

PERMAINAN TRADISIONAL DI ERA MODERN SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Ita Lusyani¹, Syamsiar²

Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta

¹Email: ita18149112@gmail.com

²Email: ciasyam@gmail.com

ABSTRACT

The creation of the Final Project entitled "Traditional Games in the Modern Era of Ideas in the Creating of Paintings" is taken from the current state of traditional games. There are several factors that cause traditional games to be abandoned today; 1). Reduced children's play area, 2). The role of parents, 3). Enter the modern game. At this time traditional games are rarely played by children, because most children are more interested in playing smartphones. The process of creating this final painting work uses the theoretical basis of L.H Chapman, which mentions 3 stages, namely, 1). Efforts to find ideas or find sources of ideas, inspiration, 2). Enchane, develop and establish initial ideas, 3). Visualization into the medium. Objects in paintings and figures for children are depicted with decorative naive forms and the choice of colors uses bright colors which are expected to be able to express an atmosphere of joy. The child figures experience a change in facial anatomy, which is expected to represent the character of a child who is innocent and free-spirited and depicts innocent children who have not yet found their identity. In this painting, the author displays the atmosphere that occurs in each of his paintings.

Keywords: *Painting, Tradisional Games, Child*

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah lama diwariskan dari zaman nenek moyang hingga saat ini, pada dasarnya permainan tradisional tidak mengharuskan menggunakan alat bermain dalam permainan, namun lebih kepada suasana bermain yang diciptakan oleh anak-anak itu sendiri. Kini permainan tradisional sangat jarang dimainkan oleh anak-anak, karena kebanyakan anak-anak lebih tertarik bermain *smartphone*. Hadirnya teknologi canggih membuat beberapa permainan tradisional terlupakan dan tergantikan dengan media sosial seperti *YouTube* dan *game* yang mudah diakses dan sangat digemari oleh semua kalangan.

Permainan tradisional merupakan salah satu kebudayaan masyarakat Indonesia yang harus dilestarikan.

Penulis memiliki kenangan masa kecil saat bermain bersama teman-teman saat memainkan permainan tradisional, momen tersebut menjadi salah satu kebahagiaan tersendiri bagi penulis. Masa kecil penulis banyak dihabiskan di daerah pedesaan di kabupaten Pati, Jawa Tengah. Pada waktu itu banyak anak-anak yang sering bermain dengan teman-teman sebaya. Keadaan permainan pada waktu itu masih sederhana (tradisional), meskipun pada saat itu sudah ada permainan PS (*playstation*), tetapi penulis dan beberapa teman yang lainnya memilih untuk

memainkan permainan tradisional, seperti ular naga panjang (*sepur-sepuran*), *dhingklik oglak-aglik*, *jamuran*, dan permainan tradisional lainnya.

Permainan yang dimainkan penulis dan teman-teman di waktu kecil tidak hanya permainan tradisional tetapi juga melakukan kegiatan yang lain seperti halnya memancing, bersepeda, bermain permainan lompat tali menggunakan karet gelang yang dirangkai bersama teman-teman. Penulis juga membuat layangan menggunakan bahan-bahan yang ada di rumah seperti kertas koran, perekatnya menggunakan nasi dan kayu bambu yang didapat dari kebun di lingkungan sekitar tempat tinggal, melakukan permainan yang mengarah pada drama seperti berdialog, bernyanyi dan melakukan kegiatan lainnya.

Aktivitas bermain ini tentunya sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan serta kreativitas anak sebaya penulis waktu itu. Namun hal ini sudah jarang dijumpai anak-anak bermain bebas seperti masa kecil penulis.

Berdasarkan latar belakang tersebut menginspirasi penulis untuk memilih tema "*Permainan Tradisional Di Era Modern sebagai Sumber Ide dalam Penciptaan Karya Seni Lukis*". Selain ingin membangkitkan kembali kenangan masa kecil juga sebagai wujud kecintaan pada warisan budaya nenek moyang dengan melestarikan permainan tradisional dan juga melihat perkembangan permainan anak-anak masa kini dalam bentuk karya seni lukis.

