

**PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI OBYEK
PENCIPTAAN LUKISAN**



KARYA SENI

Oleh :

NILUH AYU SUKMADEWI

**Tugas Akhir Program Studi Seni Rupa Murni
Jurusan Seni Murni Fakultas Seni rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2004**

**PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI OBYEK
PENCIPTAAN LUKISAN**



KT001091

KARYA SENI

Oleh :

NILUH AYU SUKMADEWI

**Tugas Akhir Program Studi Seni Rupa Murni
Jurusan Seni Murni Fakultas Seni rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2004**

**PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI OBYEK
PENCIPTAAN LUKISAN**



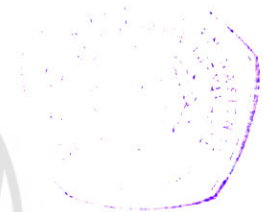
KARYA SENI

Oleh :

NILUH AYU SUKMADEWI
9811184021/ Seni Lukis

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana dalam bidang Seni Rupa Murni
2004**

**PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI OBYEK
PENCIPTAAN LUKISAN**



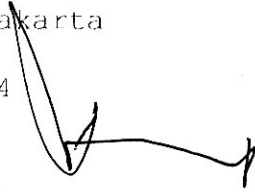
KARYA SENI

Oleh :

NILUH AYU SUKMADEWI
9811184021/ Seni Lukis

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana dalam bidang Seni Rupa Murni
2004**

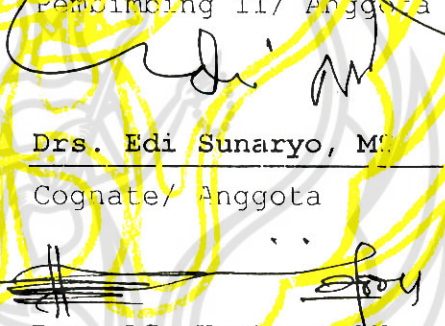
Tugas Akhir (Karya Seni) ini diterima oleh Tim Penguji
Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada tanggal : 3 februari 2004


Drs. Aming Prayitno

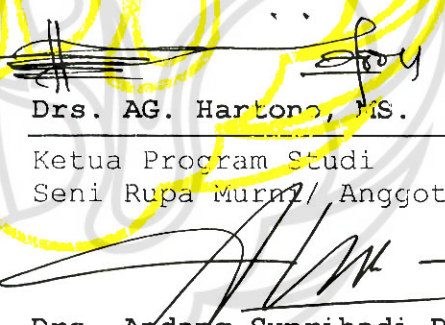
Pembimbing I/ Anggota


Drs. Ign. Hening Swasoro, Ph.D.

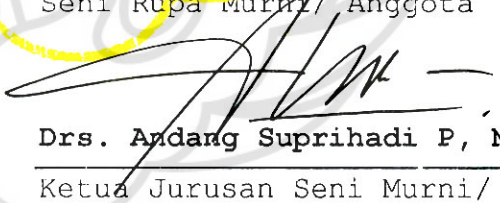
Pembimbing II/ Anggota


Drs. Edi Sunaryo, MS

Cognate/ Anggota

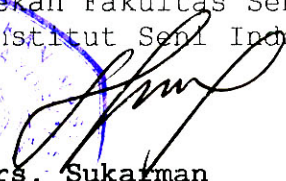

Drs. AG. Hartono, MS.

Ketua Program Studi
Seni Rupa Murni/ Anggota


Drs. Andang Suprihadi P, MS.

