

## PERMAINAN TRADISIONAL ANAK SEBAGAI OBJEK PENCiptaan LUKISAN

### KIDS TRADITIONAL GAMES AS AN OBJECT OF CREATION PAINTING

Oleh: Riyan Ilhami, Pendidikan Seni Rupa. Email: [riyan.ilhami@yahoo.com](mailto:riyan.ilhami@yahoo.com)

#### Abstrak

Penulisan karya tulis ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep penciptaan, proses visualisasi, tema, teknik dan bentuk lukisan dengan judul *Permainan Tradisional Anak sebagai Objek Penciptaan Lukisan*. Metode penciptaan lukisan melalui tahap observasi antara lain dengan studi pustaka, pengamatan dan dokumentasi, selanjutnya tahap improvisasi yakni proses berkarya melalui sketsa pada kanvas, kemudian mulai pewarnaan lalu pembuatan *pattern* sesuai dengan yang diharapkan penulis, dalam penggarapannya penulis menggunakan media cat akrilik di atas kanvas dengan perpaduan teknik kuas yang dikerjakan menggunakan gaya *Pop Art*. Setelah dilakukan pembahasan maka hasilnya adalah sebagai berikut: (1) konsep lukisan merupakan representasi dari beberapa macam permainan tradisional anak yang diungkapkan melalui gaya lukisan *Pop Art*, dimana penggambaran berbentuk flat dengan objek anak yang sedang bermain permainan tradisional. Menggunakan warna komplementer yang diberi *pattern*, kontur, dan *outline* pada objek dengan background yang berwarna polos, (2) tema lukisan merupakan penggambaran dari ciri khas tiap-tiap permainan tradisional yaitu *nekeran, dingklik oglak-aglik, Engklek, dakonan, Bekelan, Benthik, Cublak-cublak Suweng, Ular naga, dan Boi-boi an*, (3) teknik visualisasinya menggunakan media cat akrilik di atas kanvas dengan teknik sapuan kuas *blocking, opaque, dan stencil*. Proses pembuatan karya dimulai dari tahap, sketsa pada kanvas, *blocking* dengan kuas, pemberian warna dasar pada objek, pembuatan *pattern* dan tahap pembuatan detail gambar hingga finishing, (4) bentuk lukisan ditampilkan dengan gaya *Pop Art* yang berjumlah sembilan lukisan dengan judul: *Nekeran, Dingklik Oglak-Aglik, Engklek, Dakonan, Bekelan, Benthik, Cublak-cublak Suweng, Ular naga, dan Boi-boi an*.

Kata kunci : Permainan Tradisional Anak, *Pop Art*, Lukisan

#### Abstract

The purpose of this thesis to describe the concept of creation, visualization progress, theme, techniques and shape of painting entitled **Kids Traditional Games as an Object of Creation Painting**. The Method of creation painting through many stages. First stage is observation such as literature reviews, observation, and documentation. Next stage is improvisation. In this stage, there are working through sketching on canvas, coloring, and then making pattern that suitable. On the progress of making, the writer uses acrylic paint on canvas with brush technique that done using the style of *Pop Art*. After the explanation, the following results such as: (1) The concept of painting is representation of many kinds of kids traditional games that explained through the style of *Pop Art* painting. The depiction in flat with kids that playing traditional games as an object of the painting. Using complimentary colours with pattern, contour, and outline on the object with solid-coloured background. (2) The theme of painting represents every characteristic features of traditional games (i.e *nekeran, dingklik oglak-aglik, Engklek, dakonan, Bekelan, Benthik, Cublak-cublak Suweng, Ular naga, dan Boi-boi an*). (3) The technique of visualization uses acrylic painting on canvas with blocking, opaque, and stencil brush technique. The process of making starts from sketching on canvas, blocking, provision of basic color on object, making pattern, giving a detail on image, and finishing. (4) The shapes of painting shown with *Pop Art* style. There are nine paintings entitled *Nekeran, Dingklik Oglak-Aglik, Engklek, Dakonan, Bekelan, Benthik, Cublak-cublak Suweng, Ular naga, dan Boi-boi an*.

Keyword: Kids Traditional Games, *Pop Art*, Painting

## PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia yang kaya akan beragam kebudayaan menyimpan keunikan tersendiri dibanding dengan negara lain. Salah satunya ialah tentang macam-macam permainan tradisional di berbagai daerah di Indonesia yang pernah populer, tetapi kini sayangnya hanya menjadi kenangan dan jarang sekali dimainkan terutama oleh anak-anak. Mengingat zaman semakin maju, sekarang ini banyak sekali bermunculan permainan anak yang semakin beragam dan semakin canggih. Seiring dengan kemajuan tersebut membawa dampak terkikisnya aneka permainan tradisional, walaupun ada hanya sedikit sekali yang masih melakukannya.

