

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

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA



OLEH

ITA LUSYANI

NIM. 18149112

**PROGRAM STUDI SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

2023

ABSTRAK

Karya Tugas Akhir Seni Lukis yang berjudul “Permainan Tradisional Di Era Modern Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” diangkat dari keadaan permainan tradisional pada masa sekarang ini. Ada beberapa faktor yang menjadi penyebab permainan tradisional mulai ditinggalkan pada masa sekarang ini; 1). Berkurangnya lahan bermain anak-anak, 2). Peran orangtua, 3). Masuknya permainan modern. Pada saat ini permainan tradisional sangat jarang dimainkan oleh anak-anak, karena kebanyakan anak-anak lebih tertarik dengan bermain smartphone.

Proses penciptaan karya tugas akhir seni lukis ini menggunakan landasan teori L.H Chapman, yang menyebutkan 3 tahapannya yaitu, 1). Upaya menemukan gagasan atau mencari sumber gagasan, inspirasi, 2). Menyempurnakan, mengembangkan dan mematangkan gagasan awal, 3). Visualisasi ke dalam medium. Objek pada lukisan maupun figur pada anak digambarkan dengan bentuk naif dekoratif dan pemilihan warna menggunakan warna cerah yang diharapkan mampu mengekspresikan suasana kegembiraan. Pada figur anak mengalami perubahan bentuk pada anatomi wajah, yang diharapkan dapat mewakili karakter anak yang berjiwa polos, bebas serta menggambarkan anak-anak polos yang belum menemukan jati dirinya. Pada karya seni lukis ini penulis lebih menampilkan keadaan suasana yang terjadi pada setiap karya lukisnya. Untuk teknik yang digunakan yaitu teknik plakat/opaque.

Karya lukis tugas akhir ini mempresentasikan 8 karya seni lukis, dengan adanya karya ini untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional yang jarang anak-anak lakukan pada zaman sekarang, sekaligus masyarakat dapat benostalgia akan kenangan masa kecil dulu.

Kata kunci : Seni Lukis, Permainan Tradisional, Anak

DAFTAR ISI

PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN	i
PERNYATAAN	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	4
C. Tujuan Penciptaan.....	4
D. Manfaat Penciptaan.....	5
E. Tinjauan Karya.....	6
BAB II.....	13
KONSEP PENCIPTAAN KARYA.....	13
A. Konsep Non Visual	13
B. Konsep Visual	21
BAB III.....	30
PROSES PENCIPTAAN KARYA	30
A. Metode Penciptaan.....	30
1. Upaya menemukan gagasan atau mencari sumber gagasan, inspirasi.	31
2. Menyempurnakan, mengembangkan dan mematangkan gagasan awal.....	36
3. Visualisasi ke dalam medium	37
A. Mempersiapkan Alat.....	37
B. Mempersiapkan Bahan.....	41
C. Teknik Garap	47

B. Proses Perwujudan Karya	48
1. Mempersiapkan Alat dan Bahan	48
2. Penciptaan Karya Seni Lukis	48
a. Tahap Sketsa	48
b. Tahap pewarnaan dasar	49
c. Tahap detail pewarnaan	50
d. Tahap finishing	51
3. Pasca Penciptaan	52
BAB IV	53
DESKRIPSI KARYA	53
BAB V	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
SUMBER INTERNET	66
LAMPIRAN	67

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Sony Kartika, Dharsono. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung : Rekayasa Sains.
- Sudarmadji. (1985). *Widayat Pelukis Dekora Magis Indonesia*. Jakarta : Anwar Widayat, Lisa.
- Suparta, I Made. (2010). *Prinsip Seni Rupa*. Jurnal. Dosen PS Kriya Seni ISI Denpasar. http://repo.isidps.ac.id/94/1/1_Suparta.pdf diakses pada 29 April 2023 pukul 11.00
- Suparta, I Made. (2010). *Unsur-unsur Seni Rupa*. Denpasar. Repository Jurnal ISI Denpasar. dalam [http://repo.isidps.ac.id/125/1/Unsur-unsur Seni Rupa.pdf](http://repo.isidps.ac.id/125/1/Unsur-unsur_Seni_Rupa.pdf) diakses pada 23 Februari 2023 pukul 05.25
- Susanto, Mikke. (2011). *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta dan Bali : DictiArt Lab dan Djagad Art House.
- 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

SUMBER INTERNET

- Artist : I Ketut Tagen. Dalam https://www.galeri-nasional.or.id/artist/450-i_ketut_tagen diakses pada 17 Februari 2023, pukul 12.15
- Artist Biography and Facts I Ketut Tagen. Dalam https://www.askart.com/artist/I_Ketut_Tagen_/11303444/I_Ketut_Tagen.aspx diakses pada 17 Februari 2023, pukul 12.45
- Desynovita, 2020. “Romantisme pada lukisan Kartono Yudhokusumo,” dalam kemendikbud, 2 April 2020. <http://kebudayaan.kemendikbud.go.id/galerinasional/romantisisme-pada-lukisan-kartono-yudhokusumo/> diakses pada 28 April 2023, pukul 20.35
- Finalia & Bimo. 2017. “Tiga sebab di Balik Musnahnya Permainan Tradisional,” dalam viva.co.id, 23 februari 2017 <https://www.viva.co.id/gaya-hidup/parenting/886440-tiga-sebab-di-balik-musnahnya-permainan-tradisional> diakses pada tanggal 19 Januari 2023
- Gede. 2014. “Permainan Tradisional Benteng-bentengan,” dalam <http://gedesurya.artha.2014/01/permainan-tradisional-benteng-bentenganhtml>.
- Muhammad Ikhsan, Scribd, Teknik Plakat. dalam <https://id.scribd.com/document/505913958/Teknik-Plakat>
- 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.pikiran-rakyat.com/humaniora/pr-351448945/10-permainan-tradisional-anak-yang-mulai-ditinggalkan-karena-tergerus-zaman-tapi-selalu-dirindukan>
- Unsur-unsur dan prinsip-prinsip dasar Seni Rupa. dalam http://file.upi.edu/Direktori/FPSD/JUR.PEND.SENI_RUPA/197206131999031-BANDI_SOBANDI/1-BBM_Seni_Rupa_Dasar/Modul_2/KB_1_Unsur2_dan_Prinsip2_Dasar_Sen_Rup.pdf
- <https://artosnusantara.com/art-gallery/happy-journey> diakses pada 4 juni 2023, pukul 21.30 WIB