

**PERMAINAN TRADISIONAL ANAK – ANAK  
SEBAGAI SUMBER IDE DALAM PENCIPTAAN  
KARYA SENI GRAFIS**



**PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR**

**Di ajukan Untuk Melengkapi Persyaratan  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Seni**

**Oleh:**

**AGUNG NUGROHO**

**C.0600003**

**JURUSAN Seni Rupa Murni  
FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA**

**2005**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

#### 1. Fenomena Dunia Anak-Anak

Anak merupakan tumpuan harapan bagi orang tua, bangsa dan negara, karenanya tidak berlebihan jika anak kerap dicatat sebagai generasi penerus cita-cita. Apa yang terjadi pada generasi yang akan datang adalah generasi yang diwarnai dengan arus kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin global.

Demikian pula yang terjadi di dunia anak-anak. Dunia anak adalah permainan termasuk kebutuhan pokoknya. Maka orang tua yang mengerti tentu tidak mudah memarahi atau melarang anak-anaknya yang suka bermain. Siapa tahu justru menjadi kreatif dan cerdas berkat permainannya ( [http / www.Kafe Muslimah.com](http://www.KafeMuslimah.com) ). Tetapi fenomena yang terjadi belakangan ini menunjukkan bahwa dunia anak diramaikan dengan fasilitas-fasilitas bermain berteknologi tinggi. Mulai dari *video game, playstation, remot car ( tamiya ), tamagochi* dan masih banyak lagi jenis permainan mekanik lain yang bersifat rekreatif ilusi.

Permainan tersebut kebanyakan bersifat pasif, anak hanya memperoleh kesenangan, kurang merangsang perkembangan mental anak dalam proses interaksi dengan lingkungan selama bermain. Padahal, bermain adalah merupakan bentuk kegiatan yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan aspek-aspek fisik anak. Kegiatan bermain bagi anak memiliki fungsi sebagai kegiatan

rekreasi memberikan kesenangan dan kepuasan di waktu luang serta sebagai kegiatan edukatif dalam membantu proses perkembangan psikis dan sarana sosialisasi bagi anak. Karena itu anak-anak membutuhkan jenis permainan yang lebih terarah dan bersifat mendidik serta membantu anak dalam membentuk kepribadian.

Pada intinya permainan merupakan bagian dari tingkah laku manusia, yang juga merupakan bagian kebudayaan. Kebudayaan adalah keseluruhan kompleks yang didalamnya termasuk ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat dan kemampuan lain serta kebiasaan manusia sebagai anggota masyarakat. Banyak pendapat yang mengatakan bahwa permainan merupakan warisan nenek moyang kita, warisan dari para leluhur kita, sehingga dengan melestarikan permainan, juga melestarikan sebagian kebudayaan nenek moyang kita. Namun pewarisan itu sendiri selalu mengalami perubahan sesuai dengan perubahan zaman dan perkembangan kebudayaan.

## 2. Warisan Budaya sebagai Sarana Perkembangan Anak

Berangkat dari pentingnya pendidikan moral bagi anak-anak, warisan budaya adalah merupakan suatu media yang tepat untuk memberikan informasi dan pendidikan tentang nilai-nilai hidup yang berkualitas. Maka dari itu perlu dicermati yaitu mengenai eksistensi permainan tradisional anak-anak yang dulunya sangat digemari. Dharmamulya menyebutkan bahwa permainan tradisional mengandung beberapa nilai yang dapat ditanamkan. Nilai-nilai tersebut antara lain rasa senang, rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh, rasa saling membantu yang kesemuanya merupakan

nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan masyarakat.

Sebenarnya banyak pula alasan mengapa permainan tradisional anak-anak yang dulunya menjadi ciri khas suatu daerah tertentu, kini keberadaannya mulai menghilang ( Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta.1980/1981:2 ).