Bagi kalangan seniman, meski melihatnya dari sudut lain, lukisan dengan objek anak-anak selalu merupakan hasil kerja yang senantiasa menarik: spontinitasnya yang segar, pandangan polos keceriaan, kesederhanaan, antusias yang mengasikan, kesemuanya itu menyebabkan, mengapa gambar objek anak-anak kian hari kian banyak diperhatikan orang. Dunia anak sering diidentikkan dengan dunia bermain, sebuah dunia yang membahagiakan bagi anak. Pada dasarnya permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap kejiwaan, refleksi, kesabaran, keseimbangan, keakraban dengan alam, kemampuan motorik, dan memahami nilai-nilai kehidupan sosial anak di kemudian hari. Perlu bagi kita untuk melestarikannya, mengingat itu semua termasuk tradisi dari zaman nenek moyang dengan harapan permainan tradisional itu tidak akan pernah pudar seiring dengan waktu dan kemajuan teknologi yang semakin membutuhkan generasi.

Yogyakarta sendiri adalah sebuah kota yang didalamnya terdapat berbagai macam seni, budaya, dan aktifitas. Salah satu aktifitas yang menarik bagi penulis adalah aktifitas anak-anak yang bermain permainan tradisional. Kini permainan tradisional mulai jarang dimainkan, padahal permainan-permainan ini membawa manfaat bagi anak-anak yang memainkannya. Di pinggiran kota Yogyakarta, khususnya di Desa Pelemgurih, desa kecil yang tidak begitu padat penduduk, anak-anak kecil disana juga tidak banyak, hanya sekitar 50 anak kecil. Akan tetapi ada hal positif yang bisa diambil, anak-anak di desa ini sangat akrab satu sama lain. Jenjang pendidikan mereka merata dari PAUD, TK, SD, dan SMP. Sepulang bersekolah seperti biasa, mereka istirahat dan disore harinya mereka seringkali berkumpul di sebuah rumah salah satu dari mereka, atau di halaman rumah yang masih lapang, untuk bermain permainan tradisional yang mereka tentukan sendiri. Karena anak-anak sebenarnya memiliki pendekatan klasifikasi. Mereka memiliki daftar permainan yang mereka lakukan menurut situasi mereka, menurut cuaca, lingkungan fisik sekitarnya, jumlah teman bermain, dan lamanya waktu yang tersedia.

Dari latar belakang tersebut, penulis memilih lukisan dengan gaya *Pop Art* dan mengangkat tema permainan tradisional dimana semua figurinya adalah anak-anak. Dengan demikian dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan seni rupa pada umumnya dan sebagai proses berkesenian pribadi pada khususnya.

## KAJIAN TEORI

### 1. Permainan Tradisional

Maraknya permainan modern menggiring masyarakat untuk melupakan permainan tradisional, sebagaimana mulai menghilangnya

lagu anak-anak karya Ibu Sud, H. Mutahar, AT Mahmud, dan lainnya dan mulai terganti dengan lagu-lagu untuk dewasa. Perkembangan zaman yang diikuti dengan perkembangan teknologi perlahan-lahan menggeser keberadaan permainan tradisional. Jarang sekali kita melihat anak-anak jaman sekarang memainkan permainan tradisional seperti petak umpet, *egrang*, *conglak*, *lompat tali*, *gatrik*, *engklek*, pesawat-pesawat, layang-layang dan kelereng. Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya lokal yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani justru tergeser dengan munculnya berbagai permainan yang dapat diunduh secara *online* di komputer atau *gadget*.

Pada umumnya, permainan tradisional memiliki ciri kedaerahan asli sesuai dengan tradisi budaya setempat. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya, unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak sering dimasukkan dalam permainan tradisional. Dimungkinkan juga untuk memasukkan kegiatan yang mengandung unsur seni seperti yang biasa kita sebut dengan seni tradisional. Permainan tradisional memiliki ciri yang punya unsur tradisi dan berkaitan erat dengan kebiasaan atau adat suatu kelompok masyarakat tertentu. Kegiatan yang dilakukan harus mengandung unsur fisik nyata yang melibatkan kelompok otot besar dan juga mengandung unsur bermain sebagai landasan maksud dan tujuan dari kegiatan tersebut.

