

**PERMAINAN MASA KECIL
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



JURNAL

Oleh:

Tata Faila Sufa

NIM 1612659021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

PERMAINAN MASA KECIL
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai

salah satu syarat untuk memperoleh

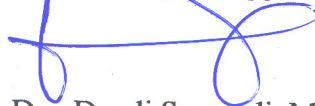
gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

Seni Rupa Murni

2021

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:
PERMAINAN MASA KECIL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS diajukan oleh Tata Faila Sufa, NIM 1612659021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 28 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Dendi Suwandi, M.S.

NIP. 19590223 198601 1 001

NIDN. 0023025901

Pembimbing II/Anggota



Wiyono, M. Sn.

NIP 19670118 199802 1 001

NIDN. 0018016702

Ketua Jurusan Seni Murni/

Ketua Program Studi Seni Rupa Murni/

Ketua/Anggota



Dr. Miftahul Munir, M. Hum.

NIP. 19760104 200912 1 001

NIDN. 0004017605

PERMAINAN MASA KECIL

SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

CHILDHOOD GAMES AS A PAINTING CREATION IDEA

Oleh/By: Tata Faila Sufa

NIM 1612659021

Institusi/*Institution*: Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Alamat institusi/*Institution address*: Jalan Parangtritis Km.6,5, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta

E-mail: failatata29@gmail.com

ABSTRAK

Seni lukis menjadi media menuangkan ide dan gagasan ke dalam bentuk dua dimensi. Ide dan gagasan tersebut tentunya dipengaruhi oleh pengalaman dari masa lalu. Seperti halnya kenangan yang terjadi di masa kecil, salah satunya adalah waktu bermain bersama teman-teman. Kenangan yang mengajak kita bernostalgia dalam suasana bermain yang penuh kebersamaan dan ceria. Ada banyak jenis permainan yang dapat dibagi menjadi permainan tradisional dan modern. Pada tahun 1990-an sampai awal tahun 2000-an merupakan masa transisi di mana permainan tradisional dan modern sama-sama populer untuk dimainkan. Berbagai jenis permainan memiliki sisi positif dalam hal anak belajar interaksi sosial. Momen-momen kebersamaan tersebut saat ini makin sedikit dijumpai, sehingga memunculkan rasa rindu terhadap momen tersebut. Suasana bermain anak yang ditampilkan dengan gaya dekoratif dan penggunaan warna cerah diharapkan mampu memunculkan perasaan nostalgia dan suasana hati yang gembira. Perubahan bentuk menggunakan teknik distorsi pada objek serta karakter anak-anak yang digambarkan dengan figur naif dan eksperesi gembira diharapkan dapat mewakili karakter anak yang berjiwa polos dan bebas berimajinasi. Unsur estetika karya lebih ditekankan pada kekuatan fantasi yang dekat dengan dunia imajinasi anak-anak. Karya seni lukis dengan tema permainan masa kecil menjadi album untuk bernostalgia dan sekaligus memperkenalkan permainan masa lalu kepada generasi baru.

Kata kunci: seni lukis, permainan, anak

ABSTRACT

Painting is a medium for expressing ideas into two-dimensional form. These ideas are certainly influenced by experiences from the past. As with many memories that occur in childhood, one of which is playing time with friends. Memories that invite us to reminisce in a game atmosphere full of togetherness and cheerfulness. There are so many types of games that can be divided into traditional and modern games. The 1990s to the early 2000s were a transition period in which traditional and modern games were equally popular to play. Various types of games have a positive side in terms of children learning social interactions. These moments of togetherness are now getting less and less, giving rise to a sense of longing for those moments. The atmosphere of children's play which is displayed in a decorative style and the use of bright colors in this work is expected to create a feeling of nostalgia and a happy mood. Changes in shape using distortion techniques on objects and children's characters depicted with naive figures and happy expressions are also expected to represent children's characters who are innocent and free to imagine. The aesthetic element of the work is more emphasized on the power of fantasy which is close to the world of children's imagination. Paintings with the theme of childhood games becomes an album to reminisce and at the same time introduce past games to new generations.

