

**FISUALISASI *DOLANAN*  
DALAM SENI PATUNG**



**JURNAL**

**Oleh : Joko Nugroho**

**NIM : 1312423021**

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

**2018**

## **A. Judul: VISUALISASI *DOLANAN* DALAM SENI PATUNG**

### **B. Abstrak**

Oleh:

**Joko Nugroho**  
**NIM: 1312423021**

#### ***Abstrak***

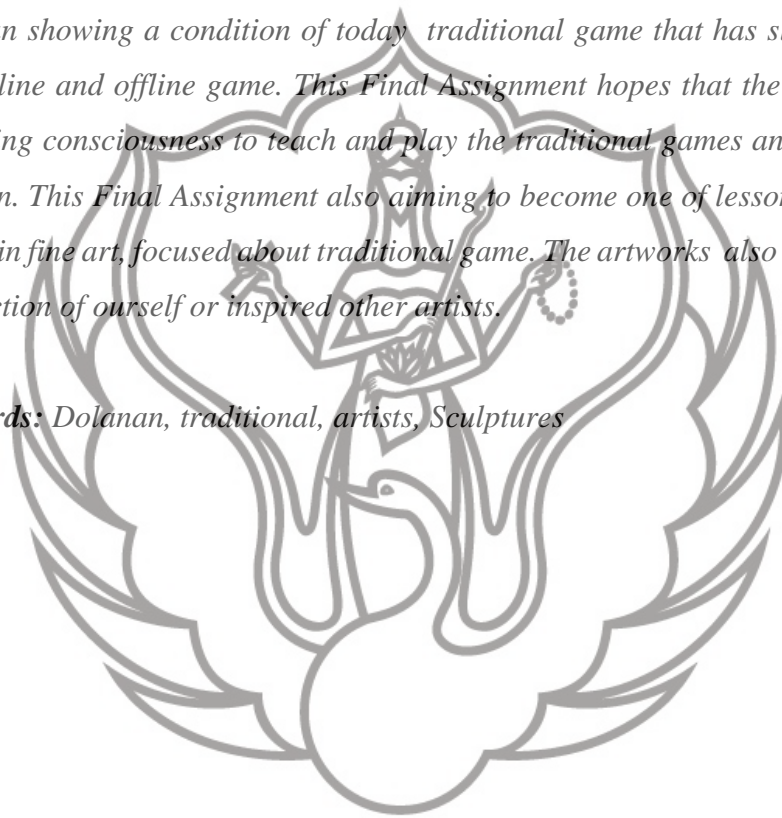
*Permainan tradisional telah berkurang gaungnya. Anak-anak kini lebih memilih berlama-lama di dalam ruangan, memandangi dunia luar dari layar ponsel atau computer dan cenderung takut bermain keluar rumah. Metode pengerjaan Tugas Akhir Visualisasi Dolanan dimulai dari mengamati lingkungan sekitar, mengamati lingkungan yang lebih luas lalu menelusuri kajian yang sudah ada. Diwujudkan melalui penciptaan karya seni patung, dengan menggunakan teknik modeling. Karya tugas akhir ini menampilkan kondisi dolanan tradisional dewasa ini melalui narasi yang dekat dengan keseharian yaitu dampak negatif kemajuan teknologi khususnya yang menyuguhkan permainan online maupun offline. Hasil yang diharapkan dari Tugas Akhir ini ialah kesadaran untuk mau berbuat, mengajari anak-anak permainan tradisional serta melestarikan budaya dalam permainan tradisional sebisa mungkin. Karya patung dan laporan Tugas Akhir ini bertujuan sebagai bahan pembelajaran dalam seni rupa, terutama mengenai permainan tradisional. Hasil karya dapat menjadi bahan refleksi diri serta inspirasi tentang ambisi menjadi seniman.*