Dari sisi lain bentuk-bentuk dari permainan tradisional maupun permainan modern sebenarnya sama-sama mempunyai berbagai macam kekurangan dan kelebihan sendiri-sendiri baik itu dalam hal efektifitas, efisiensi, kreativitas dan lain sebagainya. Secara lebih mendalam bisa di jelaskan pula bahwa dalam permainan tradisional memiliki beberapa kelebihan di bandingkan dengan permainan modern misalnya dalam hal nilai-nilai kreativitas anak dan berkreasi. Bukan hanya itu saja akan tetapi ada hal yang tidak kalah pentingnya, menurut Ernie seorang psikolog anak dari Lembaga Penelitian dan Tumbuh Kembang Anak dikatakannya bahwa dalam permainan tradisional anak-anak memiliki unsur-unsur seperti psikomotorik, bahasa, emosi, aspek kognitif, kolektifitas dan jiwa sosial ( [http / www.Kampus Kita.com](http://www.Kampus Kita.com) ).

Di samping mempunyai kelebihan, permainan tradisional itu sendiri juga mempunyai beberapa kelemahan diantaranya adalah di butuhnya tempat yang cukup luas untuk mampu menampung anak-anak dalam membuat suatu permainan tertentu. Sedangkan kelebihan yang di miliki oleh permainan tradisional itu sendiri diantaranya yaitu anak bisa di ajarkan norma-norma, berkreasi dan mengembangkan kreativitasnya. Pada dasarnya permainan-permainan yang sifatnya modern seperti *sega* maupun *nitendo* bagi seorang anak

merupakan suatu permainan yang hanya mampu untuk melatih menjadi dirinya sendiri.

Pada permainan modern seorang anak terbatas kemampuannya dalam hal melatih ketangkasan dan ketrampilan tangan saja. Di samping itu pada permainan modern lebih mendidik anak untuk bersikap malas dan tidak mau belajar berkreasi atau bahkan tidak memiliki semangat kreatif karena permainan tersebut hanya bersifat instan. Tetapi dalam batas-batas tertentu permainan modern tersebut juga dapat melatih tingkat kecerdasan seorang anak, dapat mandiri dan cepat dalam hal pengambilan keputusan. Hal lain yang nampak mengalami perubahan adalah ekspresi keceriaan yang dirasakan oleh anak-anak pada masa lalu dan masa sekarang sangat berbeda. Pada masa lalu ekspresi keceriaan anak-anak tampak sekali pada waktu mereka sedang bermain di alam bebas dan terbuka. Kebanyakan permainan tradisional di mainkan di ruang terbuka sehingga anak-anak terlibat secara langsung. Oleh karena itu spontanitas, sportifitas dan kreatifitas anak lebih kelihatan. Jadi pada intinya permainan tradisional anak yang telah ditinggalkan terlihat dapat menumbuhkan jiwa sosialisme dan kebersamaan anak ( [http / www. Harian Kita.com](http://www.HarianKita.com) ). Sehingga anak-anak yang sudah tidak mengenal permainan yang sebenarnya adalah permainan asli milik bangsa bisa dikenalnya, bahkan kalau seumpamanya bisa dimainkan lagi, sebab permainan tradisional dapat mengasah fisik, otakpun menjadi kunci utama. Jadi kalau dibandingkan dengan permainan *playstation* atau sejenisnya itu sebenarnya permainan tradisional itu lebih bagus untuk perkembangan anak, karena dengan permainan modern anak-anak sengaja dijebak pada hal-hal yang bersifat instan.

## **B. Batasan Masalah**

Untuk lebih memfokuskan dan memperjelas pokok permasalahan yang akan dibahas pada penulisan ini, penulis tidak akan mengupas dan mengkaji secara keseluruhan mengenai dunia anak-anak. Mengingat begitu kompleks dan luas permasalahan yang ada. Dunia anak-anak di batasi hanya pada permasalahan dunia permainan anak yang notabene lebih ditekankan pada jenis-jenis permainan tradisional anak-anak yang pernah ada di daerah penulis ( Kabupaten Karanganyar ).

## **C. Rumusan Masalah**

Dalam penulisan Pengantar TA ini penulis menetapkan rumusan permasalahan sebagai berikut :

1. Apa manfaat permainan tradisional bagi anak-anak pada masanya ?
2. Nilai-nilai apa saja yang terkandung dalam permainan tradisional anak-anak ?
3. Hal-hal apa sajakah yang bisa diambil dari permainan tradisional anak-anak untuk penciptaan karya seni grafis ?