Metode penciptaan merupakan salah satu langkah yang memiliki tahapan dalam proses penciptaan karya. Metode penciptaan merupakan bukti proses kreatif dalam menciptakan sebuah karya seni. Dalam tahapannya harus dilakukan secara berurutan agar mendapat hasil maksimal dan dapat dipertanggungjawabkan. Penciptaan karya seni lukis ini menggunakan teori L.H Chapman, tentang proses penciptaan karya yang memiliki tahapan karena metode tersebut lebih mempermudah langkah-langkah dalam

menciptakan karya.

Penulis menggunakan metode penciptaan yang dikembangkan L. H Chapman, (dalam Syamsiar, 2014: 110-111) dalam Jurnal Kontemplasi Diri Dalam Lukisan, proses dan tahapannya. Pertama, upaya menemukan gagasan atau mencari sumber gagasan, inspirasi. Kedua, menyempurnakan, mengembangkan dan mematangkan gagasan awal. Ketiga, visualisasi ke dalam medium.

PEMBAHASAN

Konsep penciptaan karya merupakan dasar atau pijakan dalam menciptakan karya seni. Konsep penciptaan perlu disusun agar perupa dapat lebih terarah saat menciptakan karya, dalam hal ini penciptaan karya seni lukis. Pada penciptaan karya seni lukis ini terdapat 2 (dua) konsep penciptaan yang perlu dirumuskan yaitu konsep non visual dan konsep visual. Konsep non visual akan menyampaikan pokok-pokok pikiran yang menjadi persoalan utama dalam karya seni lukis yang akan diciptakan, materi apa yang akan dirumuskan dalam tema karya agar karya seni yang diciptakan memiliki tujuan dan makna. Yang kedua adalah konsep visual yang menterjemahkan konsep non visual ke dalam bahasa rupa.

Penulis menggunakan dua konsep penciptaan karya yang diwujudkan dalam karya seni lukis. Pertama, permainan Tradisional pada era modern yang mulai ditinggalkan. Permainan tradisional yang ada di Indonesia berbeda-beda, tergantung pada setiap letak daerahnya, jadi letak geografis suatu wilayah mempengaruhi keberagaman permainan tradisional yang ada di Indonesia. Di Indonesia sendiri sulit diketahui secara pasti kapan dan dari mana permainan tradisional bermula, terkadang permainan tradisional ini memiliki persamaan konsep cuma mengalami perbedaan nama tiap daerah.

Berikut beberapa daftar permainan yang mulai ditinggalkan (*di lansir pada galamedianews.com*) : (1) *Congklak*, (2) *Bola*

bekel, (3) Lompat karet, (4) *Engklek*, (5) Main kelereng, (6) Petak Umpet, (7) Egrang, (8) Gasing, (9) Ular naga panjang, (10) Bentengan.

Beberapa permainan tersebut perlu dilestarikan karena permainan tersebut mewakili kesenian dan karakter bangsa Indonesia. Kedua, permainan modern yang dimainkan anak-anak pada masa sekarang. Permainan modern yang menjadi acuan dalam pembuatan karya seni lukis adalah permainan online seperti (*PUBG*, *Free Fire*, *Mobile Legends*), mobil remot, lego, boneka dan lainnya. Permainan modern tersebut dipilih oleh penulis karena anak-anak dilingkungan sekitar tempat tinggal penulis, banyak anak yang memainkan permainan tersebut dibandingkan dengan memainkan permainan tradisional.

Pada awal pembentukan karakter penciptaan karya penulis memanfaatkan teknik yang ada dinirmana dengan cara mendeformasi bentuk dengan memanfaatkan lingkaran sebagai wahana pembentukan obyek. Seiring berjalannya waktu penulis bereksplorasi dan beberapa kali melakukan *improvisasi* (percobaan-percobaan) terkait bentuk yang digunakan. Dan pada akhirnya penulis menemukan bentuk yang sederhana dengan melakukan deformasi dari karya-karya sebelumnya. Pada penciptaan karya lukis ini mengarah pada gaya dekoratif naif, dekoratif pada pemberian unsur seni rupa seperti, garis, bentuk, titik dan motif untuk mengisi bidang pada objek agar terlihat lebih menonjol. Dekoratif naif dalam seni lukis adalah gaya dalam mengungkapkan keindahan dekoratif yang sederhana dan kekanak-kanakan. Gaya dan karakteristik dalam berkarya mempengaruhi teknik dalam pengerjaan lukisan. Teknik yang digunakan penulis untuk pembuatan karya seni lukis menggunakan teknik plakat/opaque, sapuan, dan gradasi pada warna latar belakang maupun objek pendukung.

