipe permainan yang berbeda-beda. Seperti di Meksiko ada tepuk “*tortillas*”, di Indonesia ada tepuk ame-ame. Di Cina anak-anak bertepuk tangan dalam suatu perayaan sajak nenek mereka, sementara nenek mereka bermain “*mah jong*”. Dalam kegiatan bermain,

---

<sup>1</sup>Sukirman Dharmamulya, dkk, *Permainan Tradisional Jawa*, KEPEL PRESS, Purwangan, 2005, p. 31

orang tua dan anak-anak tidak hanya menikmati permainan mereka sendiri, tetapi juga terpesona oleh mainan orang lain.

Ada banyak jenis permainan tradisional yang tersebar diseluruh wilayah Indonesia. Seperti *layangan, angklek, benthik, egrang, macanan, dhakon, gatheng, jamuran* yang merupakan permainan tradisional dari daerah Jawa. Jenis permainan tradisional tersebut ditampilkan sesuai dengan kategorisasi menurut pola permainan yaitu pertama bermain dan bernyanyi atau dialog seperti *cublak-cublak suweng, jamuran*. Kedua, pola bermain dan olah pikir seperti permainan *dhakon, macanan, bas-basan sepur*, pada umumnya permainan bersifat kompetitif perorangan. Ketiga, pola bermain dan adu ketangkasan seperti *angklek, benthik, patil lele*, jenis permainan ini lebih banyak mengandalkan ketahanan dan kekuatan fisik, membutuhkan alat permainan walaupun sederhana dan tempat bermain yang relatif luas.

Permainan anak saat ini sudah mulai bergeser seiring dengan kemajuan jaman, kemajuan teknologi dan proses globalisasi. Mainan modern mulai bermunculan baik itu buatan dalam negeri seperti ular tangga, boneka plastik, mobil-mobilan dari bahan plastik, dan lain-lain, maupun mainan yang berasal dari luar negeri seperti *scrable, puzzle, pontiki, sega, play station dan lain-lain*. Munculnya jenis permainan tertentu diciptakan dengan pola yang mirip dengan jenis permainan tradisional. Gejala seperti ini misalnya masuknya permainan baru yang modern sangat jelas di kota-kota besar di mana berbagai macam permainan (*game*) dengan peralatan elektronik modern diberi tempat khusus yang begitu luas

sebagaimana bisa kita dapatkan di *time zone*. Mainan modern baik dari dalam maupun luar negeri telah tersebar diseluruh pelosok, anak-anak tentu tidak lagi mempersoalkan apakah mainan mereka berasal dari luar ataupun bukan. Bagi mereka yang penting adalah menarik dan menyenangkan. Atas dasar dua prinsip inilah anak-anak umumnya memilih jenis permainan mereka.

Mainan adalah salinan, *copy* dari yang sebenarnya. Umumnya mainan dibuat sebagai bagian dari hidup anak-anak. Sedangkan pengertian bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan itu dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Sebagian orang menyatakan bahwa bermain sama fungsinya dengan bekerja. Meskipun demikian, anak memiliki persepsi sendiri mengenai bermain.

Ada mainan modern yang dibentuk besar seperti mainan di Dufan, ada juga mainan yang dibentuk mini, kecil dan tentu saja untuk bermain-main. Mainan menjalani kehidupan yang penuh pemaknaan bagi penggunanya. Maka terciptalah berbagai tipe mainan seperti rumah-rumahan, atau balok kayu maupun plastik berwarna yang merupakan tipe mainan konstruksi. Mainan sebagai alat pemahaman kasih sayang banyak bertipe boneka, wayang, miniatur manusia, atau binatang. Untuk memahami permainan ilmu ada *scrabble*, robot, *puzzle*, *pontiki* yang membutuhkan pemikiran untuk membongkar, memasang, menyusun sebuah objek yang diinginkan. Untuk memahami dunia transportasi diciptakan mainan pesawat, tank, perahu, kapal dan lain-lain. Penulis senang dengan jenis mainan



yang kecil yaitu *pontiki*, karena warnanya menarik, mudah dalam memainkannya, memerlukan imajinasi, mudah dibawa, dan mudah disimpan.

Bermain mungkin adalah salah satu aktivitas di dunia yang paling menyenangkan. Kesenangan akan bermain selalu ada pada setiap orang tanpa memandang usia, tua atau muda, siapapun bisa bermain. Dengan fasilitas dan peralatan sederhana ataupun dengan yang komplet lengkap dari ujung kaki sampai ujung rambut. Bermain seperti upaya manusia untuk mengeluarkan ekspresi dalam dirinya, dengan cara membuat dirinya senang dan nyaman.