## **D. Tujuan Penulisan**

Adapun tujuan dari penulisan tersebut adalah :

1. Dapat memberikan manfaat dengan nilai – nilai yang terkandung dalam permainan tradisional anak – anak.
2. Mengetahui permainan tradisional anak-anak secara deskriptif, dapat dijadikan konsep dalam penciptaan seni grafis.

3. Penulisan ini diharapkan dapat membantu untuk lebih memahami karya seni grafis yang penulis ciptakan.

#### **E. Manfaat Penulisan**

Adapun manfaat dari penulisan, diantaranya yaitu :

1. Membantu dalam menyelami dunia permainan anak-anak, sehingga dapat menambah dan mengembangkan apresiasi bagi generasi yang akan datang tentang permainan tradisional anak-anak.
2. Memberikan pemahaman sebagai dasar menyusun konsep dan sumber ide dalam berkarya.
3. Dengan mengangkat bentuk-bentuk permainan tradisional anak-anak beserta perangkat, dan warna-warna yang disukai oleh anak-anak, diharapkan dapat memperkaya penciptaan karya dalam bidang Seni Rupa. Khususnya di Jurusan Seni Rupa Murni, studio Seni Grafis.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Perkembangan Psikologi Anak**

Sejak berabad-abad yang lalu perhatian terhadap seluk-beluk kehidupan anak sudah diperlihatkan, sedikitnya dari sudut perkembangannya agar bisa mempengaruhi kehidupan anak ke arah kesejahteraan yang diharapkan. Anak harus tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa yang baik yang bisa mengurus dirinya sendiri dan tidak bergantung atau menimbulkan masalah pada orang lain, pada keluarga atau masyarakatnya.

Banyak filsuf, dokter, ahli pendidikan dan ahli teologi memberikan pandangan mengenai anak dan latar belakang perkembangannya serta pengaruh-pengaruh keturunan dan lingkungan hidup terhadap hidup kejiwaan anak.

Pada akhir abad ke-17, seorang filsuf Inggris yang terkenal John Locke (1632-1704) mengemukakan bahwa pengalaman dan pendidikan bagi anak merupakan faktor yang paling menentukan dalam perkembangan anak. Locke mengemukakan istilah "*tabula rasa*" untuk mengungkapkan pentingnya pengaruh pengalaman dan lingkungan hidup terhadap perkembangan anak. Anak adalah pribadi yang masih bersih dan peka terhadap rangsangan yang berasal dari lingkungan ( Prof. Dr. Singgih D. Gunarsa, 1997 : 15-16 ). Setiap peristiwa atau perkembangan selalu didukung oleh faktor-faktor dalam serta di pengaruhi oleh faktor-faktor luar.



Pembagian perkembangan kedalam masa-masa perkembangan hanyalah untuk memudahkan bagi kita mempelajari dan memahami jiwa anak-anak.

Pada zaman J.A. Comenius ( 1592 – 1671 ), para pendidik sudah mulai memperhatikan sifat-sifat khas yang dimiliki setiap anak. Dijelaskannya bahwa anak itu tidak boleh dianggap sebagai orang dewasa yang bertubuh kecil. Comenius, menganjurkan agar pengajaran dapat menarik perhatian anak. Oleh karena itu pelajaran harus diperagakan supaya anak-anak dapat mengamati, menyelidiki dan mendalaminya sendiri. Dalam proses belajar mengajar aktivitas anak benar-benar diperhatikan, walaupun pada zaman itu usaha-usaha untuk mempelajari jiwa anak belum sebaik keadaan sekarang. Tingkah laku perkembangan psikologi anak dapat dipelajari berbagai cara diantaranya dengan memperhatikan, menghayati, menerangkan apa yang terjadi dalam proses kejiwaan. Akan tetapi tidak ada cara tertentu untuk digunakan dalam semua keadaan karena proses kejiwaan itu sendiri tidak pernah sama, sewaktu-waktu dapat berubah, sehingga hendaknya memasukkan kejiwaan-kejiwaan itu dalam golongan-golongan tertentu.