Ketua Jurusan Seni Murni/
Ketua/ Anggota

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia


Drs. Sukarman
NIP. 130 521 245



KATA PENGANTAR

Om Swastiastu,

Puji syukur saya panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa atas *asung kerta wara mubrahanya* sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Pada kesempatan yang berbahagia ini dengan rasa hormat dan kerendahan hati penulis ingin mengucapkan Terima kasih atas bantuan dari berbagai pihak yang telah membantu terselesainya tugas akhir ini

Untuk itu ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

- Bapak Drs. Aming Prayitno, Selaku Dosen Pembimbing I.
- Bapak Drs. Ign. Hening Swassono Ph., Selaku Dosen Pembimbing II.
- Bapak Drs. Edi Sunaryo, MS Selaku Cognate.
- Bapak Drs. Syafruddin, selaku Dosen Wali.
- Bapak Drs. A G Hartono, MS, Selaku Ketua program studi Seni Rupa murni ISI Yogyakarta.
- Bapak Drs. Andang Supriyadi P., MS, Selaku Ketua Jurusan Seni Murni Falkultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
- Bapak Drs Sukarman, selaku Dekan Falkultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
- Bapak Prof. DR . I Made Bandem , Selaku Rektor ISI Yogyakarta.
- Seluruh Staf Pengajar Falkultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
- Ketua UPT Perpustakaan ISI Yoyakarta dan Staf Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.

- Orang Tua yang telah membimbing dan mendukung, dan selalu memberi semangat dalam berkarya, dan YOGA adikku tercinta.
- Seluruh Teman-teman Sanggar Dewata Indonesia ,teman-teman KMHD ISI Yogyakarta.
- Solo, pektip, wahyu dan teman-teman di Studio Kotak –Otak yang telah membantu membuat katalog pameran tugas akhir ini
- Hamer dan Rika yang telah mendukung serta memberikan perhatiannya.
- Dan semua teman-teman seperjuangan di Seni Rupa ISI Yogyakarta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Om Canthi,Canthi,Canthi, Om

Yogyakarta, 3 februari 2004

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR KARYA.....	vi
DAFTAR ACUAN.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Penegasan Judul.....	3
B. Ide Penciptaan dan Konsep Perwujudan.....	7
C. Tujuan	9
BAB II. LATAR BELAKANG TIMBULNYA IDE.....	10
BAB III. IDE PENCIPTAAN.....	13
A. Ide/ Dasar Pemikiran Karya.....	13
B. Konsep Perwujudan.....	15
BAB IV. PROSES PENCIPTAAN.....	19
A. Tahap Pemantapan atau Pematangan Ide.....	19
B. Bahan, Alat, dan Teknik.....	21
C. Tahap-tahap Visualisasi.....	24
BAB V. TINJAUAN KARYA.....	31
BAB VI. PENUTUP.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
A. Foto Acuan.....	77
B. Foto Diri dan Biodata.....	93
C. Foto Poster Pameran.....	95
D. Foto Situasi Pameran (Display).....	98
E. Katalogus.....	99

DAFTAR KARYA

				Halaman
1. <i>LATIHAN TAJOG</i>	2003	140 CM X 100 CM		
Cat Akrilik di Atas Kanvas.....				33
2. <i>MUSIM LAYANGAN</i>	2003	100 CM X 80 CM		
Cat Akrilik di Atas Kanvas.....				35
3. <i>MAGANDONG SAMBUK</i>	2003	100 CM X 80 CM		
Cat Akrilik di Atas Kanvas.....				37
4. <i>MAIN DEDUPLAKAN</i>	2003	80 CM X 60 CM		
Cat Akrilik di Atas Kanvas.....				39
5. <i>ADU JANGKRIK</i>	2003	80 CM X 100 CM		
Cat Akrilik di Atas Kanvas.....				41
6. <i>MEGERET PANDAN</i>	2003	60 CM X 70 CM		
Cat Akrilik di Atas Kanvas.....				43
7. <i>LUTUNG NGEREM IKUT</i>	2003	80 CM X 140 CM		
Cat Akrilik di Atas Kanvas.....				45
8. <i>MAIN GANGSING</i>	2003	60 CM X 70 CM		
Cat Akrilik di Atas Kanvas.....				47
9. <i>GOAK MALING TALUH</i>	2004	80 CM X 100 CM		
Cat Akrilik di Atas Kanvas.....				49
10. <i>BARONG-BARONGAN</i>	2004	100 CM X 140 CM		
Cat Akrilik di Atas Kanvas.....				51

