

**PERMAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK SEBAGAI  
OBJEK DALAM KARYA SENI GRAFIS**



**KARYA SENI**

**TRI CAHYONO**

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS**

**JURUSAN SENI MURNI**

**FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2012**

**PERMAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK SEBAGAI  
OBJEK DALAM KARYA SENI GRAFIS**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3946/H/S/2012
KLAS	
TEGAMA	7-8-2012 86



**KARYA SENI**

**TRI CAHYONO**



**MINAT UTAMA SENI GRAFIS  
JURUSAN SENI MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2012**

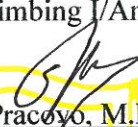
**PERMAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK SEBAGAI  
OBJEK DALAM KARYA SENI GRAFIS**



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Seni Rupa Murni  
2012

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :  
PERMAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK SEBAGAI OBJEK DALAM  
KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Tri Cahyono, NIM 0511715021, Program  
Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada  
tanggal 3 Juli 2012 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

  
Drs. Pracoyo, M.Hum.  
NIP. 195912091986011001


Pembimbing II/Anggota

  
Wiwik Sri Wulandari, M.Sn.  
NIP. 197605102001122001

Cognate/Anggota

  
AC. Andre Tanama, M.Sn.  
NIP.198203282006041001

Ketua Jurusan Seni Murni  
/Ketua/Anggota

  
Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum.  
NIP.194906131974122001

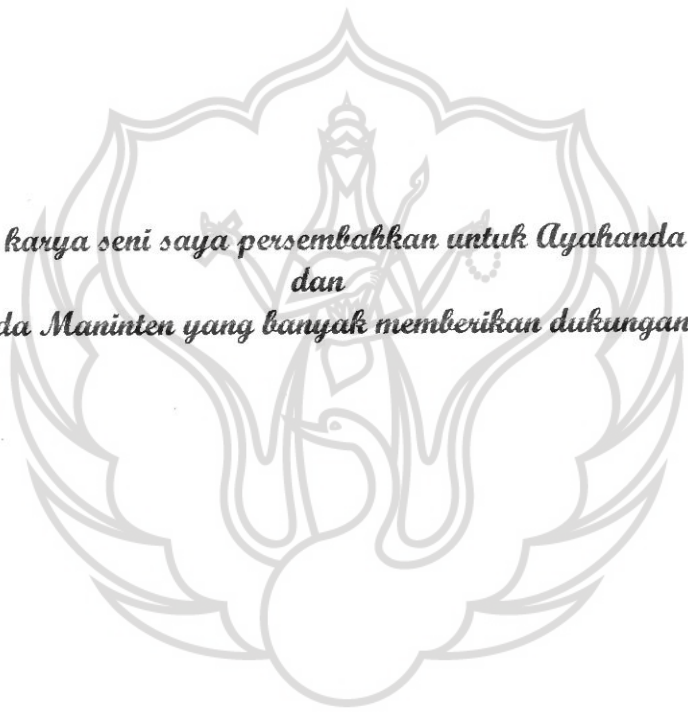
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

  
Dr. Suastiwi Priatmojo, M.Des.

NIP. 195908021988032002

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

*Tugas Akhir karya seni saya persembahkan untuk Ayahanda Ngadino  
dan  
Ibuda Maninten yang banyak memberikan dukungan.*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena tanpa berkah, rahmat, serta hidayah-Nya penulis tidak akan mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.

Tugas akhir yang berjudul “PERMAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK SEBAGAI OBJEK DALAM KARYA SENI GRAFIS” merupakan syarat kelulusan bagi mahasiswa S-1 Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan ini tidak dapat terwujud tanpa bantuan yang tulus dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan ucapan terima kasih kepada :

- Bapak Drs. Pracoyo, M.Hum. sebagai Pembimbing I sekaligus Dosen Wali.
- Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn. sebagai Pembimbing II.
- Bapak AC. Andre Tanama, M.Sn. sebagai Cognate.
- Para Dosen dari Jurusan Seni Murni atas bimbingan dan tambahan ilmunya kepada Penulis.
- Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum. sebagai Ketua Jurusan Seni Murni atas kebijaksanaan dan bimbingannya.
- Kedua Orang Tua Bapak Ngadino dan Ibu Maninten selaku motivator nomor satu bagi penulis yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materiil.