Secara naluriah manusia mempunyai insting bermain. Dari kecil manusia bermain, bahkan sampai besar sifat bermain masih terbawa. Hal ini seperti di ungkapkan dalam:

Bermain bukan hanya monopoli kalangan anak-anak saja. Banyak salah kaprah yang timbul jikalau seorang dewasa bermain maka dia akan dianggap seperti anak-anak. Bermain perlu dan sangat perlu bagi orang dewasa. Orang dewasa yang bermain suatu permainan (komputer, olahraga, puzzle, dll) adalah orang dewasa yang tahu kemana akan menyenangkan dirinya dalam cara yang positif dan membangun. Jadi, tidak ada salahnya menyenangkan diri dengan cara bermain. Keinginan untuk bermain ada pada semua orang, dan seharusnya dipakai oleh semua orang untuk kesehatan dirinya, baik fisik maupun psikis.<sup>2</sup>

Seniman merupakan sebagian manusia pada umumnya yang mempunyai spirit bermain yang berbeda. Seniman di anggap sebagai *homo ludens*, makhluk yang senang bermain. Hal ini diungkapkan dalam:

---

<sup>2</sup>*Bermain, www.fertobhades.wordpress.com,/2006/07/18/, 20 Mei 2009*



Suatu hubungan antara seni rupa dan permainan sudah sejak lama diasumsikan dalam bentuk sebuah teori, yang hendak menjelaskan penciptaan bentuk-bentuk seni dari dorongan bawaan manusia untuk bermain. Suatu kebutuhan untuk menghiasi benda-benda, yang sifatnya spontan dan hampir naluriah – yang boleh dinamakan suatu fungsi bermain.<sup>3</sup>

Seniman bermain warna, komposisi, ide, cerita, imajinasi, yang menghasilkan wujud fisik bernama karya seni. Pelukis, pematung, pembuat keramik, pegrafis dan lain-lain menuangkan dorongan estesisnya kedalam materi melalui kerja yang tekun, dan terkadang berlangsung lama. Hasil kreasinya tahan lama dan dapat dilihat setiap saat. Begitu selesai di buat, ia dalam keadaan diam dan bisu, memancarkan efeknya selama ada manusia yang memandangnya.

Dalam tugas akhir ini, penulis mengangkat tentang mainan, dan bermain yang dituangkan dalam lukisannya yang merupakan pengalaman psikis penulis disaat bermain maupun kegelisahan penulis. Dengan kreatifitasnya, penulis menghadirkan objek mainan berbentuk boneka *pontiki* yang disusun berdasarkan objek yang diinginkan disertai mainan lain sebagai pendukung yang terkesan lucu, bahagia, bodoh, lemah, dan kadang menggelikan.

#### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Dalam proses berkesenian seorang seniman akan senantiasa mendapat pengaruh dari berbagai situasi dan kondisi yang berada di sekitarnya. Berbagai situasi maupun kondisi di sekitar seniman yang dianggap sebuah peristiwa atau hal penting dapat menjadi inspirasi bagi seorang seniman dalam menentukan suatu

---

<sup>3</sup>Johan Hoizinga, *Homo Ludens, Fungsi dan Hakekat Permainan dalam* , Lembaga Penelitian, Pendidikan dan Penerangan Ekonomi dan Sosial, Jakarta, 1990, p. 233

objek yang hendak diekspresikan kedalam sebuah karya.

Proses berkesenian diawali dari tahap timbulnya ide, baik yang timbul dari perupa sendiri atau gejala yang berasal dari luar dirinya, baik itu dari pengalaman bermain-main, pengalaman pribadi, bersosialisasi, maupun dari hal serius seperti gejala fenomena sosial, politik, budaya atau yang berhubungan dengan nilai-nilai religi.

Hal ini diungkapkan oleh Soedarso Sp:

Suatu hasil seni selalu merefleksikan diri seniman penciptanya, juga merefleksikan lingkungannya (bahkan diri seniman itu terkena pengaruh lingkungan pula). Lingkungan itu bisa berwujud alam sekitar maupun masyarakat sekitar.<sup>4</sup>

Kegelisahan dalam diri perupa tidak muncul begitu saja tanpa adanya gesekan konflik, atau permasalahan baik pengalaman masa lalu maupun yang sedang terjadi. Dalam mewujudkan ide kedalam sebuah karya seni, diperlukan keberanian, kebebasan berfikir dan berkreasi.