11. <i>METAJEN</i>	2004	80 X 80 CM	
Cat Akrilik di Atas Kanvas.....			54
12. <i>MAIN DOMINO</i>	2004	120 CM X 100 CM	
Cat Akrilik di Atas Kanvas.....			56
13. <i>MEONG ALIH JA BIKULE</i>	2004	80 CM X 100 CM	
Cat Akrilik di Atas Kanvas.....			58
14. <i>MAIN WAYANG</i>	2004	70 CM X 60 CM	
Cat Akrilik di Atas Kanvas.....			60
15. <i>GOAK-GOAKAN</i>	2004	100 CM X 140 CM	
Cat Akrilik di Atas Kanvas.....			62
16. <i>MAKEPUNG</i>	2004	100 CM X 140 CM	
Cat Akrilik di Atas Kanvas.....			64
17. <i>MAKURUNG-KURUNGAN</i>	2004	100 CM X 140 CM	
Cat Akrilik di Atas Kanvas.....			66
18. <i>KEDENG-KEDIENGAN</i>	2004	60 CM X 80 CM	
Cat Akrilik di Atas Kanvas.....			68
19. <i>MAIN MUSIK</i>	2004	30 CM X 25 CM (9 bidang)	
Cat Akrilik di Atas Kanvas.....			70
20. <i>MAKOCOK</i>	2004	120 CM X 100 CM	
Cat Akrilik di Atas Kanvas.....			72

DAFTAR ACUAN

	Halaman
1. Ernst Ludwig Kirchner. “ Self Potrait with model “	77
2. Paula Mondersohn Becker. “ Old Poor house Women with a glass bottle “	78
3. Max Hermann Pachstein “ Meadow at Moritzburg “	79
4. Diego Riverra “ De Tortilla maker “	80
5. Max Beckmann “ Rugby Players “	81
6. Chagall “His son and the donkey”	82
7. Van Gogh “ Still Life “	83
8. Van Gogh “ Potrait Of Margueritta “	84
9. Paul Gauguin “ Children Wrestling “	85
10. Matisse “ Zorah Debout (Zorah Standing) “	86
11. Matisse “ Zorah En Jaune (Zorah in Yellow) “	87
12. I Made Surita “ Chlidren Flying Kites “	88
13. Widayat “ Bersama Menuju ke Pasar “	89
14. Erika Hestu Wahyuni “ Barong Dance II “	90
15. Arifien “santai”	91
16. Arifien “potret keluarga muda”	92

BAB I

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki banyak jenis permainan tradisional. Permainan tradisional adalah merupakan salah satu dari sekian banyaknya warisan leluhur yang sampai sekarang ini masih tetap digunakan di dalam kehidupan yang berhubungan dengan kesenian, hiburan dan lain-lainnya.

Permainan itu diciptakan oleh manusia untuk manusia yang disesuaikan dengan waktu dan lingkungannya. Tujuan orang bermain ialah untuk mencari kesenangan dan mengisi waktu luang.

Permainan tradisional dapat dilakukan oleh setiap orang, tua dan muda, kaya atau miskin, dan pula berlaku dari dulu, hingga sekarang sampai waktu tak terhingga.

Saya menyadari bahwa Bangsa Indonesia, sangatlah kaya akan budaya dan masyarakat Indonesia sangatlah kreatif, ini terbukti dengan banyaknya ciptaan seni dan budaya serta permainan tradisional yang mereka ciptakan dapat dilihat sampai pelosok-pelosok nusantara, maka saya hanya mengambil permainan tradisional umumnya, khususnya permainan tradisional daerah Bali.

