

BAB V

PENUTUP

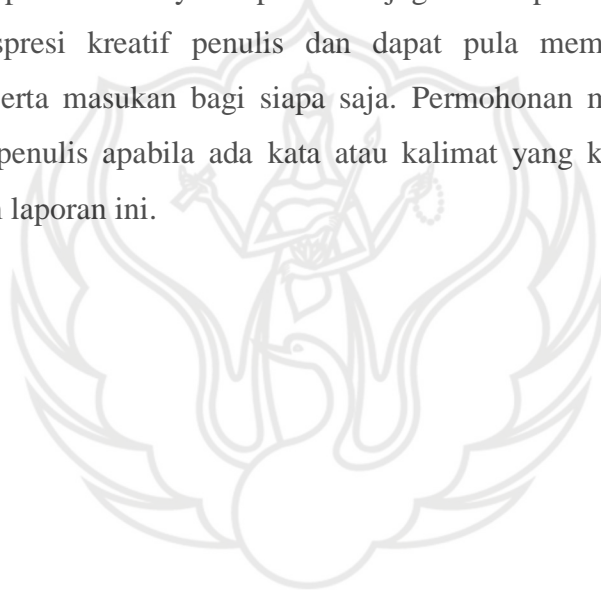
Setiap individu tidak pernah luput dari pengalaman dan cerita di masa lalu. Rangkaian masa lalu tersebut menghasilkan cerita-cerita yang bisa dikenang di masa mendatang. Begitu pula dengan karya lukis yang di dalamnya selalu menyimpan cerita dari sisi pelukisnya. Karya lukis dapat menjadi media yang 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 selau melekat dalam permainan yang lahir di masa sekarang dan masa yang akan datang.

Dalam penggarapan karya ini tentunya penulis mengalami beberapa kendala, baik dari segi pengelolaan material maupun dari penerapannya. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam kata maupun kalimat. Untuk itu, saran dan kritikan yang membangun selalu dinantikan untuk perbaikan selanjutnya.

Demikian laporan ini dibuat untuk memenuhi syarat dari Tugas Akhir penciptaan karya seni lukis di jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Semoga dari apa yang dikerjakan ini dapat berguna untuk masyarakat, perkembangan seni rupa di masa mendatang, serta apresiator seni pada umumnya. Laporan ini juga diharapkan menjadi dasar dan pijakan berekspresi kreatif penulis dan dapat pula memberikan wawasan, pengetahuan, serta masukan bagi siapa saja. Permohonan maaf yang sebesar-besarnya dari penulis apabila ada kata atau kalimat yang kurang berkenan di perasaan dalam laporan ini.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Dharmamulya, Sukirman, dkk. *Permainan Tradisional Jawa*. Indonesia: Kepel Press. 2005
- Katika, Dharsono S. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains, 2004
- Moeliono, Anton M., dkk. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 1990
- Murtafi'atun. *Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara*. Yogyakarta: C-Klik Media. 2018
- Soedarso, Sp. *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: STSRI "ASRI". 1976-1977
- _____. *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta. 2006
- Sucitra, I Gede Arya. *Pengetahuan Bahan Lukisan*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta. 2013
- Susanto, Mikke. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kasinius. 2002
- 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://images.app.goo.gl/amYqRRQZFjGzuCUT7> (diakses penulis pada tanggal 11 Desember 2020, pukul 19:39 WIB)

<https://pin.it/1vlb3el> (diakses penulis pada tanggal 11 Desember 2020, pukul 20:17 WIB)

<https://pin.it/7mpjIIM> (diakses penulis pada tanggal 11 Desember 2020, pukul 20:15 WIB)

<https://pin.it/vHcXqIX> (diakses penulis pada tanggal 11 Desember 2020, pukul 20:22 WIB)

<https://sitasarit.blogspot.com/2015/06/fete-feast-pesta.html?m=1> (diakses penulis pada tanggal 11 Desember 2020, pukul 19:18 WIB)

<https://www.artnet.com/artist/erica-hestu-wahyuni/the-famous-painter-FrrJBbUo5XozePjuyzVJQ2> (diakses penulis pada tanggal 11 Desember 2020, pukul 19:24 WIB)

https://www.artnet.com/artists/erica-hestu-wahyuni/my-neverland-PPiyhFR_gDq9hvQ5LHdHCQ2 (diakses penulis pada tanggal 11 Desember 2020, pukul 19:25 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)