Penulis lahir disebuah desa, tetapi tak jauh berbeda pula dengan anak-anak kota yang menghabiskan harinya dengan bermain. Ada banyak sekali mainan dari mainan tradisional seperti kendaraan kulit jeruk, pesawat kertas, terompet janur, kendaraan kayu dan lain-lain. Meskipun di pedesaan, tetapi sebagian produk mainan juga sudah masuk seperti boneka, mainan bongkar pasang, monopoli, dan lain-lain.

---

<sup>4</sup> Soedarso Sp, *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta, 1987, p. 38

Penulis yang tertarik pada permainan dan mainan anak-anak seolah kembali diingatkan pada masa kecilnya, masa lalu yang memberinya rasa aman, nyaman, dan bahagia. Penulis merasa, ketika manusia dewasa bermain bisa melupakan segala permasalahan, terhanyut dalam permainan. Hidup manusia penuh dengan masalah seperti sebuah permainan penuh dengan teka teki, kita dituntut untuk memecahkan masalah itu, terkadang menang terkadang kalah.

Dari kegemaran bermain, pemahaman, dan ketertarikan penulis terhadap pemaknaan mainan *pontiki* inilah yang mendorong dan menjadi alasan penulis untuk menjadikan boneka *pontiki* sebagai cerita kehidupan penulis dan memakai kata BERMAIN PONTIKI sebagai judul dalam tugas akhir karya seni lukis.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Lukisan merupakan hasil proses perenungan dan visualisasi pemikiran ke dalam suatu bidang dua dimensional yang merupakan sari dari sekian banyak pemikiran dan perasaan seniman sehingga suatu karya seni lukis dapat disebut sebagai teks pembacaan.

Berdasarkan dari uraian di atas, rumusan permasalahan penulis dalam penciptaan karya seni lukis mengangkat “Bermain Pontiki” sebagai objek penciptaan karya seni sekaligus sebagai bahasa pengungkapan gagasan adalah:

1. Apakah yang dimaksud dengan bermain *pontiki*, baik ditinjau dari kondisi *pontiki* secara konstruktif sebagai tokoh permainan maupun secara imajinatif dalam pemaknaan penulis?



2. Bagaimanakah bentuk visualisasi dalam karya seni lukis, apabila “Bermain Pontiki” seperti yang penulis gemari ini dijadikan objek gagasan atau ide dalam penciptaan karya seni lukis?

### **C. Tujuan dan Manfaat**

#### **1. Tujuan**

Menciptakan bentuk-bentuk imajinatif dengan mengembangkan bentuk-bentuk *pontiki* yang sudah ada.

#### **2. Manfaat**

Bermain *pontiki* menimbulkan ide untuk memvisualkan dalam karya seni, konsep bermain juga merupakan proses dalam berkesenian selain itu dapat memberi inspirasi penulis maupun *audiens* bahwa mainan dan permainan dapat menjadi ungkapan untuk mengenang masa lalu dan kehidupan. Karena, masa lalu, masa kini, dan masa depan adalah suatu kesatuan mata rantai yang berhubungan, yang keseluruhannya hadir meliputi pengalaman tentang keindahan, kebahagiaan, dan kehidupan seorang manusia. Di samping berkesenian, bagi penulis bermanfaat juga untuk memenuhi syarat menyelesaikan studi seninya.

### **D. Makna Judul**

Mainan sudah menjadi teman hidup manusia. Sejak kecil manusia sudah di perkenalkan dengan mainan yang bervariasi baik tradisional maupun moderen.



Keberadaan mainan pun tidak bisa dielakkan dari kehidupan manusia dewasa, banyak dari mereka yang mempunyai mainan berdasarkan bentuknya, kelucuannya, bahkan banyak sekali mainan untuk mengasah otak dan butuh kreatifitas. Mainan memiliki karakter tak terbatas dan terus diproduksi seiring perkembangan jaman dan kebutuhan manusia. Bahkan mainan tradisional pun diciptakan kembali dengan visualisasi yang berbeda tapi dengan konsep permainan yang sama. Selain untuk bermain, seiring waktu, mainan mengalami perkembangan arti dan fungsi dalam masyarakat.