Pada abad ke-18, Jean Jacques Rousseau ( 1712 – 1778 ), pendidik dan filsuf kenamaan pada zamannya, dalam bukunya *Emile ou l'education*, 1762, yang dikutip oleh Drs. Zulkifli menguraikan pikiran-pikirannya tentang pendidikan anak yang mengatakan “Segala-galanya adalah baik sebagaimana keluar dari Sang Pencipta, segala-galanya memburuk dalam tangan manusia “. Dari ucapan Rousseau itu terkandung suatu pengertian yang beranggapan bahwa apa-apa yang diperoleh anak menurut alamnya selalu dipandang yang terbaik baginya, tetapi

keasliannya akan menjadi rusak bila ditangan manusia. Campur tangan manusia itu dapat merusak perkembangan anak itu sendiri. Oleh karena itu para pendidik perlu membekali dirinya dengan pengetahuan tentang kejiwaan anak didiknya. Bila ingin menyelidiki tingkah laku anak, misalnya bagaimana ia bermain, kita harus mengamati anak-anak dari kejauhan tanpa mereka ketahui. Pengamatan yang dilakukan dengan sengaja, memperhatikan atau mempelajari proses kejiwaan paada diri sendiri. Melakukan introspeksi berarti mempelajari jiwa sendiri, kesadaran tentang jiwa sendiri yang dapat dikenal secara langsung. Perbuatan mempelajari jiwa sendiri membutuhkan latihan dan pengertian.

J.P. Pestalozzi ( 1746 – 827 ) dikenal sebagai pendidik yang sangat memperhatikan pendidikan anak, dengan cara mengutamakan pendidikan bagi anak-anak. Ia menganjurkan agar pendidikan yang diberikan disesuaikan dengan perkembangan jiwa anak. Pelajaran di dasarkan pada pengalaman, dimulai dari tingkat yang mudah mengarah kepada tingkat yang lebih sulit ( Drs. Zulkifli,2002:2). Bahwa pendidikan yang diberikan oleh anak harus sesuai standar pikiran anak-anak. Karena apabila anak diberikan pelajaran yang sulit maka anak akan menerimanya dengan susah.

Pada tahun 1880 dikenal paedologi, berasal dari kata-kata *paedos* dan *logos* yang bila ditafsirkan dari arti harfiahnya, paedologi adalah ilmu tentang anak. Psikologi Anak adalah bagian dari paedologi itu karena ia mempelajari perkembangan jasmani, perkembangan rohani, pengaruh lingkungan dan pengaruh keturunan. Paedologi dapat digunakan untuk mempelajari tentang gambaran khayal, pengamatan dan cara berpikir pada anak ( Drs. Zulkifli L, 2002 : 1-3 ).

Dalam masa perkembangannya membentuk psikologi anak yang baik sangat diperlukan untuk membentuk kepribadian anak, dari anak yang masih bayi hingga anak mencapai usia 6-8 tahun. Perkembangan jasmani dan rohani mulai mengarah sempurna. Mengenal lebih banyak teman dan lingkungan sosial yang lebih luas, sehingga peranan sosialnya semakin berkembang. Ingin mengetahui segala sesuatu di sekitarnya sehingga bertambah perjalanannya. Semua pengalaman itu akan membantu dan mempengaruhi proses perkembangan berpikir anak.

### **B. Masa Perkembangan Anak.**

Pembagian perkembangan kedalam masa-masa perkembangan hanyalah untuk memudahkan bagi kita mempelajari dan memahami jiwa anak-anak. Walaupun perkembangan itu dibagi kedalam masa-masa perkembangan, namun tetap merupakan kesatuan yang hanya dapat dipahami dalam hubungan keseluruhannya. Setiap peristiwa pertumbuhan atau perkembangan selalu didukung oleh faktor-faktor dalam serta dipengaruhi oleh faktor-faktor luar, yang dalam hal ini berlaku hukum konvergensi. Para ahli psikologi membagi-bagi masa perkembangan itu menurut pendapat yang berbeda-beda dengan mempergunakan dasar-dasar pemikiran yang berlainan.