Key word: *painting, play, childrens*

JUDUL

PERMAINAN MASA KECIL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang Penciptaan

Sebuah karya seni diciptakan dari ide dan gagasan yang berasal dari pikiran dan perasaan seseorang. Begitu pula dengan karya lukis yang di dalamnya selalu menyimpan cerita dari sisi pelukisnya. Setiap orang tentu memiliki cerita di masa lalu seperti halnya cerita masa kecil. Membahas tentang memori masa kecil sering kali dikaitkan dengan suasana kanak-kanak yang bebas dan ceria. Bermain merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan anak-anak untuk mengisi waktu luang tanpa adanya paksaan atau tuntutan tanggung jawab (Khoir, 2009:196).

Seperti yang diketahui, ada begitu banyak macam permainan yang dapat dimainkan bersama. Dalam pengategorian, permainan dapat dikelompokkan berdasarkan cara memainkannya. Di era modern seperti sekarang ini sangat jarang ditemukan rumah atau halaman yang ramai dengan anak-anak yang sedang bermain bersama. Anak-anak saat ini lebih suka bermain di dalam rumah, baik memainkan *game online*, atau *game* digital lainnya. Permainan anak cenderung mengikuti zaman dengan adanya kemajuan teknologi, era digital, dan serba canggih seperti sekarang, permainan anak saat ini terkesan lebih praktis. Anak-anak tidak perlu lagi saling menghampiri dan saling bertemu untuk bermain, serta tidak perlu membeli mainan yang biasanya memakan tempat dan perlu dibereskan kembali setelah bermain. Adapun beberapa faktor yang memengaruhi keadaan tersebut, di antaranya adalah keadaan orang tua yang sibuk bekerja, banyaknya kendaraan dan padatnya pemukiman. Semakin sempitnya waktu luang anak di masa sekarang yang kebanyakan disibukkan dengan waktu belajar di sekolah yang lama, dan padatnya kegiatan tambahan untuk menggali potensi anak (Dharmamulya, 2005:10).

Ada banyak artikel di media menuliskan perbandingan kehidupan anak-anak generasi baru/sekarang dengan anak-anak pada zaman dulu yang kebanyakan lahir sebelum tahun 2000-an. Salah satunya adalah artikel yang membahas betapa berharganya sebuah permainan zaman dulu yang tidak diketahui oleh generasi sekarang. Penulis yang lahir pada tahun 1997, merasakan transisi dari permainan anak tradisional, modern hingga menuju era digital seperti sekarang. Saat ini jenis permainan tradisional sudah jarang dimainkan. Mungkin para orang dewasa tidak lagi menceritakan keseruan permainan tradisional dan tidak mewariskan cara membuat mainan tradisional. Sehingga anak-anak cukup menikmati mainan yang ada saat ini.

Selain menimbulkan perasaan senang dan gembira, aktivitas bermain tentunya sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, baik dari segi fisik, mental, dan interaksi sosial anak. Namun, jenis mainan saat ini lebih memungkinkan anak bermain secara individu, dan lebih fokus pada mainannya dibanding teman serta keadaan sekitar. Pemilihan tema permainan anak di masa kecil ini diharapkan mampu menggugah kesadaran orang tua atau masyarakat mengenai manfaat dari bermain bagi perkembangan fisik maupun psikis anak. Penggambaran dengan suasana penuh warna mengajak pembaca untuk menikmati waktu bernostalgia atau mengingat masa kecil dengan kebebasan dalam suasana ceria yang penuh warna.

B. Konsep Penciptaan

Berawal dari pengamatan terhadap kehidupan di masa sekarang, memunculkan perbandingan antara kehidupan dulu dan sekarang, utamanya dalam pengamatan terhadap aktivitas bermain anak. Seiring berjalannya waktu, permainan anak terus mengalami perubahan dilihat dari jenis permainan yang dimainkan. Perubahan dalam permainan tentu memengaruhi pola pikir anak. Berdasarkan pengalaman pribadi penulis lahir pada tahun 1997 dan tumbuh menikmati masa kanak-kanak di awal tahun 2000-an. Tahun tersebut merupakan masa transisi perubahan aktivitas bermain anak dari era awal tahun 2000-an

menuju era modern yang serba digital dan canggih seperti sekarang. Namun, karena penulis tinggal di daerah desa, permainan tradisional tetap masih dimainkan meski mainan modern telah bermunculan. Kegiatan bermain tentunya berkaitan dengan peristiwa, situasi, dan interaksi yang mengacu pada teman bermain, lingkungan, dan benda (mainan) yang sedang dimainkan (Musfiroh, 2014:6).

