

BAB VI

PENUTUP

Lukisan merupakan wujud nyata dari jiwa pelukis, dalam mewujudkannya kita tidak bisa memisahkan antara ide, konsep dan proses penciptaan. Karya seni lukis adalah suatu bentuk untuk mengungkapkan dan mengekspresikan perasaan batin atau salah satu dari kebutuhan spritual, dalam mewujudkannya dituntut adanya pemikiran dan kebijaksanaan perasaan batin atau salah satu dari kebutuhan spritual, dalam mewujudkannya dituntut adanya pemikiran dan kebijaksanaan perasaan oleh sebab itu penulis berusaha untuk memahami dan melakukan perenungan maupun menghayati sehingga tercapai hasil yang diharapkan, ada beberapa faktor yang mempengaruhi perwujudan lukisan yaitu faktor latar belakang sejarah hidup yang tidak bisa lepas, masih dikenang maupun yang sedang berlangsung. Kegelisahan dan faktor yang ada di luar diri (lingkungan sosial dan alam sekitar).

Hal lain yang juga perlu mendapat perhatian adalah tujuan dalam berkarya, beberapa alternatif yang muncul misalnya, berkarya sebagai tujuan ekspresi jiwa serta mengembangkan kreativitas sehingga dapat melahirkan karya-karya yang syarat dengan nilai-nilai kehidupan. Tetapi tidak semua permainan tradisional yang ada dapat divisualisasikan ke dalam seni lukis, karena belum tentu semua permainan tradisional yang ada di masyarakat dapat menggugah perasaan untuk divisualisasikan ke dalam karya seni lukis.

Disini dapat disimpulkan bahwa proses pengerjaan tugas akhir dengan judul “Permainan tradisional sebagai obyek penciptaan lukisan “sudah

diungkapkan melalui (20 karya) karya lukis dalam berbagai ukuran. Bagi penulis permainan tradisional sangat menarik untuk diangkat dan dikaji lebih dalam karena permainan tradisional yang merupakan warisan budaya Bangsa Indonesia yang harus dibanggakan dan dilestarikan. Tanpa kita sadari bahwa permainan tradisional ini mampu meningkatkan daya kreasi, sebagai media penyebarluasan informasi budaya dan dapat merangsang kearah pembaharuan yang kreatif, disamping sifatnya yang rekreatif, permainan juga mampu menjadi media pembelajaran dan pendidikan, perkembangan anak secara psikis, motorik dan organik sehingga jika memainkan permainan tradisional kita dapat merasakan dan melihat keceriaan, kejujuran, kerjasama pemain yang baik, keluguan dan terkadang kita melihat rasa kekecewaan atau kesedihan para pemain. Dengan permainan tradisional anak akan lebih kreatif, lebih sehat dibandingkan dengan permainan modern. Sifat –sifat itulah yang membuat hati saya tergugah sehingga saya langsung menuangkannya keatas kanvas dan menjadikan obyek Lukisan. Ide dan gagasan yang dimiliki oleh penulis diperoleh dari studi kancas dan studi pustaka serta dari pengalaman pribadi sehingga ide yang ada dalam pikiran diwujudkan keatas kanvas dengan menggunakan gaya dekoratif naif dan figuratif deformasi yang nantinya dapat dinikmati oleh masyarakat dan pencinta seni. Selain itu diharapkan saran dan kritikan yang sifatnya membangun. Karena penulis sadar kalau tulisan ini jauh dari sempurna. Harapan penulis nantinya tulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca, masyarakat, pencinta seni, dan para seniman.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, PN. Balai Pustaka, Edisi III, Jakarta, 2002.
- E. N. Zulfahjri dan Ratu Aprillia Senja, *Buku Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Penerbit Difa Publisher, Jakarta, 1996.
- Hamshuri, dan Iyama Ritta Siregar, *Permainan Tradisional Indonesia*, Penerbit Direktorat Permuseuman Seluruh Indonesia, Jakarta, 1998.
- Kartono Kartini., *Psikologi Anak Psikologi Perkembangan*, Penerbit Pandai Maju, Jakarta, 1995.
- Marjiharjo Bambang, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Populer*, Bintang Timur, Surabaya, tt.
- MC. Graw Hill, *Ensiklopedia Of The World Art*, London Inc, 1965
- Poerwadarminta, W.J.S., *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Penerbit Balai Pustaka, Jakarta ; 1999.
- Salim Peter, dan Yenny Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, Penerbit Modern English Press, Jakarta Edisi II ; 1995 dan Edisi III : 2002
- Soedarso Sp, *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, Suku Daya Sana, Yogyakarta ; 1990
- Soeprapto, *Pendidikan Seni Rupa*, Aneka Ilmu, Semarang ; 1984.
- Soedarmadji, *Dasar-dasar Kritik Seni*, Dinas Museum dan Sejarah, Jakarta ; 1979
- Suwandono, *Seni Rupa Indonesia dan Pembinaannya*, Proyek Pembinaan Kesenian Departemen P dan K, Jakarta ; 1978.
- Taro, I Made, etc., *Peralatan Hiburan dan Kesenian Tradisional Daerah Bali*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta 1987.
- _____, *Mari Bermain*, Penerbit PT. Upada Sastra, Cet. I 1993
- Van Hoeve, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Ichtiar Baru, Balai Pustaka Jakarta ; 1990.