## **1. Masa Perkembangan Anak Menurut Aristoteles.**

Aristoteles (384-322 sebelum Masehi ) adalah seorang dari tiga ahli filsafat dan pendidik kenamaan bangsa Yunani pada zamannya. Menurut Aristoteles ada tiga masa perkembangannya, yaitu :

- a. Periode anak kecil ( *kleuter* ), usia sampai 7 tahun.
- b. Periode anak sekolah, usia 7 sampai 14 tahun.
- c. Periode pubertas ( remaja ), usia 14 sampai 21 tahun ( Drs. Zulkifli L, 2002 :18 ).

Peralihan antara masa pertama dengan masa kedua ditandai dengan pergantian gigi. Peralihan antara masa kedua dengan masa ketiga ditandai dengan tumbuhnya bulu-bulu menjelang masa remaja. Pembagian masa perkembangan menurut pola Aristoteles itu masih dijadikan bahan pemikiran sampai sekarang dengan alasan-alasan yang berlainan, karena bila dilihat dari keadaan sekarang pembagian menurut Aristoteles diatas hanya tergantung pada perkembangan jasmani anak, bukan dilihat pada perkembangan jiwanya. Salah satu contohnya periode anak kecil usia 1 sampai 7 tahun, sekarang anak usia 6 atau 7 sudah besar ( fisiknya) sudah mulai dewasa, jadi dirasa sudah tidak sesuai bila dianggap anak kecil.

## **2. Masa Perkembangan Anak Menurut Comenius.**

Menurut Drs. Zulkifli tentang masa-masa perkembangan anak, dengan mengutip pendapat Johan Amos Comenius sebagai berikut :

- a. Masa sekolah ibu, sampai usia 6 tahun.
- b. Masa sekolah bahasa ibu, usia 6 sampai 12 tahun.

- c. Masa sekolah bahasa latin, usia 12 sampai 18 tahun.
- d. Masa sekolah tinggi, usia 18 sampai 24 tahun (Drs. Zulkifli L, 2002 :18).

Dari pembagian perkembangan menurut Comenius ini ternyata setelah dipelajari lebih mendalam, digunakan sebagai acuan dalam menentukan jenjang pendidikan di Indonesia. Seperti jenjang Tk, SD, SMP ,SMA dan Perguruan Tinggi yang urutan perkembangannya sesuai dengan perkembangan menurut Comenius.

### **3. Masa Perkembangan Anak Menurut Kohnstamm.**

Prof. Kohnstamm membagi masa perkembangan dilihat dari sisi pendidikan dan tujuan luhur manusia seperti pembagian di bawah ini :

- a. Masa vital ( penyusu ), sampai usia satu setengah tahun.
- b. Masa anak kecil ( estetis ), usia satu setengah tahun sampai 7 tahun.
- c. Masa anak sekolah ( intelektual ), usia 7 sampai dengan 14 tahun.
- d. Masa remaja, usia 14 sampai dengan 21 tahun.
- e. Masa Dewasa ( matang ), usia 21 tahun keatas (Drs. Zulkifli L, 2002:20).

Pembagian masa perkembangan berdasarkan pandangan Kohnstamm di atas hampir sama dengan pembagian yang diutarakan Langeverld, barangkali disebabkan kedua ilmuwan itu berasal dari bangsa dan tanah air yang sama. Menurut Langeveld, masa bayi usia sampai 2 tahun ( 0,0-2,0 ), masa kanak-kanak 2 sampai 6 tahun, masa anak sekolah 6 sampai 12 tahun, masa remaja 12 sampai 19-21 tahun, masa dewasa 21 tahun keatas. Dari pembagian menurut Konhnstamm ini, dapat disimpulkan bahwa perkembangan dimulai dari usia 0 samapi 21 keatas yang dibagi dalam berbagai masa-masa tergantung dari usianya.

Pembagian ini mutlak diketahui agar lebih memudahkan dalam menentukan jenis permainan atau pola bermain apa yang pantas untuk anak sesuai dengan usianya.

### **C. Pengertian dan Perkembangan Permainan Anak**

#### **1. Pengertian Permainan**

Istilah permainan berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an “. Dalam Kamus Besar Indonesia, main adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati ( dengan menggunakan alat atau tidak ).