Jenis permainan anak yang dimainkan zaman dulu umumnya adalah jenis permainan tradisional yang lebih melibatkan interaksi langsung terhadap lawan bermain, objek, dan lingkungan bermain. Setelah munculnya berbagai perangkat elektronik dan digital seperti televisi, *playstation*, telepon pintar dan sebagainya, anak-anak cenderung melakukan kegiatan bermain yang tidak membutuhkan banyak tenaga, teman yang berdampingan atau tempat yang luas (Andriani, 2012:132). Terlebih lagi permainan modern seperti game online yang tidak memerlukan interaksi sosial langsung dan sifatnya lebih personal untuk dimainkan sendiri.

Konsep penciptaan karya dengan mengusung tema permainan anak dengan menghadirkan suasana saat bermain anak yang menyenangkan diharapkan mampu meningkatkan kepekaan orang dewasa terhadap aktivitas bermain anak. Sebagai generasi yang lebih dewasa dan merasakan perbedaan situasi tersebut, diharapkan mampu dan memiliki andil sebagai penengah dan penyeimbang terhadap perbedaan tersebut. Masing-masing dari aktivitas bermain anak zaman dulu maupun sekarang, tradisional maupun modern sama-sama memiliki kelemahan dan kekurangan, serta memiliki sisi positif dan negatif. Dari sini dapat dilihat beberapa dampak positif dari permainan zaman dulu yang lebih mengarah pada kepekaan secara langsung terhadap objek di lingkungan sekitar, seperti melatih respon dengan kepekaan imajinasi, melatih komunikasi dan interaksi sosial, serta melatih kecerdasan dan gerak motorik anak (Khoir, 2009:197-198). Begitu pula permainan modern juga memiliki sisi positif yang mendukung ruang bermain anak sesuai dengan kebutuhan sekarang yang erat dengan teknologi digital. Dampak positif tentunya dapat digunakan sebagai penyeimbang permainan zaman dulu dan sekarang. Namun, terlepas dari perbandingan-perbandingan tersebut,

baik permainan/mainan yang sifatnya tradisional, modern, digital dan lainnya merupakan media bermain bagi anak. Kegiatan bermain tetaplah menjadi kegiatan yang menyenangkan serta mampu menghasilkan perasaan atau suasana hati yang gembira dalam diri anak. Menamamkan perasaan positif tentunya baik untuk perkembangan emosi anak.

1. Gagasan Karya

Berikut ini merupakan daftar beberapa permainan tahun 1990-an sampai 2000-an yang cukup populer pada masanya:

No.	Nama Permainan	No.	Nama Permainan
1.	Petak umpet	17.	Tarik tambang
2.	Bola bekel	18.	Lempar bola
3.	Gasing	19.	Bedil bambo/Meriam bamboo
4.	Congklak/Dakon	20.	Balap karung
5.	Lompat tali	21.	Egrang
6.	Kejar-kejaran	22.	Permainan tali/karet
7.	Gobak sodor	23.	Panjat pinang
8.	Engklek	24.	Terompah panjang/bakiak
9.	Bola sepak	25.	Patok lele
10.	Layang-layang	26.	Sendok dan kelereng
11.	Ular naga	27.	Rorodaan
12.	Boneka Kertas	28.	Ketapel
13.	Tazos	29.	ABC lima dasar
14.	Ular tangga	30.	Balon tiup
15.	Yoyo	31.	Gebug bantal
16.	Kucing dan tikus		

Gb. 2.1 Tabel Daftar Permainan Anak Zaman Dulu
(sumber: <https://www.idntimes.com/hype/fun-fact/megan/gimana-kabarnya-31-permainan-tradisional-ini-ya>, diakses pada 11 Juni 2021, pukul 19:28 WIB. Data disusun kembali oleh penulis)