Permainan di daerah Bali merupakan salah satu daya tarik tersendiri bagi wisatawan luar maupun domestik, permainan tradisional Bali kaya akan kreasi, mudah dimainkan, fleksibel, memiliki aturan main, dan pula diiringi oleh lagu yang menggunakan bahasa setempat daerah Bali. Hal tersebut di atas yang menyebabkan permainan daerah Bali sangat digemari dan terus dilestarikan oleh masyarakat.

Permainan tradisional daerah Bali ada yang bersifat sakral dan ada pula untuk kesenangan atau hiburan. Permainan tradisional Bali pada umumnya sangat berperan terutama pada dunia anak-anak. Selain sebagai sumber informasi juga bermanfaat sebagai media penyebarluasan informasi budaya, mewarnai dan memperkaya khasanah kebudayaan. Pengukuhan nilai-nilai tradisional yang memberikan rangsangan ke arah pembaharuan yang kreatif, disamping sifatnya yang rekreatif, permainan tradisional ini juga bermanfaat sebagai media pembelajaran dan pendidikan, perkembangan anak secara motorik, organik dan psikis dapat terbentuk selain itu dapat merangsang anak untuk mengolah pikiran, perasaan dan kepekaan anak.

Permainan anak terus berkembang dan disesuaikan dengan waktu, keadaan dan tempat. Di zaman era globalisasi ini permainan tradisional masih tetap dijalankan atau dimainkan, hal ini terbukti dengan banyaknya peminat dalam permainan tersebut dan selain itu tiap-tiap anak masih memiliki jenis permainan tradisional bahkan anak-anak atau orang dewasa masih tetap memainkannya pada waktu luang.

Pada keempat ini saya ingin mengangkat permainan tradisional sebagai objek dalam penciptaan lukisan. Hal ini disebabkan karena kerinduan saya untuk mengenang, menikmati serta membagi rasa dalam suasana bermain. Permainan tradisional yang penuh dengan keceriaan, kegembiraan, kesedihan, kekecewaan, keluguan, kepolosan dan keunikan, kreatif, kerjasama dan kejujuran dari tiap anggota pemain, selain itu saya juga terpanggil dan tergugah dengan keadaan permainan tradisional yang hampir hilang akibat adanya permainan modern. Dengan alasan itulah, saya langsung menuangkannya ke atas sebuah kanvas.

Di dalam berkarya kadang saya menggunakan penggabungan unsur gaya atau aliran dekoratif, naif, deformatif dan figuratif, hal ini disebabkan agar suasana bermain dalam lukisan dapat terasa dan obyek yang saya ciptakan pun satu sama lainnya saling mendukung. Lukisan saya selalu memelihara keindahan warna, keharmonisan bentuk yang disesuaikan dengan kemampuan dan sudut pandang saya artinya, bahwa: warna, dan bentuk tidak sesuai dengan aslinya dan mengalami perubahan, penambahan ataupun pengurangan yang disesuaikan dengan imajinasi saya.

Perlu diingat bahwa mencintai, melestarikan serta memperkenalkan kebudayaan bangsa bukan berarti kita membiarkan diri kita tercekam pada nilai-nilai sosial-budaya yang bersifat kedaerahan yang sempit, melainkan kita dapat mempertebal rasa harga diri, kebanggaan nasional dimana hasil budaya atau cipta karya seni masyarakat Indonesia tetap terjaga. Mari kita terus melestarikan budaya bangsa Indonesia. Karena itu adalah satu hal yang paling luhur untuk bangsa dan negara Indonesia ini.

Judul Tugas Akhir

Untuk menjembatani antara proses dengan ide-ide serta gagasan saya dalam berkarya seni lukis, saya menggunakan judul : “Permainan Tradisional Sebagai Obyek Penciptaan Lukisan”.

A. Penegasan Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman atau meluasnya arti penafsiran terhadap judul diatas, maka perlu dijelaskan batasan pengertian tentang judul : “Permainan Tradisional Sebagai Obyek Penciptaan Lukisan”.