*Kata kunci : Dolanan, tradisional, seniman, patung.*

## ***Abstract***

*Traditional game has lost its existence. Children in this era tend to stay indoors, watching the world from phone screens or computers and are uncertain about playing with new friends or neighbors outside their homes. The research method of the Final Assignment of Visualisasi Dolanan starts with observing carefully, from closer surroundings to global environments. Sculptures using modeling techniques are a main goal of this research. The artwork of this Final Assignment of Visualisasi Dolanan shows a condition of today's traditional game that has slowly changed into online and offline games. This Final Assignment hopes that the artworks will spread awareness to teach and play traditional games and culture with children. This Final Assignment also aims to become one of the lessons or teaching sources in fine art, focused on traditional games. The artworks also could become a reflection of ourselves or inspire other artists.*

**Keywords:** *Dolanan, traditional, artists, Sculptures*



## C. Pendahuluan

### C.1. Latar Belakang

Lahir di Yogyakarta dan besar di Klaten pada tahun '89, penulis bisa disebut sebagai salah satu anak 90-an. Membayangkan *dolanan* sama dengan membayangkan pengalaman masa kecil yang kental akan percakapan antar teman, eksplorasi lingkungan sekitar dan rasa tidak takut kotor. Sebelum Play Station, Mobile Legends, *video game* dan lainnya digandrungi oleh semua orang.

Memang tidak dapat dipungkiri, kemajuan teknologi sangat membantu aktivitas manusia dalam beraktivitas. Tidak dapat dielakkan juga bahwa internet adalah alternatif sarana menggali ilmu pengetahuan selain membuka buku-buku. Namun sepertinya ada beberapa orangtua yang membolehkan anak-anaknya memiliki *gadget* atau mengakses internet sejak usia yang terlampau dini. Hal ini membuat anak-anak tidak lagi penasaran terhadap permainan tradisional. Untuk apa susah-susah mengatur tenaga ketika menendang sebuah bola jika anak bisa menekan satu tombol dengan satu jari untuk mencetak gol dari layar ponsel?

Selain karena berkembangnya teknologi, mungkin faktor lain dari mengikisnya permainan tradisional adalah berkurangnya lahan untuk bermain bersama. Di saat sore tiba atau sepulang sekolah dulu, anak-anak berkumpul di halaman kosong, taman atau lapangan untuk bermain apa saja; entah kasti, *engklek*, *benthik*, *ungklak-ungklak ugel*, petak umpet, tarik tambang atau *gobag sodhor*. Anak-anak perempuan punya permainan khas juga seperti lompat tali, bekel, *dakon*, dan lain-lain. Banyak juga permainan yang tidak dibatasi oleh jenis kelamin atau umur, semua boleh bergabung. Yang ikut hilang dari hilangnya segala permainan tradisional adalah rasa akrab serta tawa canda satu sama lain meski baru bertemu sekali. Ponsel mendekatkan yang jauh, namun ternyata menjauhkan yang dekat.

Kegelisahan akan situasi ini menuntun penulis untuk menambah waktu bermain bersama anak-anak dan adik kandung, terlebih lagi memang sejak semula penulis tidak memiliki banyak kebutuhan dalam aplikasi media sosial. Harapannya, tindakan yang dimulai dari diri sendiri akan lebih menginspirasi orang yang memperhatikan dan peduli. Dengan kegelisahan ini pula, penulis mencoba terus menggabungkan kritik sosial tersebut dengan proses berkeseniannya. Terlebih bila

mengingat sifat-sifat alami rakyat Indonesia yang menjunjung tinggi solidaritas, perbedaan serta kemauan untuk gotong royong; hal-hal ini tidak bisa diajarkan melalui teknologi saja. Anak-anak perlu contoh nyata. Segala kegelisahan tersebut melatarbelakangi gagasan dolanan sebagai tema karya seni patung untuk Tugas Akhir Penciptaan.

## C.2. Rumusan / Tujuan

Dari gagasan yang telah disampaikan di atas, maka dirumuskan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. *Dolanan* apa saja yang menarik untuk di angkat sebagai tema seni patung?
2. Bagaimana mewujudkan tema *dolanan* dalam seni patung?