- Kakak-kakakku Mbak Lanjar, Mbak Ii dan adik-adikku Ambar, Anggit atas dukungannya
- Novitasari untuk memberikan dukungan dan semangatnya
- Bayu, Angga, Aji, Seto, Putri, Unggul, Diki, Tugiman, Laste, Pak Karman untuk saran yang sangat bijaksana, Tak lupa ,Yohanes D, Budi, Angga, Reno, Aris.
- Rekan-rekan angkatan 2005
- Semua pihak yang terlibat dalam proses pembuatan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akhir kata penulis meminta maaf apabila masih terdapat banyak kekurangan dalam hasil karya penulis. Manusia tempat berbuat salah dan kesempurnaan itu hanya milik Tuhan Yang Esa. Semoga hasil karya ini dapat bermanfaat bagi semuanya.

Yogyakarta, juli 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
Halaman Judul 1 .....	i
Halaman Judul 2 .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR KARYA</b> .....	x
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Ide Penciptaan .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	4
C. Tujuan dan Manfaat .....	5
D. Penegasan Judul .....	6
<b>BAB II. KONSEP</b> .....	8
A. Konsep Penciptaan .....	8
B. Konsep Perwujudan .....	16
<b>BAB III. PROSES PERWUJUDAN</b> .....	23
A. Alat .....	23
B. Bahan .....	24
C. Tahapan Perwujudan .....	24
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA</b> .....	31
<b>BAB V. PENUTUP</b> .....	53



<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	55
<b>LAMPIRAN</b> .....	57



## DAFTAR GAMBAR

<b>Foto Proses Pembentukan</b>	<b>Halaman</b>
1. Permainan Kelereng .....	9
2. Permainan Petak Umpet .....	10
3. Layangan .....	11
4. Permainan Egrang .....	12
5. Permainan Congklak .....	13
6. Dora & Diego .....	18
7. Ayo Dolanan .....	20
8. Main Boneka .....	20
<b>Foto Acuan</b>	
9. Proses Pelapisan Cat Akrilik pada Kanvas .....	26
10. Proses Mencukil Hardboard dengan Pisau Cukil .....	27
11. Proses Pengolahan Tinta dengan Roll .....	28
12. Proses Pelapisan Tinta Pada Hardboard .....	28
13. Proses Menekan dan Menggosok Klise dengan Sendok .....	29
14. Hasil Cetakan Teknik Hardboard Cut pada Kanvas .....	30

## DAFTAR KARYA

Foto Karya	Halaman
1. <i>Egrang 90 x 70 cm (2012)</i> .....	33
2. <i>Mobil Jeruk 55 x 75 cm (2012)</i> .....	34
3. <i>Sepak Bola 55 x 75 cm (2012)</i> .....	35
4. <i>Jamuran 53 x 72 cm (2012)</i> .....	36
5. <i>Balap Bakiak 53 x 72 cm (2012)</i> .....	37
6. <i>Sondah atau Engklek 53 x 72 cm (2012)</i> .....	38
7. <i>Ancak-Ancak Alis 90 x 70 cm (2012)</i> .....	39
8. <i>Nekeran (Kelereng) 60 x 80 cm (2010)</i> .....	40
9. <i>Jaranan 60 x 80 cm (2010)</i> .....	41
10. <i>Perang 60 x 80 cm (2010)</i> .....	42
11. <i>Yoyo 55 x 75 cm (2012)</i> .....	43
12. <i>Tarik Tambang 90 x 70 cm (2012)</i> .....	44
13. <i>Congklak 55 x 75 cm (2012)</i> .....	45
14. <i>Naga-nagaan 55 x 75 cm (2010)</i> .....	46
15. <i>Ayunan 50 x 60 cm (2010)</i> .....	47
16. <i>Lompat Tali 90 x 70 cm (2012)</i> .....	48
17. <i>Layangan 55 x 75 cm (2012)</i> .....	49
18. <i>Petak Umpet 55 x 75 cm (2012)</i> .....	50
19. <i>Gasingan 55 x 75 cm (2012)</i> .....	51
20. <i>Balap Karung 90 x 70 cm (2012)</i> .....	52

# BAB I

## PENDAHULUAN



Karya seni merupakan suatu media yang sebenarnya memiliki berbagai kemungkinan untuk digunakan sebagai sarana pengungkapan berbagai gagasan dan ungkapan estetik. Pilihan media tertentu memiliki batasan-batasan teknis. Hal ini bukan berarti hambatan untuk mengakomodasikan ide-ide segar yang ada dalam pikiran penulis.