Di dalam berkarya kadang saya menggunakan penggabungan unsur gaya atau aliran dekoratif, naif, deformatif dan figuratif, hal ini disebabkan agar suasana bermain dalam lukisan dapat terasa dan obyek yang saya ciptakan pun satu sama lainnya saling mendukung. Lukisan saya selalu memelihara keindahan warna, keharmonisan bentuk yang disesuaikan dengan kemampuan dan sudut pandang saya artinya, bahwa: warna, dan bentuk tidak sesuai dengan aslinya dan mengalami perubahan, penambahan ataupun pengurangan yang disesuaikan dengan imajinasi saya.

Perlu diingat bahwa mencintai, melestarikan serta memperkenalkan kebudayaan bangsa bukan berarti kita membiarkan diri kita tercekam pada nilai-nilai sosial-budaya yang bersifat kedaerahan yang sempit, melainkan kita dapat mempertebal rasa harga diri, kebanggaan nasional dimana hasil budaya atau cipta karya seni masyarakat Indonesia tetap terjaga. Mari kita terus melestarikan budaya bangsa Indonesia. Karena itu adalah satu hal yang paling luhur untuk bangsa dan negara Indonesia ini.

Judul Tugas Akhir

Untuk menjembatani antara proses dengan ide-ide serta gagasan saya dalam berkarya seni lukis, saya menggunakan judul : “Permainan Tradisional Sebagai Obyek Penciptaan Lukisan”.

A. Penegasan Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman atau meluasnya arti penafsiran terhadap judul diatas, maka perlu dijelaskan batasan pengertian tentang judul : “Permainan Tradisional Sebagai Obyek Penciptaan Lukisan”.

- Permainan : - Berasal dari kata dasar main yang mengandung arti melakukan permainan untuk menyenangkan hati atau menggunakan alat-alat untuk membuat senang-senang.¹⁾
- Bisa juga mengandung arti melakukan sesuatu dengan tujuan mengisi waktu luang, melakukan sesuatu untuk mencari kesenangan, melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.²⁾
- Tradisional : - Istilah tradisional berasal dari kata tradisi yang berarti adat kebiasaan yang turun menurun dan masih dijalankan di masyarakat atau penilaian / anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan cara yang paling baik; arti sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun menurun.³⁾
- Termasuk kata sifat yang memiliki arti cara berpikir dan bertindak selalu berpegang pada norma dan adat kebiasaan menurut tradisi.⁴⁾
- Sebagai : - Memiliki arti seperti, bagai.⁵⁾
- Bisa juga berarti semacam, sewajarnya.⁶⁾

¹⁾ W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Penerbit Balai Pustaka, Jakarta 1999, Cetakan 16, hal. 620.

²⁾ Peter Salim, MA dan Yenny Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, Penerbit Modern English Press, Jakarta Edisi Kedua (1995) dan Edisi Ketiga (2002), hal. 908.

³⁾ Hamsuri dan slyama Rita Siregar, *Permainan Tradisional Indonesia*, Penerbit Direktorat Permuseuman Seluruh Indonesia, Jakarta 1998, hal. 3.

⁴⁾ E.M. Zulfajri dan Ratu Aprillia Senja, *Buku Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Penerbit Difa Publisher, hal. 358.

⁵⁾ W.J.S. Poerwadarminta, *op.cit.*, hal. 880.

⁶⁾ Peter Salim, MA dan Yenny Salim, *op. cit.*, hal. 1344.