Adapun tujuan penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah:

1. Tujuan utama pembuatan Tugas Akhir ini adalah menciptakan inovasi karya patung yang secara visual menceritakan bahwa Indonesia memiliki kekayaan ragam budaya, seperti nilai-nilai budaya yang terkandung di dalam *dolanan* atau permainan tradisional dan juga sebagai syarat menempuh strata satu.
2. Menambah pengetahuan untuk mengenal berbagai *dolanan* atau permainan tradisional yang sangat beragam di belahan nusantara.
3. Sebagai kontribusi dalam perkembangan seni patung.
4. Sebagai tambahan kontribusi dalam dunia akademik berupa pengetahuan baik tulisan maupun karya seni mengenai tema dolanan tradisional.

## C.3. Teori dan Metode

### a. Teori

Fenomena permainan anak tradisional mengalami kesulitan karena kendala utama yang di hadapi adalah justru semakin tidak dikenalnya permainan oleh

banyak anak. Hal itu disebabkan oleh beberapa factor: Meningkatnya popularitas tontonan di televisi, Meluasnya permainan elektronik, Menyempitnya lahan bermain anak-anak. Masyarakat kini semakin menjauhi permainan tradisional dan mulai terbiasa hidup dalam fantasi. Salah satu dampak yang paling kentara egisme dan individualisme.

Oleh karena kondisi itu, maka permainan anak tradisional perlu dilestarikan. Hal itu terkait dengan proses globalisasi yang akan terus bertambah kuat di masa yang akan datang, dimana akan membawa efek homogenisasi kultural. Permainan anak memiliki makna kultural yang penting karena dengan ciri khasnya akan menjadi pemberi identitas kebudayaannya. Dengan kata lain permainan anak merupakan salah satu unsur kebudayaan yang sedikit banyak mampu mempertahankan kemajemukan budaya yang terancam oleh homogenisasi kultural (penyeragaman budaya) dari proses globalisasi.

#### **b. Metode**

Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini, pada mulanya penulis melakukan metode riset. Metode pengerjaan dimulai dari mengamati lingkungan sekitar, mengamati lingkungan yang lebih luas lalu menelusuri kajian yang sudah ada. metode ini dilakukan dalam rangka pendekatan terhadap gagasan yang telah dijabarkan diatas. Mulai dari mengumpulkan informasi mengenai persoalan terkait, tahapan ini meliputi proses pengumpulan informasi, serta contoh karya seniman terdahulu.



Gb. I. Ketika smartphone menjadi candu masyarakat (sumber: google)

Salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah dengan mencari informasi dari internet, buku maupun bertanya pada masyarakat dari lingkungan terdekat untuk mengumpulkan data bagaimana kehidupan anak, remaja di keseharian. Metode ini dilakukan dalam rangka mengetahui pola konsumsi kemajuan teknologi pada lingkungan terdekat penulis.

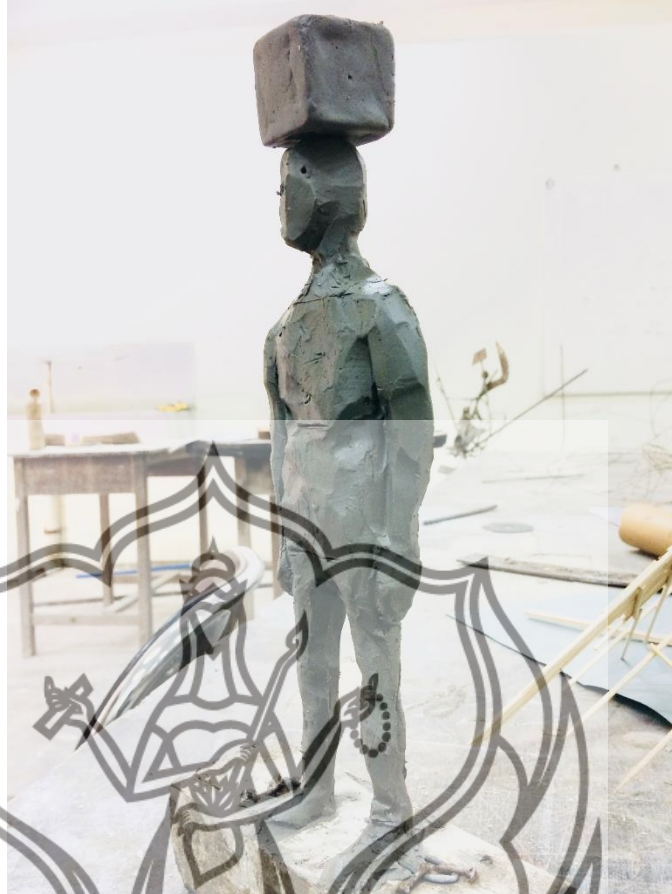


Gb. II. Permainan tradisional engklek  
(sumber: google)



Gb. III. The dakon, karya Karya Indieguerillas  
(sumber: google)

Dari hasil riset dan pemetaan gagasan, penulis melakukan perancangan karya. Menentukan persoalan yang akan disampaikan pada setiap karya, menggunakan maket rancangan kasar visual patung.



Gb. IV. Maket karya  
(sumber: dokumen penulis)

Tahapan selanjutnya adalah menyeleksi data permainan tradisional. Pada tahapan ini penulis menentukan permainan yang akan digunakan pada karya dan yang tidak. Data yang akan digunakan tidak secara langsung ditampilkan dengan mentah. Melainkan terlebih dahulu melewati tahapan reinterpretasi oleh penulis, proses ini dilakukan karena penulis melihat potensi yang dimiliki dari masing-masing permainan tradisional untuk menyampaikan gagasan serta ide-idenya dengan eksplorasi bentuk-bentuk visual. Data yang berupa informasi kemudian divisualisasi, dengan mentransfer gagasan ke media lain seperti maket patung.

Hasil dari visualisasi data permainan tradisional, yang akan diwujudkan dalam sebuah karya hingga membentuk narasi yang diharapkan mampu membangun kesadaran audiens terhadap gagasan yang disampaikan. Tahap selanjutnya adalah tahap pengerjaan karya, melalui proses pengayaan distorsi dan dikonstruksi dan diwujudkan melalui teknik modeling dengan tanah liat, kayu, dll.



#### D. Pembahasan Karya



Gb. V. Juara Engklek  
(sumber: dokumen penulis)

Adalah sebuah karya yang terinspirasi dari kegelisahan penulis dalam berkarya. Dorongan untuk berkarya, manakala permainan tradisional tidak lagi banyak dimainkan disatu sisi perkembangan permainan modern dalam *gadget* menuntun manusia memasuki budaya egoisme dewasa ini.

Didalam karya ini digambarkan sebuah figur yang diwujudkan dalam bentuk distorsi. Dengan sebuah kotak di atas kepala, ilustrasi tersebut menggambarkan manusia dengan permainan tradisional yang populer pada zamannya, di mana hal itu harus dijaga agar tidak hilang.

Dalam proses perwujudannya bentuk kotak adalah sebagai simbol dari permainan engklek, sedangkan figur manusia dari segi teknik pembuatan, digarap dengan teknik sapuan pisau palet pada setiap bagian patung secara ekspresif dengan penyederhanaan bentuk sesuai karakteristik penulis.



Gb. VI. Menunggu Giliran  
(sumber: dokumen pribadi)

Karya yang berjudul Menunggu Giliran, penulis menghadirkan *dakon* yang tidak seperti aslinya, yaitu bentuk akhir dari diskonstruksi. Karya ini terinspirasi oleh kisah sepupu yang suka bermain dakon; dengan ketajaman berpikir untuk mengambil keuntungan.

Figur manusia yang duduk di atas sebuah dakon, bermain dengan kejujuran tanpa pamrih untuk mencapai puncak singgasana adalah pesan yang ingin disampaikan penulis lewat karya “Menunggu Giliran”.



Gb. VII. , Otok-otok Nyaring Bunyinya  
(sumber: dokumen pribadi)

Kebudayaan merupakan identitas bangsa, kebudayaan hadir di tengah-tengah masyarakat mutlak adanya. Pada suatu negara, kota atau desa; kebudayaan adalah satu-satunya identitas masyarakat.

Pada karya ini penulis, menggambarkan bagaimana seharusnya masyarakat harus menjunjung dan menjaga kebudayaanya, sebagaimana penulis menyampaikan lewat karyanya. Dalam perwujudannya, patung figur dihadirkan dalam ukuran kecil, dengan maksud bahwa masyarakat mempunyai nilai yang lebih kecil dari kebudayaan. Karena dengan satu budaya, dunia akan tahu siapa kita, dari mana asal kita. Permainan tradisional dihadirkan unntuk memperkuat karakter karya. Dalam karya “otok-otok nyaring bunyinya” penulis menyuarakan gejolak batin yang dirasakan, ini adalah permainan tradisonal kita, kita pula yang harus menjaga, bukan orang lain, bukan juga negara lain.

## **E. Kesimpulan**

Banyak pengalaman dan pelajaran yang bisa diambil saat proses penciptaan karya seni patung. Pemahaman akan nilai-nilai budaya dari permainan tradisional anak menuntut penulis untuk dapat menghadirkan karya-karya baru. Berawal dari pemahaman pentingnya menjaga atau melestarikan permainan tradisional yang kaya akan nilai-nilai luhur, menghadirkan karya yang lahir dari hati. Pada setiap karya seni terdapat banyak aspek yang dapat dikaji dan dipelajari. Penciptaan karya seni bukan semata-mata ekspresi diri seniman dalam menghasilkan bentuk-bentuk artistik. Namun karya seni selalu memiliki relasi dengan lingkup sekitar yang lebih luas seperti konteks zaman, kondisi sosial, Hal-hal tersebut memberikan kesenangan atau kepuasan untuk penulis dalam berkontribusi melestarikan budaya lokal.

Penciptaan karya ini dilatarbelakangi oleh gejolak batin penulis tentang dolanan tradisional yang menjadi salah satu dari sekian masalah bagi beberapa lapisan masyarakat dengan perkembangan teknologi, serta peran orangtua untuk mengenalkan dan mengajari permainan tradisional yang makin berkurang. Berawal dari kegelisahan itulah muncul gagasan untuk mewujudkan kritik sosial melalui karya seni. Diwujudkan berupa karya-karya seni patung, kemudian karya-karya tersebut mampu menggugah pemikiran penulis untuk berpikir, bertindak, dan berbicara lewat karya-karya Tugas Akhir-nya sebagai media untuk menyampaikan pesan. Ini adalah cara efisien yang dilakukan karena latar belakang penulis dalam mewujudkan karya patung secara figuratif, ekspresif, emosional, absurd sesuai karakter penulis dengan kekuatan bentuk tekstur dan keseimbangan dihadirkan dengan material tanah liat yang kemudian di alih bahan menjadi fiberglass dengan beberapa bahan tambahan seperti kayu, besi dan benda readymade.

Patung dimanfaatkan sebagai media atau bahasa penulis untuk mengatasi konflik atau kecemasan penulis akan hilangnya permainan tradisional. Patung adalah bentuk akhir dari ekspresi batin penulis untuk turut serta berperan dalam dunia seni dan pelestarian kebudayaan. Peran seni yang lunak memiliki kemungkinan yang tidak ada habisnya untuk di kolaborasikan dengan berbagai disiplin. Proses mengkolaborasikan juga merupakan sebuah upaya dalam

meningkatkan kesenian itu sendiri. Menemukan relasi-relasi antara berbagai aspek dalam kehidupan merupakan sebuah percobaan panjang yang mengasikan dan tiada henti. Saran yang terbersit dari karya-karya Tugas Akhir Visualisasi Dolanan adalah supaya masyarakat bergotongroyong menciptakan ruang gerak dan bermain yang kondusif di mana saja agar generasi muda dapat menikmati warisan kebudayaan. Atau setidaknya, penanaman nilai-nilai budaya Indonesia ini dimulai dari lingkaran sosial paling kecil bernama keluarga.



## F. Daftar Pustaka

Dharmamulya, Sukirman dkk. *Permainan Tradisional Jawa – Sebuah Upaya Pelestarian*. Kepel Press, Yogyakarta, 2005

Krisdyatmiko, S.Sos. *Dolanan Anak – Refleksi Budaya Dan Tumbuh Kembang Anak*.