Penulis menggunakan metode penciptaan yang dikembangkan L. H Chapman, (dalam Syamsiar, 2014: 110-111) dalam Jurnal

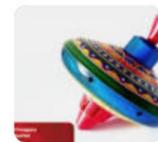
Kontemplasi Diri Dalam Lukisan, proses dan tahapannya sebagai berikut :

- a. Upaya menemukan gagasan atau mencari sumber gagasan, inspirasi.

kumparan

Berkurangnya Minat Anak Bermain Tradisional - kumparan.com

11 Des 2022



Gambar 01. Artikel

Artikel tentang permainan tradisional

Sumber : https://m.kumparan.com/amp/_thaghrina-syarifah/berkurangnya-minat-anak-bermain-tradisional-1zOOCdh2oTB



Gambar 1. Permainan Tradisional

Sumber : <https://jateng.idntimes.com/life/inspiration/bandot-arywono/5-permainan-tradisional-dari-jawa-tengah-favorit-anak-anak-zaman-dulu?page=all>



Gambar 2. Anak-anak bermain gadget

Foto : Rosita pada tanggal 12 Juni 2023



Gambar 3. Baju anak laki-laki
Sumber : <https://pin.it/F1DoYFJ>

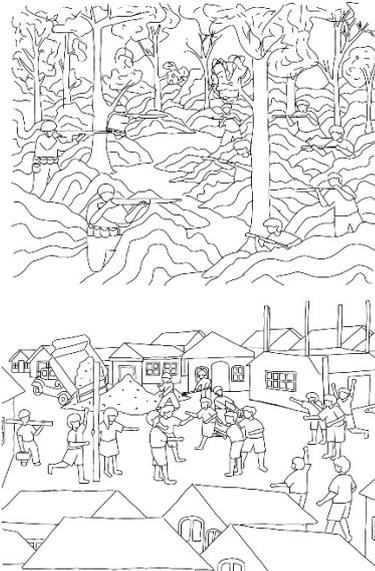


Gambar 4. Bangunan Rumah
Sumber : <https://i.pinimg.com/originals/1c/26/52/1c26527df9ee0f32f8cf466029b289ff.jpg>



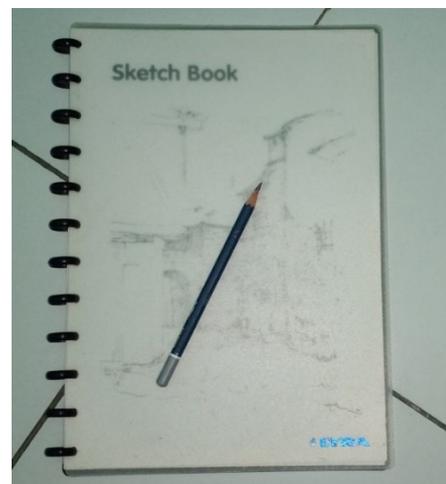
Gambar 5. Pohon
Foto : Ita Lusyani pada tanggal 06 November 2021

- b. Menyempurnakan, mengembangkan dan mematangkan gagasan awal.



Gambar 6. Sketsa
Foto : Ita Lusyani pada tanggal 15 Juni 2023

- c. Visualisasi ke dalam medium.



Gambar 7. Pensil 2b dan Sketch Book A4
Foto : Ita Lusyani 28 Juni 2023



Gambar 8. Kuas

Foto : Ita Lusyani pada tanggal 14 Februari 2023



Gambar 11. Cat Akrilik

Foto : Ita Lusyani pada tanggal 14 Februari 2023



Gambar 9. Tempat Cat

Foto : Ita Lusyani pada tanggal 14 Februari 2023

1) Sketsa pada kanvas



Gambar 12. Sketsa pada Kanvas

Foto : Ita Lusyani pada tanggal 3 Maret 2023



Gambar 10. Kanvas

Foto : Ita Lusyani pada tanggal 15 Februari 2023

2) Tahap pewarnaan dasar



Gambar 13. Warna Dasar

Foto : Ita Lusyani pada tanggal 6 Maret 2023

3) Tahap detail pewarnaan



Gambar 14. Detail Pewarnaan

Foto : Ita Lusyani pada tanggal 22 Maret 2023

4) Tahap finishing



Gambar 15. Finishing

Foto : Ita Lusyani pada tanggal 23 Maret 2023

HASIL KARYA



Gambar 16. Ita Lusyani, "Bebentengan",
130 cm x 100 cm, Akrilik pada Kanvas, 2023