Obyek : - Hal, perkara atau orang yang menjadi pokok pembicaraan atau bisa juga berarti benda, hal, dan sebagainya yang dijadikan sasaran untuk diteliti, diperhatikan, dan sebagainya.⁷⁾

Penciptaan : - Adalah proses pembuatan, cara menciptakan⁸⁾

Lukisan : - Hasil mengungkapkan ide-ide atau daya cipta dari perasaan dan pikiran seseorang yang diwujudkan dalam suatu bentuk gambaran melalui garis dan bidang dengan pencampuran warna sehingga mewujudkan yang indah dan menarik.⁹⁾

- Penggunaan garis, warna, ruang dan bentuk pada suatu permukaan yang bertujuan untuk menciptakan image-image. Image-image tersebut bisa merupakan pengekspresian ide-ide emosi, pengalaman, yang sedemikian rupa sehingga harmoni.¹⁰⁾
- Painting in the fine art, like application of colour to a surface for the purpose of creating image.

(Lukisan dalam seni murni merupakan penerapan bahan-bahan warna dalam bidang datar yang menjadi permukaannya dengan maksud mengungkapkan, menciptakan angan-angan atau gambar pikiran).¹¹⁾

⁷⁾ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, edisi ke-3, hal. 793.

⁸⁾ Tim Penyusun Kamus Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Cetakan ke-10, Edisi ke II, Balai Pustaka, Jakarta 1999, hal. 191.

⁹⁾ Soeprapto, *Pendidikan Seni Rupa*, Aneka Ilmu, Semarang, 1984, hal. 4.

¹⁰⁾ Soedarso Sp., *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Suku Dayarsana, Yogyakarta, 1990, hal. 11.

¹¹⁾ Mc. Graw Hill, *Encyclopedia of The World Art*, London Inc., 1965, hal. 899.

Berdasarkan uraian di atas maka yang dimaksud: “Permainan tradisional sebagai obyek penciptaan lukisan” adalah : melakukan sesuatu untuk mengisi waktu luang dan mencari kesenangan yang berpegang pada norma dan adat kebiasaan secara turun temurun dan masih dijalankan oleh masyarakat secara kreatif dengan ide-ide atau daya cipta yang tak lepas dari tradisi yang ada.

Secara visual permainan yang dilakukan oleh masyarakat atau orang-orang Hindu di Bali sebagai kesenian, hiburan, adat istiadat, dan selain itu mampu untuk mempersatukan masyarakat satu dengan lainnya dimana mereka semua lakukan dengan rasa senang.

Permainan tradisional yang merupakan warisan dari para leluhur kita. Permainan rakyat daerah Bali sudah banyak yang hanya tinggal nama saja. banyak yang tidak pernah lagi dilakukan. Paling banyak kedudukannya hanya sebagai pengisi kesenian belaka. Walau demikian permainan tradisional dapat menghibur hati dan dapat menumbuhkan semangat serta dapat mengisi waktu yang kosong.

Pada kesempatan ini saya dengan senang hati mencoba untuk mengungkapkan dan memperkenalkannya, walau di dalam usaha ini saya mengalami kekurangan dan perlu penyempurnaan lebih lanjut, akan tetapi saya mengharapkan nantinya tulisan ini dapat dipakai sebagai bacaan dan bahan acuan daripada peneliti lainnya. Terima kasih dan mohon maaf jika ada kata-kata yang salah dalam penulisan ini.

B. Ide Penciptaan dan Konsep Perwujudan

Ide penciptaan merupakan yang paling utama sebelum seniman menciptakan karya seni lukisan. Ide yang diciptakan seniman beraneka ragam, hal ini merupakan pencurahan jiwa sebagai suatu terapi yang artinya ide atau gagasan tersebut disampaikan atau diperhatikan pada publik atau pencinta seni.

Ide-ide tersebut lahir karena rasa kerinduan yang mendalam pada suasana bermain yang penuh dengan keceriaan, keluguan, kepolosan, kreatifitas, kesedihan dan kekecewaan. Suasana ini selalu hadir saat kita bermain sungguh sangat indah dan menyenangkan.

Perasaan-perasaan itu membuat saya sangat tertarik ditambah lagi dengan keterkaitan saya terhadap macam-macam jenis permainan yang begitu unik dan kreatif sehingga saya ingin sekali menuangkannya di kanvas.