Permainan tradisional menurut James Danandjaja (1987) merupakan bentuk folklor dimana peredarannya dilakukan secara lisan, berbentuk tradisional, dan diwariskan secara turun-temurun. Oleh sebab itu, terkadang asal-usul dari permainan tradisional tidak diketahui secara pasti siapa penciptanya dan darimana asalnya, karena penyebarannya yang berupa lisan.

## 2. Seni Lukis

Seni lukis menurut Nooryan Bahari (2008) adalah karya seni rupa dua dimensional yang menampilkan unsur warna, bidang, garis, bentuk, dan tekstur. Sebagai bagian dari karya seni murni, seni lukis merupakan bahasa ungkapan pengalaman estetik dan ideologi. Wujud tiga dimensional dalam seni lukis, awalnya adalah gambaran semu yang diperoleh melalui teknik perspektif atau perbedaan kecerahan antara satu warna dengan warna lainnya. Secara umum, seni lukis dikenal melalui sapuan kuas dengan cat berbasis minyak yang disapukan pada permukaan kain kanvas. Sedangkan medium lainnya adalah cat berbasis air yang dibuat pada permukaan kertas. Namun dalam perkembangan selanjutnya, medium karya seni lukis tidak lagi terbatas pada cat minyak dan cat air saja, tetapi dengan berbagai bahan pewarna dan elemen-elemen lainnya sesuai dengan ide atau gagasan penciptanya, sehingga batasan seni lukis yang bersifat dua dimensional menjadi kabur karena pemanfaatan teknik kolase dan campuran (*mix media*) yang menghadirkan bentuk tiga dimensional secara nyata, tanpa ilusi ruang.

## 3. Pendekatan Pop Art

*Pop Art* menurut Dharsono Sony Kartika (2004) mengingatkan kita pada seni realitas (bukan realisme). Mengingatkan kita pada lingkungan dan sesuatu yang akrab dengan kita namun sudah kita lupakan.

Karya-karya *pop art* dari awal kemunculannya hingga saat ini identik dengan memunculkan simbol-simbol populer pada karyanya. Secara visual karya *pop art* identik dengan bentuk yang cenderung sederhana, *outline* atau kontur garis yang tegas, dan warna yang cerah juga berbentuk *flat*.

## METODE PENCIPTAAN

### 1. Observasi

Observasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001) adalah peninjauan secara cermat. Jika dikaitkan dengan penciptaan suatu karya seni, observasi mempunyai makna pengamatan atau penelitian terkait berbagai bentuk dukungan konsep atau pengetahuan awal, maupun unsur-unsur yang terkait dengan karya seni yang akan diciptakan baik seni rupa, atau seni yang lainnya.

### 2. Improvisasi

Menurut Mikke Susanto (2011) Improvisasi adalah ekspresi spontan yang muncul dari dalam diri dan bersifat spiritual. Improvisasi sering terjadi dalam berkarya seni rupa seperti pada saat membuat karya sketsa.

### 3. Visualisasi

Visualisasi menurut Mikke Susanto (2011) adalah pengungkapan gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan huruf, angka, peta grafik, dan sebagainya. Dalam karya seni visual disebut juga proses pengubahan konsep menjadi gambar.

## Pembahasan Bentuk

### 1. Deskripsi Lukisan “Nekeran”

Lukisan berjudul “Nekeran” ini pewarnaannya menggunakan cat akrilik pada media kanvas. Komposisi yang digunakan dalam lukisan ini adalah komposisi yang seimbang dan simetris. Pada bagian tengah objek seorang anak yang digambarkan sedang duduk dengan posisi mengincar sebuah kelereng.

Pada lukisan ini menggunakan warna komplementer antara lain hijau toska, kuning, ungu, *cream*, oranye, biru, merah, hijau muda dan *pink*. Tahap *finishing* menggunakan *outline* dan kontur berwarna hitam.



**Gambar 17: “Nekeran”**

Cat akrilik pada kanvas  
130cm x 100cm

### 2. Deskripsi Lukisan “Dingklik Oglak-Aglik”



**Gambar 18: “Dingklik Oglak-Aglik”**

Cat akrilik pada kanvas  
100cm x 120cm

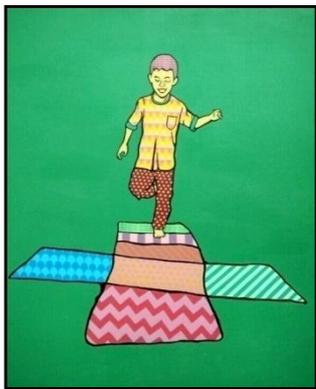
Lukisan berjudul “Dingklik Oglak Aglik” pewarnaannya menggunakan cat akrilik di media kanvas. Visualisasi pada karya ini adalah tiga orang anak perempuan sebagai objek utama yang sedang memainkan permainan tersebut. Mereka berdiri menggunakan satu kaki, karena kaki lainnya harus dikaitkan agar bisa menjadi ‘dingklik-dingklikan’. Penempatan objek yang berada di tengah disusun proporsional di media kanvas itu sendiri sehingga menjadi pusat perhatian pada lukisan ini.