- “ Permainan “ adalah: (1) Sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang di dimainkan.
- (2) Hal bermain, perbuatan bermain ( W.J.S. Poerwadarminta.1984 ).

Apa yang dimaksud dengan bermain ?. Mayke S. Tedjasaputra yang sependapat dengan James Sully mengemukakan bahwa tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain dan tertawa ada didalam aktivitas sosial yang dilakukan bersama sekelompok teman. Yang penting dan perlu ada didalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa. Karena dengan tertawa maka kita akan tahu bahwa perasaan waktu bermain adalah mencari kesenangan.

Mayke S. Tedjasaputra juga mengemukakan bahwa istilah bermain merupakan konsep yang tidak mudah untuk di jabarkan, bahkan didalam Oxford English Dictionary, tercantum 116 definisi tentang bermain. Salah satu contoh, ada ahli yang mengatakan bermain sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-

ulang demi kesenangan, melainkan ada sasaran yang ingin dicapai yaitu prestasi tertentu.

**a. Ciri-ciri Permainan Anak.**

Adapun ciri-ciri kegiatan bermain adalah sebagai berikut :

- 1). Di lakukan berdasarkan motivasi, intrinsik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
- 2). Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi positif.
- 3). Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain.
- 4). Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibanding hasil akhir.
- 5). Bebas memilih dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil.
- 6). Mempunyai kualitas pura-pura ( Mayke S. Tedjasaputra, 2001;16 ).

Dari ciri-ciri permainan diatas, di ketahui bahwa batasan mengenai bermain menjadi penting untuk dipahami karena berfungsi sebagai parameter dalam menentukan sejauh mana aktivitas anak itu di kategorikan dalam bermain atau bukan.

**b. Macam Permainan Anak.**

H. Hetze, seorang psikolog Jerman, meneliti permainan dikalangan anak-anak dan didapatkan beberapa macam permainan anak yang dikelompokkan sebagai berikut :

1.) Permainan Fungsi

Dalam permainan ini yang diutamakan adalah gerakannya, seperti gerakan tangan, kaki dan sebagainya. Bentuk permainan ini gunanya untuk melatih fungsi-fungsi gerak dan perbuatan.

2.) Permainan *Konstruktif*.

Dalam permainan ini yang diutamakan adalah hasilnya. Permainan konstruktif sangat penting bagi anak-anak yang berusia 6 sampai 10 tahun. Mereka sibuk membuat mobil-mobilan, rumah-rumahan, boneka dari kain perca dan sebagainya.

3.) Permainan *Reseptif*.

Sambil mendengarkan cerita atau melihat-lihat buku bergambar, anak berfantasi dan menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya menjadi aktif.

4.) Permainan Peranan.

Permainan di mana anak-anak dapat memainkan atau memperagakan peranan sesuai yang diinginkan atau sesuai dengan tema permainannya.

5.) Permainan Sukses

Dalam permainan ini yang diutamakan adalah prestasi. Untuk kegiatan permainan ini sangat dibutuhkan keberanian, ketangkasan, kekuatan dan bahkan persaingan ( Drs. Zulkifli L , 2002: 42-43 ).

Dari bermacam-macam kelompok permainan diatas, maka permainan tradisional dapat digolongkan menurut kelompoknya, seperti contoh permainan dalam gobag sodor dapat dikelompokkan dalam permainan fungsi, karena gobag



sodor merupakan permainan yang diutamakan dalam gerakannya, begitu juga dengan permainan tradisional lainnya.

**c. Teori-teori Permainan Anak.**

1.) Teori Rekreasi.

Teori ini berasal dari Schaller dan Lazarus, keduanya ilmuwan bangsa Jerman, yang berpendapat bahwa permainan merupakan kesibukan untuk menenangkan pikiran atau beristirahat.

2.) Teori Pelepasan.

Teori ini berasal dari Herbert Spencer, ahli pikir bangsa Inggris, yang berpendapat bahwa dalam diri anak terdapat kelebihan tenaga. Sewajarnya ia harus mempergunakan tenaga itu melalui kegiatan bermain.