Karya lukis yang berjudul *Bentengan* terinspirasi dari salah satu faktor yang menjadi penyebab permainan tradisional mulai ditinggalkan yaitu berkurangnya lahan bermain anak-anak. Permainan Bentengan adalah salah satu permainan tradisional berkelompok. Belum diketahui secara pasti dari mana permainan bentengan ini berasal. Namun, berbagai wilayah juga memainkan permainan ini, seperti Jawa, Sumatera, hingga Bali. Tujuan utama dari permainan Bentengan ini adalah menyerang dan mengambil alih 'benteng' lawan. Pada lukisan ini menggambarkan aktivitas anak-anak yang memainkan permainan tradisional bentengan, di tengah-tengah padatnya bangunan pemukiman penduduk.



Gambar 17. Ita Lusyani, "Kelereng",
130 cm x 100 cm, Akrilik pada Kanvas, 2023

Kelereng, pada umumnya dimainkan anak laki-laki. Pada lukisan ini permainan dilakukan di luar ruangan. Aturan dalam permainan kelereng cukup beragam, hal ini tergantung tradisi di daerah masing-masing. Namun pada umumnya sebelum memainkan kelereng terlebih dahulu pemain membuat garis kotak ataupun lingkaran dan menaruh beberapa kelereng. Setelah itu, masing-masing pemain menyentilkan kelereng tersebut dengan jarak yang disepakati. Pada karya ini kelereng digambarkan dengan bermacam-macam

game online dan aplikasi lainnya, karena karya ini menggambarkan keadaan bermain anak-anak pada zaman sekarang yang lebih suka memainkan permainan online dan saat ini permainan tradisional mulai terlupakan dan tergantikan dengan media sosial seperti *YouTube*.



Gambar 18. Ita Lusyani, “Permainan Tradisional vs Permainan Modern”, 130 cm x 100 cm, Akrilik pada Kanvas, 2023

Pada karya ini permainan tradisional yang dimainkan adalah pletokan. Senjata mainan pletokan dibuat dari bambu tua berukuran kecil diameter lubang 1-3 cm. Untuk pelurunya menggunakan bola kertas yang dibasahi terlebih dahulu. Biasanya pletokan dimainkan berkelompok maupun individu, permainan pletokan dimainkan seolah-olah seperti sedang bertempur di medan perang. Pada karya ini penulis menggambarkan anak-anak yang sedang bertempur di medan perang dengan melawan karakter *game online* yang saat ini sedang digemari anak-anak pada zaman sekarang. Pertempuran antara permainan tradisional dan permainan modern diartikan sebagai waktu, apakah permainan tradisional beberapa tahun nanti akan kalah pamor dari *game online* atau akan lebih banyak anak-anak yang akan memainkan permainan tradisional lagi atau tidak.



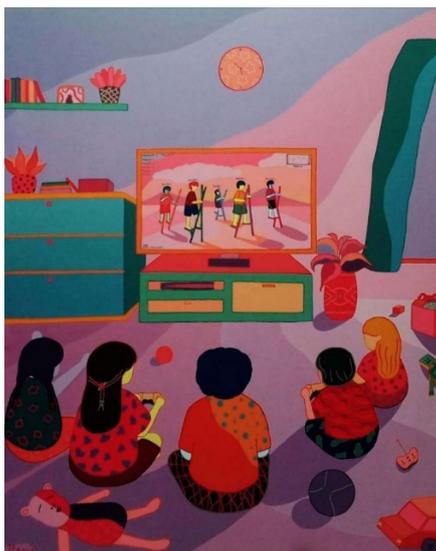
Gambar 19. Ita Lusyani, “Ular Naga (sepur-sepuran)”, 130 cm x 100 cm, Akrilik pada Kanvas, 2023