Melalui kreativitas yang dimiliki oleh manusia, maka dapat menciptakan karya seni dari unsur-unsur alam atau lingkungan yang ada di sekitarnya. Antara alam dan makhluk hidup merupakan satu kesatuan yang tak terpisahkan. Semua itu bisa dicermati secara jelas dalam permainan tradisional, sebagai sebuah warisan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Di dalamnya tersimpan berbagai sebuah fenomena yang menarik untuk diamati dan direnungkan, serta dapat dituangkan ke dalam karya seni.

Dunia anak adalah dunia yang penuh kegembiraan kepolosan dan rasa ingin tahu. Bermain merupakan sarana yang efektif untuk menghibur dikalangan anak-anak, di samping itu permainan juga dapat melatih ketangkasan anak-anak sesuai permainan yang dimainkan, untuk itu diperlukan latihan dan keterampilan khusus untuk menguasai suatu permainan.

### A. Latar Belakang Ide Penciptaan

Dalam menyelesaikan tugas akhir ini penulis tertarik untuk mengangakat tentang permainan tradisional anak-anak sebagai karya seni. Rasa tertarik berasal

rasa tertarik berasal dari pengalaman pribadi penulis. Pengalaman penulis diawali dari ketertarikan sewaktu melihat anak-anak yang sedang bermain *gobak sodor* di halaman rumah. Menurut penulis permainan tradisional semacam itu sangat erat dengan nilai-nilai kebudayaan seperti kerja sama, sportif, jujur, penuh semangat, dan tanggung jawab. Permainan tradisional diwujudkan penulis dalam karya dimaksudkan untuk mengenang kembali permainan tersebut yang dewasa ini jarang dimainkan oleh anak-anak.

Sehubungan dengan perkembangan zaman yang begitu cepat terutama di bidang teknologi, permainan tradisional sebagai warisan budaya akan luntur. Terlebih para orang tua jaman sekarang jarang sekali ada yang memiliki waktu untuk memperkenalkan permainan tradisional pada anak-anaknya. Sebenarnya ada banyak sekali ragam permainan tradisional yang terdapat di Indonesia. Menurut Hamzuri dan Tiarna Rita Siregar (1998) dalam Larasati (2012), permainan tradisional memiliki ragam bentuk dan variasi yang begitu banyak. Setidaknya ada 750 macam permainan tradisional di Indonesia dan banyak yang belum terinventarisasi.<sup>1</sup>

Semakin merebaknya sumber teknologi digital, tayangan televisi yang tidak mendidik, permainan yang tidak sehat dan tidak kreatif seperti *play station*, *video game*, *Play Station Portable* (PSP) dan lain-lainnya membentuk ruang terbatas bagi anak sehingga menjadi individualis, serta tidak ada akibat positif yang ditimbulkan dari permainan tersebut sehingga tidak dapat melatih kecerdasan otak anak. Berbagai permainan modern tidak memberikan

---

<sup>1</sup>Dolanan Anak Tradisional Indonesia, Niken Larasati (Shinjuku, Tokyo, Japan, Maret – Juni 2012), hal. 1

pembelajaran bagi anak untuk berbagi dengan anak-anak yang lain, tidak kreatif dan sulit memecahkan permasalahan mengenai alam ataupun memerankan sebuah peran.<sup>2</sup> Larasati (2012) Pada permainan tradisional kemampuan anak untuk berempati dengan teman, kejujuran, dan kesabaran sangat dituntut dalam mainan tradisional. Hal ini sangat berbeda dengan pola permainan modern. Kemampuan sosial anak tidak terlalu dipentingkan dalam permainan modern ini, malah cenderung diabaikan karena pada umumnya mainan modern berbentuk permainan individual dimana anak dapat bermain sendiri tanpa kehadiran teman-temannya.<sup>3</sup>

Setiap orang pasti pernah mengalami masa kecil, dan aktivitas pada masa kecil itu kebanyakan berkaitan dengan kegiatan bermain. Bermain merupakan sebuah kegiatan kreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan harmonisasi kehidupan.