Untuk menjaga agar tidak melebar nya persoalan dan terjadi kesalahan dalam penafsiran, maka pada kesempatan ini perlu kiranya diberikan batasan-batasan istilah yang ada pada judul. Adapun judul yang dikemukakan adalah:

## **“BERMAIN PONTIKI”**

### **1. Bermain**

Main : melakukan permainan untuk menyenangkan hati (yang dilakukan dengan alat-alat kesenangan atau tidak); melakukan perbuatan untuk bersenang-senang (dengan alat-alat tertentu atau tidak)<sup>5</sup>

Mainan : alat untuk bermain; barang yang di dimainkan<sup>6</sup>

Mainan : sebuah benda yang biasanya dimainkan untuk kepuasan<sup>7</sup>

Bermain : melakukan sesuatu untuk bermain-main<sup>8</sup>

---

<sup>5</sup> Salim, Peter dan Yenny Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer* (Jakarta: Modern English Press, 1991) p. 765

<sup>6</sup> *ibid.*

<sup>7</sup> *Ibid.*

<sup>8</sup> *Ibid.*

Bermain : segala aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir yang dilakukan secara spontan tanpa paksaan orang lain<sup>9</sup>

Bermain : memiliki dua pengertian yang harus dibedakan, bahwa bermain menurut pengertian pertama dapat bermakna sebagai sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang kalah (*play*), sedangkan yang kedua sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan namun ditandai dengan adanya pencarian menang-kalah (*games*). Dengan demikian, pada dasarnya setiap aktivitas bermain selalu didasarkan pada perolehan kesenangan dan kepuasan, sebab fungsi utama bermain adalah untuk relaksasi dan menyegarkan kembali (*refreshing*) kondisi fisik dan mental yang berada pada ambang ketegangan.<sup>10</sup>

Bermain : kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.<sup>11</sup>

## 2. Pontiki

*Pontiki* adalah sebuah mainan yang menggunakan metode bongkar pasang dalam memainkannya.

*Pontiki* adalah mainan produk Jepang, konsep mainan ini hampir sama dengan mainan bongkar pasang (menyusun istana atau benda lain dari

---

<sup>9</sup><http://www.ummigroup.co.id>, 11 Juli 2009, 17.30 wib

<sup>10</sup> [www.apedukatif.co.cc-a.googlepages.com/artikel\\_1](http://www.apedukatif.co.cc-a.googlepages.com/artikel_1), 11 Juli 2009, 17.35 wib

<sup>11</sup> Tadkiroatum Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain* (Jakarta: PT Grasindo, Anggota IKAPI, 2008) p. 1

beberapa bentuk dari beberapa komponen sederhana yang bervolume). Komponen utama dari mainan *pontiki* berbentuk geometris: kerucut, kubus, silinder, bola, dan komponen pendukung berupa mata, hidung, antena, dan lain-lain yang mempunyai warna mencolok.<sup>12</sup>

*Pontiki* ini bisa kita bentuk dari beberapa komponen itu sesuai dengan keinginan, imajinasi, dan kreatifitas kita. *Pontiki* adalah benda mainan yang mempunyai sifat mudah dimainkan, lucu, dan memerlukan imajinasi.<sup>13</sup>

Bermain bersifat mana suka, aktivitas yang dilakukan karena ingin, bukan karena harus memenuhi atau keinginan orang lain. Bermain juga merupakan kegiatan yang tidak memiliki target, pemain dapat meninggalkan kegiatan bermain kapan pun mereka mau, karena bermain bukan sebuah paksaan melainkan keinginan yang timbul dari diri sendiri.

Mainan dan bermain telah menjadi kebutuhan bagi masyarakat, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Bahkan ada mainan yang menjadi ikon budaya, ikon tokoh, ikon fantasi dan lainnya.

Setelah memahami pengertian yang diuraikan di atas, dapat disusun makna dari judul “Bermain *Pontiki*”. Penyederhanaan judul diharapkan agar lebih mudah diingat, dan lebih menarik penasaran orang lain untuk mengetahui apakah *pontiki* itu. Jadi yang dimaksud dengan

---

<sup>12</sup>[rowndozen.com/main/archives/000496.shtml](http://rowndozen.com/main/archives/000496.shtml), 11 Juli 2008, 20.30 wib  
dalam hal ini adalah karya-karya seni lukis sebagai proyek tugas akhir.

<sup>13</sup>[www.collectorsquest.com/blog/2006/.../attack-of-the-pontiki](http://www.collectorsquest.com/blog/2006/.../attack-of-the-pontiki), 11 Juli 2009, 20.05 wib

“Bermain Pontiki” adalah pemaknaan permainan *pontiki* dengan tokoh-tokoh boneka pontiki yang khas, dijadikan objek ide penciptaan karya,