Karya lukis ini berjudul Ular Naga (sepur-sepuran). Permainan ular naga ini dilakukan minimal empat pemain atau lebih. Sebelum bermain, dilakukan hompimpa. Dua orang yang terakhir kalah menjadi pagar atau gerbang. Pemain yang pertama menang hompimpa akan menjadi induk naga. Posisi berada paling depan, diikuti pemain lain di belakangnya. Ular naga berjalan mengelilingi pagar sambil semua bernyanyi. Ketika lagu selesai, gerbang akan menurunkan tangan dan menangkap salah satu pemain dengan cepat. Anak yang ditangkap akan diminta memilih pagar mana yang ingin diikutinya sampai ular naga habis. Setelah itu, pagar yang memperoleh anak paling sedikit harus kejar-kejaran merebut anak paling belakang pagar lainnya. Namun tidak boleh ada yang lepas dari pegangan di pundak satu sama lain. Karya ini menggambarkan aktivitas anak-anak yang sedang bermain permainan tradisional bersama teman sebaya pada masa sekarang ini.



Gambar 20. Ita Lusyani, "Permainan Tradisional Pada Saat Ini", 120 cm x 100 cm, Akrilik pada Kanvas, 2023

Karya yang berjudul permainan tradisional pada saat ini menggambarkan kehadiran berbagai bentuk mainan dan juga berbagai jenis permainan modern seperti game telah menyebabkan keberadaan permainan tradisional dari kehidupan anak-anak tergantikan dengan adanya game juga mainan-mainan lainnya. pertumbuhan permainan game berjalan seiring dengan pertumbuhan gadget di Indonesia ini semakin pesat. Maka banyak anak-anak kini beralih untuk bermain game dan memainkan permainan modern lainnya dibandingkan memainkan permainan tradisional.



Gambar 21. Ita Lusyani, "Permainan Tradisional Modern", 120 cm x 100 cm, Akrilik pada Kanvas, 2023

Karya yang berjudul Permainan Tradisional Modern digambarkan anak-anak yang sedang memainkan *game PlayStation* yang digemari anak-anak pada saat ini, permainan tradisional semakin jarang dimainkan. Pada karya ini permainan tradisional digambarkan sebagai game online karena anak-anak pada jaman sekarang lebih memilih permainan modern yang dirasa lebih menarik, untuk melestarikan dan memperkenalkan kembali permainan tradisional bisa dibuat dalam bentuk modern sehingga anak-anak pada jaman sekarang tetap bisa mengenal permainan tradisional.



Gambar 22. Ita Lusyani, "Pergeseran Permainan Tradisional", 120 cm x 100 cm, Akrilik pada Kanvas, 2023

Karya yang berjudul pergeseran permainan tradisional terinspirasi dari permainan modern seperti game online yang dianggap jauh lebih menarik dibandingkan permainan tradisional. Permainan tradisional dan permainan modern sama-sama memiliki dampak positif dan negatif. Permainan tradisional lebih banyak dilakukan bersama-sama dibanding permainan modern yang kebanyakan permainannya dilakukan individu. Karya ini menggambarkan anak-anak kecanduan bermain gadget, yang mengakibatkan anak-anak jadi malas untuk bermain di luar.

Pengaruh teman pergaulan bisa menyebabkan anak-anak terdorong bermain game modern, karena di antara teman-teman sepantara mereka sudah memainkan gadget/game, atau permainan lainnya yang sangat menarik menurut mereka, dengan melihat permainan temannya yang menghiburkan membuat anak lainnya menyukainya dan ingin bermain game tersebut. Sehingga permainan tradisional jarang dimainkan lagi karena pengaruh teman pergaulan yang tidak lagi / tidak ada teman untuk diajak bermain permainan tradisional.



Gambar 23. Ita Lusyani, “Dampak Permainan Modern”, 120 cm x 100 cm, Akrilik pada Kanvas, 2023

Karya yang berjudul dampak permainan modern, pada karya ini menggambarkan permainan tradisional anak saat ini yang mulai meluntur dan tergeserkan dengan adanya permainan modern, kemampuan interaksi sosial anak tidak terlalu dipentingkan dalam permainan modern malah cenderung diabaikan karena permainan modern bisa dimainkan secara individu di mana anak dapat bermain sendiri tanpa kehadiran teman-temannya. Sehingga anak hanya terfokus pada permainan yang ada di hadapannya, yang mengakibatkan anak menjadi kurang bersosialisasi dengan teman sebayanya.