Ide atau gagasan yang akan saya ciptakan tidak hanya cukup dari pengamatan obyek secara langsung akan tetapi juga adanya pemikiran, pematangan suatu ide, serta perenungan di dalam diri. Ide atau gagasan itupun terkadang muncul dari dalam pikiran saya, hal ini disebabkan karena pengalaman pribadi sewaktu kecil. Selain itu untuk mencari sebuah ide terkadang saya mengadakan study dan penelitian secara pribadi. Kepada para peneliti yang ada di Bali yang meneliti permainan tradisional tersebut seperti contoh I Made Taro. Hal ini saya lakukan agar didalam mencari ide atau gagasan tidak ada kesulitan.

Untuk mewujudkan karya lukisan saya menampilkan permainan tradisional dengan gaya deformasi, dekoratif, figuratif dan naif. Adapun alasannya memakai gaya tersebut adalah :

Di dalam lukisan saya memilih gaya dekoratif karena dalam melukis lebih banyak menekankan unsur hiasannya dan tidak begitu terikat oleh aturan-aturan mengenai bentuk, pencahayaan, volume, perspektif, dan sebagainya sehingga lukisan kelihatan datar dan flat atau tidak menunjukkan kesan tiga dimensi. Di dalam berkarya saya bebas membuat bentuk, komposisi, warna, serta elemen-elemen lainnya sesuai dengan keinginan bahkan terkadang tidak sesuai dengan kenyataan akan tetapi saya tetap memperhitungkan keharmonisan, komposisi, sehingga lukisan yang saya tampilkan akan terlihat keindahannya, saya juga menggunakan gaya deformasi hal ini disebabkan oleh formasi (kebentukan) diambil dari keceriaan, keluguan, dan kepolosan anak, kejujuran, spontanitas, kreatifitas anak didalam bermain sehingga “basic dan kesan “permainan tradisional bisa terekspose (tampil) dengan maximal. Sedangkan alasan saya menggunakan gaya naif ialah : Pada setiap karya yang saya buat terdapat corak / motif / dan bentuk figur cenderung seperti lukisan anak-anak yang masih polos dan bebas saya juga sering menampilkan beberapa figur-figur yang ukuran-ukurannya tidak beraturan, beberapa karya saya tidak memakai latar belakang / pemandangan yang mendukung dengan kata lain hanya figur dan obyeknya saja yang ditampilkan, sehingga bisa dikatakan bahwa lukisan saya juga menggunakan gaya figuratif.

Semua gaya tersebut ditampilkan untuk kepuasan ekspresi dan kreativitas secara maximal agar suasana bermain, keindahan, keunikan, suasana bermain dan keartistikan didalam berkarya dapat terwujudkan pengolahan bentuk dan warna yang saya ciptakan disesuaikan dengan pemikiran, perasaan, pengetahuan, kesadaran, totalitas, dan pengalaman estitis yang saya miliki, sehingga warna, garis, bidang, serta karakter dapat tercapai.

Permainan tradisional dari zaman apapun pasti pernah dimainkan oleh masyarakat sekitarnya yang disesuaikan dengan waktu keadaan dan kondisi dari masyarakat serta lingkungan itu sendiri.

C. Tujuan

Tujuan dan manfaatnya adalah untuk mengungkapkan kembali permainan tradisional daerah Bali di dalam kehidupan manusia. Selain itu juga untuk kepuasan pribadi dengan mengungkapkan kembali pengalaman saya ketika kecil, saya juga berkeinginan untuk mengungkapkan permainan tradisional sebagai obyek penciptaan lukisan saya agar kita dapat lebih melestarikan dan menambah kekayaan budaya dalam khasanah seni lukis Indonesia dan perkembangannya bagi dunia pendidikan di Indonesia ini. Selain itu untuk lebih memperkenalkan permainan tradisional Bali kepada masyarakat