Berikut merupakan daftar permainan anak yang telah dipilih oleh penulis untuk menjadi inspirasi serta acuan dalam pembuatan karya seni lukis ini:

No.	Nama Permainan	Kategori
1.	Ayunan	Non-tradisional
2.	Balok (Rumah-rumahan)	Non-tradisional
3.	Bekel	Tradisional
4.	Berenang	Non-tradisional
5.	Bersepeda	Non-tradisional
6.	Dakon	Tradisional
7.	Egrang	Tradisional
8.	Engklek	Tradisional
9.	Kembang Api	Non-tradisional
10.	Ketapel	Tradisional
11.	Kucing-kucingan	Tradisional
12.	Layang-Layang	Tradisional
13.	Lompat Tali	Tradisional
14.	Permainan Bayangan	Tradisional
15.	Permainan Taman Bermain	Non-tradisional
16.	Petak Umpet	Tradisional
17.	Tenda (Rumah-rumahan)	Non-tradisional
18.	Ular Naga	Tradisional
19.	Ular Tangga	Non-tradisional

Gb. 2.2 Tabel Daftar Permainan Masa Kecil

(sumber: Buku Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara, 2018 dan <https://www.idntimes.com/hype/fun-fact/megan/gimana-kabarnya-31-permainan-tradisional-ini-ya>, diakses pada 11 Juni 2021, pukul 19:28 WIB. Data disusun oleh penulis)

2. Konsep Visual

Mewujudkan suasana ceria dengan pertimbangan nuansa kanak-kanak, penulis menampilkan karya lukis dekoratif dengan kebetukan figur naif dan unsur hias (dekoratif), serta penggunaan warna yang cerah untuk lebih

menonjolkan suasana menyenangkan. Unsur estetik karya lebih ditekankan pada kekuatan fantasi yang dekat dengan dunia imajinasi anak-anak. Berikut ini adalah elemen dasar yang ada relevansi pembentukan dengan karya Tugas Akhir:

a. Garis

Garis terbentuk dari sambungan titik ke titik lainnya. Garis di dalam karya terdiri dari; garis lurus, garis lengkung, garis zig-zag, dan garis tidak beraturan. Penggunaan garis membantu untuk mempertegas suatu bentuk, sebagai kontur objek, serta elemen dekoratif.

b. Warna

Warna-warna cerah dipakai guna menekankan objek terkait tema pada karya permainan anak. Warna terang pada karya menggambarkan suasana kenyamanan, keceriaan, dan kesenangan saat bermain.

c. Irama (repetisi)

Irama atau repetisi merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Dalam sebuah karya lukis dekoratif, repetisi merupakan elemen yang penting. Tentunya dengan menggabungkan pola-pola repetisi kedalam karya dengan pertimbangan harmonisasi dalam bentuk-bentuk permainan anak yang berbeda.

d. Bidang

Bidang pada karya penulis melukiskan objek-objek naif yang didekorasi dengan beberapa elemen pada bidang kosong sesuai dengan bentuk permainan anak.

e. Komposisi

Penulis mempertimbangkan penataan garis, warna, bidang, dan irama, sehingga nilai komposisi mempunyai keindahan dalam satu kesatuan yang tidak kaku atau membosankan. Dalam komposisi terdapat penyusunan atau pengorganisasian yang relevan dalam pembentukan pada karya seni lukis, seperti:

1) Proporsi

Perbandingan penataan digunakan untuk menghubungkan bagian bentuk-bentuk objek yang dipresentasikan sesuai komponen tema permainan anak dan tidak menggunakan proporsi standar yang baku.

2) Keseimbangan

Mempresentasikan keseimbangan objek permainan anak dengan memberikan kesan seimbang atau stabil dalam suatu susunan baik dari unsur warna maupun kebentukan sebuah karya seni lukis.

3) Kesatuan

Kesatuan dalam karya ditampilkan dengan menyusun dan mengomposisikan karakter serta bentuk dan bidang di dalamnya untuk menjaga kesinambungan setiap unsur dan menghasilkan harmoni atau keselarasan yang indah.