Pada lukisan ini menggunakan warna komplementer antara lain merah muda, biru tua, biru muda, hijau muda, hijau tua, ungu,

oranye, kuning, dan abu-abu. Tahap *finishing* menggunakan *outline* dan kontur berwarna hitam.

### 3. Deskripsi Lukisan “Engklek”

Karya yang berjudul “*Engklek*” ini pewarnaannya menggunakan cat akrilik. Disini yang ditampilkan adalah satu figur anak yang dengan memulai permainan “*Engklek*” sedang melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya yang merupakan ciri khas dari permainan itu sendiri.



**Gambar 19: “Engklek”**

Cat akrilik pada kanvas  
120cm x 100cm

Pada lukisan ini menggunakan warna komplementer antara lain merah muda, ungu tua, *cream*, kuning, oranye, hijau, ungu, biru muda, dan biru tua. Tahap *finishing* menggunakan *outline* dan kontur berwarna hitam.

### 4. Deskripsi Lukisan “Dakonan”

Karya yang berjudul “*Dakonan*” ini menggunakan cat akrilik pada media kanvas. Penggambaran karya ini menggunakan figur dua anak yang sedang duduk saling berhadapan dan memainkan permainan dakon itu sendiri.



**Gambar 20: “Dakonan”**

Cat akrilik pada kanvas  
100cm x 130cm

Pada lukisan ini menggunakan warna komplementer antara lain ungu, hijau tua, hijau muda, *pink*, merah *maroon*, oranye, *cream*, biru muda, biru tua, cokelat, merah, dan kuning. Tahap *finishing* menggunakan *outline* dan kontur berwarna hitam.

### 5. Deskripsi Lukisan “Bekelan”



**Gambar 21: “Bekelan”**

Cat akrilik pada kanvas  
120cm x 100cm.

Karya yang berjudul “*Bekelan*” dikerjakan menggunakan cat akrilik pada media kanvas. Pada karya ini menggambarkan satu figur anak yang sedang duduk bersila memegang bola bekel yang akan dilempar atau dipantulkan ke lantai sebagai ciri khas dari permainan itu sendiri dan juga terdapat biji bekel sebanyak 5 buah yang tersebar.

Pada lukisan ini menggunakan warna komplementer antara lain abu-abu, hijau, oranye, kuning, merah dan *cream*. Tahap *finishing* menggunakan *outline* dan kontur berwarna hitam.

## 6. Deskripsi Lukisan “*Benthik*”

Karya berjudul “*Benthik*” ini menggambarkan seorang figur anak laki-laki sedang setengah duduk dengan kaki menopang badan, dan tangan kanan bersiap-siap “*namplek*” kayu agar bisa melambung tinggi, dimana ini adalah salah satu level dari permainan “*Benthik*” itu sendiri.

Pada lukisan ini menggunakan warna komplementer antara lain biru tua, merah, ungu muda, merah muda, kuning, coklat, dan *cream*. Tahap *finishing* menggunakan *outline* dan kontur berwarna hitam.



**Gambar 22: “*Benthik*”**

Cat akrilik pada kanvas  
100cm x 120cm.

## 7. Deskripsi Lukisan “*Cublak-cublak Suweng*”

Karya yang berjudul “*Cublak-cublak Suweng*” prosesnya membutuhkan waktu yang paling lama. Disini digambarkan ada lima figur anak-anak perempuan yang sedang memainkannya. Salah satu anak digambarkan posisi seperti sujud karena dia adalah yang “*dadi*”. Sementara anak-anak yang lain digambarkan duduk bersimpuh dengan salah

satu tangan diatas punggung yang “*dadi*”, salah satu dari empat anak tersebut sedang memegang sebuah kerikil yang dijadikan alat permainan ini untuk disembunyikan di salah satu tangan dari keempat pemain, untuk kemudian figur anak yang “*dadi*” harus menebak keberadaan kerikil tersebut ada di tangan yang mana.