KESIMPULAN

Penciptaan karya seni Tugas Akhir ini dapat diambil kesimpulan bahwa berdasarkan dari latar belakang penciptaan karya seni tugas akhir ini, permainan tradisional adalah kegiatan bermain/dolanan yang di turunkan oleh nenek moyang yang harus dilestarikan agar salah satu aset kebudayaan indonesia tidak terlupakan. Penciptaan karya seni lukis ini penulis menerapkan teori metode penciptaan L. H Chapman. Teori tersebut terdiri dari tiga tahap penciptaan karya seni, pada tahap pertama upaya menemukan gagasan atau mencari sumber gagasan, inspirasi, tahap kedua menyempurnakan, mengembangkan dan mematangkan gagasan awal. Tahap ke tiga visualisasi ke dalam medium. Visual dalam karya tugas akhir ini menggambarkan tentang suasana aktivitas anak-anak bermain permainan tradisional pada masa sekarang ini dan menggambarkan keadaan serta penyebab permainan tradisional mulai ditinggalkan. Penulis menggunakan teknik plakat, dengan gaya dekoratif naif diatas bidang dua dimensi dan pada pewarnaan beberapa objek dibuat bergradasi serta terdapat isian-isian/motif pada beberapa objek utama. Penulis berharap dapat memberikan manfaat bagi orang lain dalam bahan referensi ide gagasan dan pengetahuan tentang permainan tradisional pada masa sekarang.

KEPUSTAKAAN

- Arif Wicaksana. (2017). “Seni Lukis karya Wiryono periode 2006-2012,” Jurnal ISI: Surakarta. Vol. 9, No. 2 (Desember 2017): 56.
- Halim, F. M. (2014). Interior Museum Permainan Anak-anak Tradisional Jawa di Surabaya. *Jurnal Intra*, 2 (2).
- Hurlock, Elizabeth. B. (1980). *A Life – Span Approach*. Jakarta: Erlangga.

- Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). "Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak," *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*. <https://doi.org/10.14421/al/athfal.2018.42-05>.
- Mulyani, Sri. (2013). *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Murtafi'atun. (2018). *Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara*. Yogyakarta: Cklik Media.
- Saputra, Setiya Yunus. (2017). "Permainan Tradisional VS Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar," *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Vol 1, No 1, Surabaya: ELSE, dalam <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/873>
- Sudarmadji. (1985). *Widayat Pelukis Dekora Magis Indonesia*. Jakarta : Anwar Widayat, Lisa.
- Susanto, Mikke. (2011). *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta dan Bali : DictiArt Lab dan Djagad Art House.
- SUMBER INTERNET**
- Rachmawati, Ema. 2021. "10 Permainan Tradisional Anak Yang Mulai Di Tinggalkan Karena Tergerus Zaman Tapi Selalu Dirindukan" dalam *Galamedianews.com*, 17 februari 2021 <https://galamedia.pikiranrakyat.com/humaniora/pr-35-1448945/10-permainan-tradisional-anak-yang-mulai-ditinggalkan-karena-tergerus-zaman-tapi-selalu-dirindukan>
- Syamsiar. 2014. "Kontemplasi Diri Dalam Lukisan," *Institut Seni Indonesia Surakarta: Jurnal*, Vol. 6, No. 1, Juli 2014 <https://jurnal.isiska.ac.id/index.php/brikolase/article/viewFile/447/> diakses pada 17 Mei 2023. pukul 20.05 WIB
- Mulyanta, Edi S. *Teknik Modern Fotografi Digital*, Yogyakarta: Andi Publisher, 2007.
- Sudaryat, Y. (2019). Window Lighting sebagai Pembentuk Dimensi dan Karakter Objek Model dalam Fotografi Potret hitam putih. *Waca Cipta Ruang*, 5(1), 349-356.
- Sukmadinata, S. N. (2005). *Metode penelitian. Bandung: PT remaja rosdakarya*.
- Tjin, Ence & Muladi, Erwin. *Kamus Fotografi*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014.
- Warassanthy, Okky A. *Bikin Ministudio Foto*, Jakarta: Prima Media Pustaka, 2006.