4) *Simplicity* (Kesederhanaan)

Penyederhanaan bentuk-bentuk permainan anak juga sebagai objek pada lukisan perlu pertimbangan yang matang dengan unsur-unsur kaidah seni rupa.

Berikut ini merupakan karya yang menjadi referensi dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini:

1. Karya Erica Hestu Wahyuni

Tema dan visual karya Erica sangat menginspirasi penulis dalam menciptakan karya dengan bentuk-bentuk naif serta ekspresi dan suasana gembira. Pemilihan dan pengomposisian warna yang kontras dan berani juga memunculkan rasa percaya diri saat menggabungkan berbagai warna. Harmonisasi yang indah ternyata tidak hanya didapatkan dari keselarasan gradasi, tetapi juga dapat dihasilkan dari keselarasan sebuah kotras.

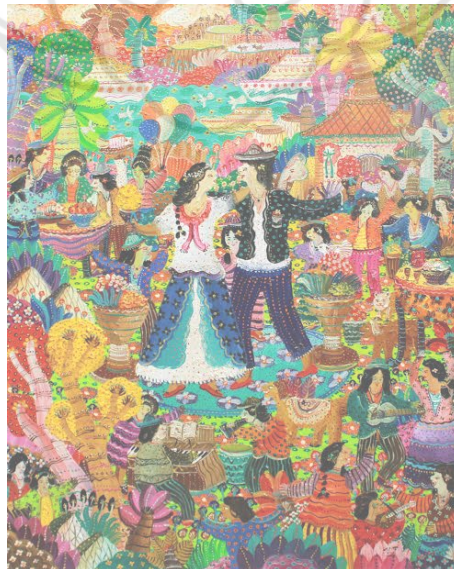


Gb. 2.5 Erica Hestu Wahyuni, *The Famous Painter*, 2017,
acrylic on canvas, 145 x 195 cm

(Sumber: <https://www.artnet.com/artist/erica-hestu-wahyuni/the-famous-painter-FrrJBhUo5XozePjuyzVJQ2>, diunduh pada 11 Desember 2020, pukul 19:24 WIB)

2. Karya Valentino Feбри

Penggambaran suasana keramaian mengingatkan kita dalam suasana kebersamaan yang hangat. Penggunaan warna kontras tidak begitu dominan dalam karya ini, namun beberapa kali muncul sebagai detail dekoratif untuk menonjolkan unsur hias. Karya yang digarap dengan cukup detail dengan berbagai motif *pattern* atau isian dalam setiap objeknya sangat menarik dan menginspirasi.



Gb. 2.8 Valentino Feбри, *Sweet and Joyful*, 2018,
oil on canvas, 90 x 70 cm

(Sumber: <https://artgalleryindonesia.com/product/sweet-and-joyful/>, diunduh 11 Desember 2020, pukul 19:22 WIB)

C. Proses Penciptaan

1. Prapenciptaan

Setiap individu memiliki cara dan teknik berbeda dalam menciptakan sebuah karya. Seorang pelukis juga mempertimbangkan kebutuhan teknik atau karya yang akan dibuat, serta kenyamanan si pelukis dalam menggunakan alat tersebut. Berikut ini merupakan bahan, alat setra teknik yang digunakan selama proses penciptaan karya Tugas Akhir:

- a. Bahan
 - 1) Kanvas
 - 2) Cat Akrilik
 - 3) Air
- b. Alat
 1. Kuas
 2. Palet Cat
 3. Kain Lap dan Air
- c. Teknik

Teknik yang dipilih adalah teknik *opaque*, dengan gaya dekoratif, dan kebetukan figur naif.

2. Penciptaan

Berikut ini merupakan tahapan-tahapan dalam proses pembentukan karya seni lukis:

- a. *Preparation* (Persiapan)

Persiapan berupa ide atau gagasan dalam bentuk sketsa atau desain awal, serta persiapan material berupa kanvas yang sudah siap lukis.
- b. *Incubation* (Perenungan)

Proses dimana seseorang memahami lebih dalam tentang ide yang telah dipersiapkan.
- c. *Insight* (Pemunculan)

Proses memunculkan ide dan gagasan ke dalam media lukis yang dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

- 1) Memindahkan sketsa atau desain awal ke dalam kanvas.
- 2) Pewarnaan dengan menerapkan teknik dan gaya yang telah dipilih, yaitu teknik *opaque* dan gaya dekoratif.
- 3) *Finishing* karya dengan menyempurnakan bentuk dan menambah detail untuk menonjolkan *point of interest* dalam karya.

d. *Evaluation* (Evaluasi Karya)

Tahap terakhir setelah karya selesai adalah evaluasi dengan menganalisis dan menilai visual karya. Setelah semua siap, dilanjutkan dengan memberi tanda tangan pada bagian yang tepat sehingga tidak mengganggu visual karya.

3. Paska Penciptaan

Setelah melalui tahap penciptaan hingga proses finishing dan evaluasi, karya memasuki tahap penyajian. Karya disajikan dengan di-*display* dalam ruang pameran atau galeri untuk ditampilkan dan memperoleh apresiasi masyarakat. Proses pen-*display*-an dilakukan dengan pertimbangan tata letak yang meliputi kesesuaian setiap warna karya, serta jumlah dan ukuran karya dengan ukuran ruang.



D. Deskripsi Karya

1. Karya Tugas Akhir #1



Gb. 4.1
Layang-Layang
Cat akrilik di kanvas
130 x 100 cm
2020

(Sumber: Dokumentasi penulis, 2021)

Deskripsi karya:

Permainan layang-layang adalah permainan tradisional yang dimainkan di luar ruangan. Layang-layang dimainkan di tanah lapang saat musim panas dan berangin. Cara memainkannya adalah dengan cara diterbangkan dengan mengandalkan kekuatan angin serta kekuatan tangan untuk mengendalikannya. Permainan ini masih berkembang sampai sekarang dan mengikuti perkembangan zaman. Bahkan di beberapa daerah memiliki festival atau kompetisi layang-layang yang menampilkan ratusan layang-layang dengan berbagai ukuran dan bentuk yang unik. Permainan layang-layang memiliki berbagai manfaat untuk melatih kekuatan, melatih konsentrasi, ketangkasan dan membaca arah angin.

Suasana kebersamaan juga dapat dirasakan saat berada di lapangan bersama menghiasi langit biru dengan warna-warni layang-layang.

2. Karya Tugas Akhir #2



Gb. 4.2
Lompat Tali
Cat akrilik di kanvas
70 x 130 cm
2020

(Sumber: Dokumentasi penulis, 2021)

Deskripsi karya:

Permainan lompat tali membutuhkan minimal tiga anggota untuk memainkannya. Permainan ini dimainkan dengan cara dua orang memegang tali dan sisanya berada ditengah untuk melompati tali. Bahan yang digunakan untuk membuat tali adalah karet yang dirakit sendiri dengan panjang menyesuaikan. Permainan lompat tali adalah permainan yang memiliki unsur tantangan atau rintangan. Saat melompat anak-anak melatih kekuatan kaki dan kemampuan melompat. Permainan ini baik untuk pertumbuhan dan melatih gerak motorik anak. Anak-anak juga dapat belajar keseimbangan, yaitu keseimbangan tubuh saat melompat dan mendarat, sertamenjaga keseimbangan antara ritme putaran tali dan ritme lompatan. Permainan ini juga membangun sikap kerja sama, kekompakan, dan *sportivitas* pada anak.

3. Karya Karya Tugas Akhir #16



Gb. 4.16
Bersepeda
Cat akrilik di kanvas
120 x 100 cm
2020

(Sumber: Dokumentasi penulis, 2021)

Deskripsi karya:

Bersepeda adalah salah satu aktivitas yang sifatnya olah raga. Bersepeda dapat dilakukan dengan mengelilingi daerah perkampungan atau melewati jalan di tepi sawah sambil menikmati pemandangan sekitar. Belajar mengendarai sepeda sejak dini mampu meningkatkan keberanian pada anak. Saat anak belajar biasanya menumbuhkan sikap tekun agar segera dapat mengendarai sepeda. Setelah anak-anak dapat mengendarainya sendiri, mereka akan bersepeda bersama teman-temannya. Sikap berbagi dan toleransi juga tampak saat melihat anak berboncengan menaiki sepeda. Anak-anak mampu berbagi jikalau ada temannya yang tidak memiliki sepeda atau belum bisa menaiki sepeda.