Pengalaman sosial menjadi ketertarikan yang tidak lepas dari catatan pribadi penulis ketika bersentuhan dengan kesenangan yang penulis amati dalam lingkungan masa kecil dengan masa saat ini, perkembangan zaman yang begitu cepat terutama bidang teknologi atau pemikiran ide-ide baru mewarnai berbagai persepsi tentang budaya dan lingkungan sekitar.

Pada tahun 90-an permainan yang dimainkan anak-anak selalu lekat dengan permainan semacam *gobak sodor*, *petak umpet*, *dakon*, *kelereng*, *layangan* dan lain-lain. Permainan tradisional semacam itu sangat erat dengan nilai-nilai kebudayaan seperti kerja sama, sportif, jujur, penuh semangat, tanggung jawab,

---

<sup>2</sup>Niken Larasati (41th.), Seniman, "Wawancara Pribadi", tanggal 7 Juli 2012

<sup>3</sup>Dolanan Anak Tradisional Indonesia, Niken Larasati (Shinjuku, Tokyo, Japan, Maret – Juni 2012), hal. 8

dan senang bersosialisasi dengan sesama. Melalui memainkan permainan tradisional, maka berbagi nilai kehidupan tersebut akan tertanam dalam benak anak dan nantinya akan berguna di dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat menjadi bahan pembelajaran langsung bagi anak-anak dalam menghadapi permasalahan-permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari. Dalam kegiatan bermain kalah atau menang dan faktor fisik atau kekuatan otot tidak menjadi penting dalam permainan yang paling penting adalah keterlibatan aktif setiap anak dalam proses permainan tersebut.

Penulis mengamati pada lingkungan yang masih terlihat keakraban antara anggota masyarakat, banyak permainan dilakukan oleh anak-anak secara beramai-ramai dengan teman-teman mereka di halaman atau teras rumah. Mereka berkelompok, berlarian, atau duduk melingkar memainkan salah satu permainan dan tercipta kerukunan, dengan aktivitas bermain serta tingkah laku keseharian yang hampir setiap hari penulis saksikan, mereka begitu gembira bermain mengisi suasana rumah, tanah lapang, sawah, sungai, dan tempat dimana penulis berada. Hal ini menjadi ketertarikan penulis untuk mengangkat permainan tradisional anak-anak tersebut sebagai objek dalam penciptaan karya seni grafis.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan penulis di atas, terdapat beberapa rumusan penciptaan.

1. Mengapa permainan tradisional anak-anak menarik perhatian penulis ?

2. Bagaimana penulis mentransformasi permainan tradisional anak-anak sebagai objek dalam penciptaan karya grafis ?
3. Bagaimana elemen-elemen seni rupa dikelola, diwujudkan menggunakan teknik dalam seni grafis sehingga mengacu pada gagasan permainan tradisional anak-anak ?

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

Adapun tujuan dari pembuatan tugas akhir.

- a. Memperkenalkan kembali permainan tradisional anak-anak yang telah ditinggalkan karena merupakan warisan budaya.
- b. Menggambarkan kegembiraan anak-anak ketika memainkan, merekam sisi kenangan anak-anak.
- c. Sebagai upaya kecil penulis untuk mengilustrasikan berbagai permainan tradisional anak-anak.

Manfaat

- a. Melalui karya tugas akhir sebagai tuntutan dari akademik penulis belajar lebih menghargai keragaman budaya Indonesia, menghargai kekayaan budaya warisan nenek moyang.
- b. Setelah melakukan pengamatan dari berbagai sumber penulis mendapatkan tambahan pengetahuan tentang dan arti permainan tradisional anak-anak
- c. Mengenalkan kembali dunia permainan anak-anak.