**Gambar 23: “*Cublak-cublak Suweng*”**

Cat akrilik pada kanvas  
120cm x 120cm.

Pada lukisan ini menggunakan warna komplementer antara lain biru muda, oranye, ungu, kuning, coklat, putih, biru, *cream*, merah, hijau, dan ungu tua. Tahap *finishing* menggunakan *outline* dan kontur berwarna hitam.

## 8. Deskripsi Lukisan “*Ular naga*”.

Lukisan Karya yang berjudul “*Ular naga*” prosesnya juga membutuhkan waktu yang lama. Disini digambarkan ada lima figur anak-anak perempuan yang sedang memainkannya. Dimana dalam karya ini menggambarkan dua anak yang menjadi kepala ularnya, dengan membuat terowongan dari kedua tangan mereka untuk dilewati anak-anak yang lain yang berpegangan pada pundak.



**Gambar 24 :“Ular naga”**

Cat akrilik pada kanvas  
120cm x 120cm

Pada lukisan ini menggunakan warna komplementer antara lain hijau, *pink*, abu-abu, biru muda, hijau muda, biru, biru muda, hijau pupus, merah, hijau tua, dan kuning. Tahap *finishing* menggunakan *outline* dan kontur berwarna hitam.

### 9. Deskripsi Lukisan “Boi-boi an”



**Gambar 25 :“Boi-boi an”**

Cat akrilik pada kanvas  
100cm x 130cm.

Karya yang berjudul “Boi – Boi an” menggunakan cat akrilik pada media kanvas. Pada karya ini digambarkan seorang figur anak laki-laki sedang bersiap-siap melemparkan bola untuk menjatuhkan tumpukan-tumpukan bebatuan dan pecahan genteng yang telah disusun keatas.

Pada lukisan ini menggunakan warna komplementer antara lain oranye, hijau, cokelat, *cream*, hijau muda, ungu, kuning, biru muda, *pink*, cokelat, dan biru tua. Tahap *finishing* menggunakan *outline* dan kontur berwarna hitam.

### PENUTUP Kesimpulan

1. Konsep lukisan dengan gaya *Pop Art* yang diciptakan menggambarkan objek anak dengan permainan tradisional yang sedang dimainkan, dimana pose yang dipilih adalah pose yang menjadi ciri khas dalam permainan tersebut. Pada lukisan menggunakan warna komplementer dengan warna-warna cerah untuk memberi kesan ceria sesuai karakter anak-anak, dan juga penggambaran objeknya dengan bentuk flat. Kemudian pada objek tersebut diberi pola atau *pattern* yang disusun baik secara asimetris dan geometris. Untuk tahap *finishing* yaitu memberi kontur untuk mempertegas karakter objek dan juga *outline* untuk memisahkan antara objek dengan *background*.

2. Tema lukisan merupakan gambaran dari sebagian permainan tradisional yang dimainkan anak-anak di Desa Pelemgurih, Gamping, Sleman, Yogyakarta. Aktifitas anak-anak pada saat memainkan permainan tersebut menarik penulis untuk mengangkatnya sebagai objek lukisan. Sembilan permainan yang dipilih adalah sebagian dari sekian banyak permainan yang mereka mainkan. Dari tiap permainan, dipilih pose yang paling menarik untuk direpresentasikan ke media kanvas.

3. Teknik visualisasi karya seni penulis menggunakan media cat akrilik di atas kanvas, dalam proses pembuatannya menggunakan teknik sapuan kuas (*blocking*), *opaque*, dan *stencil* dalam proses visualisasi penulis melalui

berbagai tahap yaitu proses sketsa pada kanvas, memberi warna dasar objek, pembuatan *pattern*, proses detail hingga finishing.

4. Bentuk lukisan yang ditampilkan penulis dalam Tugas Akhir Karya Seni ini merupakan lukisan dengan gaya *Pop Art*, yang mengangkat tema tentang sembilan permainan tradisional. Kesembilan karya yang ditampilkan menggambarkan bentuk figur anak yang sedang bermain, dengan penambahan *pattern* tiap figur.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

Bishop C. Juliadan Mavis Curtis. 2005. *Permainan Anak-Anak Zaman Sekarang di Sekolah Dasar*. Jakarta: Gramedia.

Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.

Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni. Wacana, Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagat Art House Yogyakarta & Bali.

Departemen Pendidikan Nasional. 2002. Edisi Ketiga *Kamus Besar Bahasa Indonesia – Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia.

Sony Kartika, Dharsono. 2004. *Tinjauan Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains