

## BAB V

### PENUTUP

Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Secara tidak langsung, anak-anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Selain itu, permainan tradisional juga dapat melatih kemampuan sosial para pemainnya. Inilah yang membedakan permainan tradisional dengan permainan modern.

Ekspresi setiap seniman untuk menyikapi suatu karya seni tentu saja berbeda-beda. Hal ini karena tempaan tempat lingkungan di mana ia tumbuh dan berkembang yang tidak sama, seiring dengan kecakapan, penguasaan teknik, kekuatan emosi dan cita rasa seni yang dimiliki. Keragaman seniman dalam proses pengungkapan objek dalam seni rupa akan menghasilkan berbagai bentuk kreativitas yang membawa sebuah nilai kekayaan rupa sehingga bahasa visual yang dihasilkan khalayak akan lebih apa adanya dan mudah diterima.

Penulis kurang menguasai teknik pewarnaan sehingga sebagai alternatif untuk memaksimalkan karya warna monokrom dipilih dalam penciptaan karya. Dalam prosesnya terdapat karya yang kurang maksimal dan ada juga karya yang maksimal. Karya yang paling maksimal dalam penciptaan adalah karya *gasingan*, meskipun warnanya karya monokrom tetapi karakter dalam karya sangat menonjol. Sedangkan karya yang kurang maksimal adalah karya *jamuran*. Karena pada karya ini warna yang dihasilkan dari cetakan kurang maksimal.

Dengan sedikit banyak kekurangan yang ada dalam karya Tugas Akhir ini semoga diharapkan mampu memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi seni rupa murni, serta dapat dimanfaatkan sebagai tambahan wacana dalam perkembangan seni grafis.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Christriyati, Dra., dkk, *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. (Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 1997)
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi ketiga. Balai Pustaka. Jakarta 2001
- Dharmamulya, Sukirman, dkk, *Permainan Tradisional Jawa* (Kapel Press 2004)
- Ebdi, Sanyoto, Sadjiman, *Dasar -Dasar Tata Rupa dan Desain: Nirmana* (Yogyakarta: Arti Bumi Intaran 2005)
- Kartono, Kartini, *Psikologi Anak: Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Mandar Maju, 1995)
- Krisdyatmiko, *Dolanan Anak: Refleksi Budaya dan Tumbuh Kembang Anak* (Yogyakarta: Aditya Media, 1999)
- Kusnadi, *Deformasi dalam Seni Lukis dan Seni Lainnya*, (Jakarta: Budaya, 1915)
- Muhammad Husna, *100+ Permainan Tradisional Indonesia*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2009)
- Maulana, Achmad, DKK., *Kamus Ilmiah Populer*, (Jogjakarta: Absolut Jogjakarta 2004)
- Pameran Tunggal Dolanan Anak "Tradisional Indonesia" Niken Lrasati (Graha Budaya Indonesia, Shinjuku-ku, Tokyo, Jepang, Maret-Juni 2012)

Lrasati, Niken (41th.), Seniman, wawancara tanggal 7 juli 2012, Yogyakarta

Prayetno, Amir, Sidiq, Fadjar, “*Desain Elementer*”, Diklat, Jurusan Seni Murni  
FSRD, ISI Yogyakarta

Sabana, Setiawan, *Peran Seni Grafis Dalam Perkembang Seni Rupa  
Indonesia*, Diklat Mata Kuliah Seni Grafis, Yogyakarta, Institut Seni Indonesia,  
1992

Susanto, Mike, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*, (Yogyakarta: Kanisius,  
2002)

Yusuf, Syamsu, H., LN., M.Pd. Psikologi perkembangan Anak dan Remaja  
(Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2007)

[blogster.com/artbloggue/unsur-unsur-seni-rupa](http://blogster.com/artbloggue/unsur-unsur-seni-rupa)

<http://www.tumblr.com/tagged/cukil-kayu>

[id.wikipedia.org/Kategori:Permainan tradisional diIndonesia](http://id.wikipedia.org/Kategori:Permainan_tradisional_di_Indonesia)

[id.wikipedia.org/wiki/gundu](http://id.wikipedia.org/wiki/gundu)

[www.tembi.org/dulu/dakon/index.htm](http://www.tembi.org/dulu/dakon/index.htm)

[rumahsejutaide.wordpress.com/2009/05/02/dora-diego-film-kartun-mendidik](http://rumahsejutaide.wordpress.com/2009/05/02/dora-diego-film-kartun-mendidik)

[id.shvoong.com/humanities/arts/1990826-unsur-unsur-seni-rupa/#ixzz1vrR0i7Y2](http://id.shvoong.com/humanities/arts/1990826-unsur-unsur-seni-rupa/#ixzz1vrR0i7Y2)