E. Simpulan

Setiap individu tidak pernah luput dari pengalaman dan cerita di masa lalu. Rangkaian masa lalu tersebut menghasilkan cerita-cerita yang bisa dikenang di masa mendatang. Begitu pula dengan karya lukis yang di dalamnya selalu menyimpan cerita dari sisi pelukisnya. Karya lukis dapat menjadi media yang baik untuk menyimpan cerita-cerita atau kenangan masa lalu dengan memainkan imajinasi untuk menyampaikannya ke dalam sebuah kanvas.

Tema permainan masa kecil dapat menjadi sebuah album untuk bernostalgia mengingat masa kanak-kanak di tahun 1990-an hingga awal tahun 2000-an. Suasana kebersamaan penuh keceriaan ditampilkan anak-anak saat berkumpul dan bermain bersama. Ada begitu banyak jenis permainan yang dapat dimainkan, baik itu permainan tradisional maupun modern. Dari keseluruhan permainan tersebut memiliki banyak manfaat baik untuk fisik dan psikis anak. Anak dapat belajar mengenai interaksi sosial, lingkungan, alam, serta meningkatkan kemampuan fisik, logika, dan imajinasi mereka. Manfaat-manfaat tersebut mungkin masih dapat dijumpai di permainan sekarang. Namun, beberapa di antaranya sudah mulai jarang kita temukan, karena anak-anak sekarang telah memasuki era digital di mana mainan juga telah diciptakan dalam bentuk digital dan sifatnya lebih individu.

Terlepas dari perbandingan-perbandingan tersebut, baik permainan/mainan yang sifatnya tradisional, modern, digital dan lainnya merupakan media bermain bagi anak. Kegiatan bermain tetaplah menjadi kegiatan yang menyenangkan serta mampu menghasilkan perasaan atau suasana hati yang gembira dalam diri anak. Menanamkan perasaan positif tentunya baik untuk perkembangan emosi anak. Dengan adanya karya ini diharapkan mampu mengajak pembaca untuk bernostalgia dan mengingat kenangan permainan di masa kecil, serta dapat berbagi pengetahuan dan pengalaman kepada generasi baru. Semoga manfaat baik dapat selalu melekat dalam permainan yang lahir di masa sekarang dan masa yang akan datang.

F. Kepustakaan

Buku

Dharmamulya, Sukirman, dkk. *Permainan Tradisional Jawa*. Indonesia: Kepel Press. 2005

Murtafi'atun. *Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara*. Yogyakarta: C-Klik Media. 2018

Zulkifli, Drs. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 1987

Jurnal Online

<https://media.neliti.com>. Andriani, Tuti. (2012). *Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*. Jurnal Sosial Budaya. Vol. 9, No. 1, 132.

<https://media.neliti.com>. Khoir, Abdul (2009). *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*. Forum Tarbiyah. Vol. 7, No. 2, 196.

<https://www.pustaka.ut.ac.id>. Musfiroh, Dr. Tadkiroatun. (2014). *Bermain dan Permainan Anak*. Teori dan Konsep Bermain. Vol.1, 6.

Website

<https://artgalleryindonesia.com/product/sweet-and-joyful/> (diakses penulis pada tanggal 11 Desember 2020, pukul 19:22 WIB)

<https://www.artnet.com/artist/erica-hestu-wahyuni/the-famous-painter-FrrJBBhUo5XozePjuyzVJQ2> (diakses penulis pada tanggal 11 Desember 2020, pukul 19:24 WIB)

<https://www.idntimes.com/hype/fun-fact/megan/gimana-kabarnya-31-permainan-tradisional-ini-ya>, (diakses pada tanggal 11 Juni 2021, pukul 19:28 WIB)