#### D. Penegasan Judul

Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap judul penulisan, maka diberikan batasan berupa pengertian kata-kata yang dimaksud terutama yang memiliki arti khusus.

- PERMAINAN : Suatu yang digunakan untuk bermain.<sup>4</sup>
- TRADISIONAL : Sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun.<sup>5</sup>
- ANAK-ANAK : Masih kecil belum dewasa.<sup>6</sup>
- KARYA : Hasil akal Budi; kreasi; kerja.<sup>7</sup>
- SENI GRAFIS : Menurut setiawan Sabana, Seni Grafis berarti ungkapan seni rupa dua dimensi yang memanfaatkan atau lahir dari proses cetak tinggi (*relief print*), cetak dalam (*intaglio*), cetak datar (*planografi*), cetak saring, (*sari grafi, screen print*), dengan melalui proses cetak, memungkinkan adanya pengulangan, sehingga hasilnya (cetakannya) dapat berjumlah lebih dari satu, jamak atas kesepakatan (konvensi) serta aturan tertentu

---

<sup>4</sup> Pusat Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi ketiga. (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hal. 43

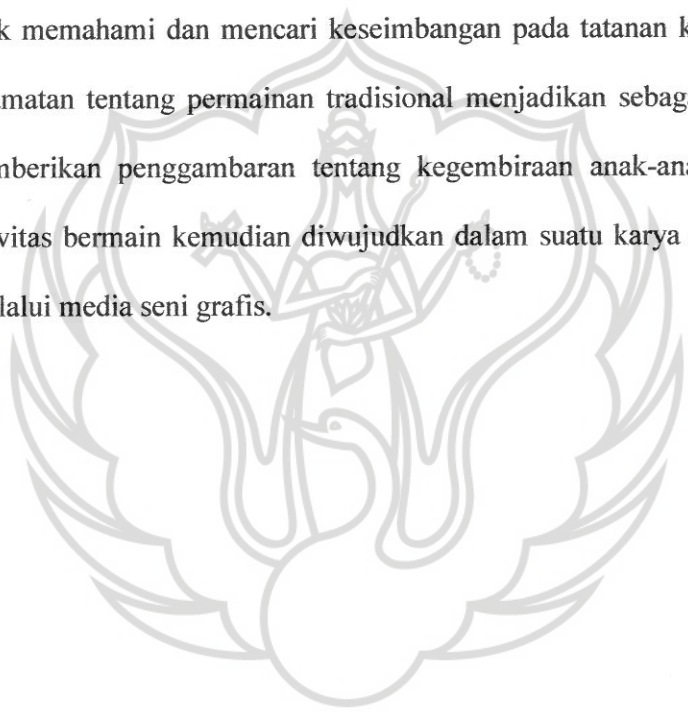
<sup>5</sup> *Ibid*, hal. 28

<sup>6</sup> *Ibid*, hal. 120

<sup>7</sup> Achmad Maulana DKK., *Kamus Ilmiah Populer*, (Jogjakarta: Absolut Jogjakarta), hal.

setiap cetakan pertama hingga terakhir dimulai sebagai karya original dan bernilai sama<sup>8</sup>

Berdasarkan uraian judul di atas, maka yang dimaksud dengan PERMAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK SEBAGAI OBJEK KARYA SENI GRAFIS adalah penulis mengangkat permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak dengan alat sederhana, permainan tradisional bukanlah permainan tanpa makna melainkan di dalamnya terdapat nilai-nilai dan norma-norma bagi anak-anak untuk memahami dan mencari keseimbangan pada tatanan kehidupan manusia. Pengamatan tentang permainan tradisional menjadikan sebagai sebuah objek dan memberikan penggambaran tentang kegembiraan anak-anak dalam melakukan aktivitas bermain kemudian diwujudkan dalam suatu karya seni rupa dua dimensi melalui media seni grafis.



---

<sup>8</sup> Setiawan Sabana, *Peran Seni Grafis Dalam Perkembang Seni Rupa Indonesia*, Diklat Mata Kuliah Seni Grafis, Yogyakarta, Institut Seni Indonesia, 1992