3.) Teori Atavistis.

Teori dari Stanly Hall, psikolog Amerika yang berpendapat bahwa dalam perkembangannya, anak melalui seluruh taraf kehidupan manusia. Anak-anak selalu mengulangi apa yang pernah dilakukan nenek moyangnya sejak dahulu sampai sekarang. Dalam permainan timbul bentuk-bentuk kelakuan seperti bentuk kehidupan yang pernah dialami nenek moyangnya. Teori ini disebut juga teori katasis, karena permainan dapat menyalurkan atau menghilangkan perasaan atau keinginan-keinginan yang tidak sesuai dengan norma susila yang berlaku di masyarakat.

4.) Teori Biologis.

Permainan merupakan tugas biologis dikemukakan oleh Karl Gross, karena permainan dikalangan anak-anak merupakan latihan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan kehidupan, juga dapat dianggap sebagai latihan jiwa dan raga untuk kehidupan di masa yang akan datang.

5.) Teori Psikologi dalam.

Teori dari Sigmund Freud dan Edler, menguraikan bahwa permainan merupakan pernyataan nafsu-nafsu yang terdapat di daerah bawah sadar, yang sumbernya dari dorongan nafsu berkuasa ( Drs. Zulkifli,2002;39 ).

Berdasarkan teori-teori permainan diatas, dapat ditentukan apa saja macam permainan yang sesuai dengan perkembangan anak. Karena permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, bermain tidak sama dengan bekerja. Anak suka bermain karena adanya dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri.

**d. Manfaat atau Fungsi Bermain Bagi Anak.**

- 1.) Sarana untuk membawa anak ke alam masyarakat.
- 2.) Mampu mengenal kekuatan sendiri.
- 3.) Mendapatkan kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya.
- 4.) Berlatih menempa perasaan atau emosinya.
- 5.) Memperoleh kegembiraan, kesenangan dan kepuasan.
- 6.) Melatih diri untuk mentaati peraturan yang berlaku (Drs. Zulkifli L ,2002;41).

Mengingat pentingnya faedah bermain seperti yang dikemukakan diatas, maka hendaknya para orang tua tidak meghalangi tetapi malah membimbing dan memimpin jalanya permainan agar jangan sampai menghambat perkembangan fantasi anak, khususnya dalam permainan tradisional.

## **2. Perkembangan Permainan Anak.**

Bermain sebagai kegiatan utama yang mulai tampak sejak bayi berusia 3 atau 4 bulan, penting bagi perkembangan kognitif, sosial dan kepribadian anak pada umumnya. Bermain selain berfungsi penting bagi perkembangan pribadi, juga memiliki fungsi sosial dan emosional. Melalui bermain, anak merasakan berbagai pengalaman emosi, senang, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Melalui bermain, anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Pada umumnya para pakar hanya membedakan atau mengkategorikan kegiatan bermain tanpa secara gamblang mengemukakan bahwa suatu jenis kegiatan bermain lebih tinggi tingkatan perkembangannya dibandingkan dengan jenis kegiatan lainnya.

### **a. Mildred Parten ( 1932 ).**

Mildred Parten menyoroti kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dan ia mengamati ada enam bentuk interaksi antar anak yang terjadi saat mereka bermain. Pada keenam bentuk kegiatan bermain tersebut terlihat adanya peningkatan kadar interaksi sosial, mulai dari kegiatan bermain sendiri sampai bermain bersama. Tahapan perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak adalah sebagai berikut di bawah ini :

#### *1.) Unoccupied Play.*

Anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian di sekitarnya yang menarik perhatian anak.

2.) *Solitary Play* ( Bermain Sendiri ).

Biasanya tampak pada anak yang berusia amat muda. Anak sibuk bermain sendiri dan tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain di sekitarnya.

3.) *On Looker Play* ( Pengamat ).

Kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain dan tampak ada minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang di amatinya.

4.) *Paralel Play* ( Bermain Paralel ).

Tampak saat dua anak atau lebih bermain dengan jenis alat permainan yang sama dan melakukan gerakan atau kegiatan yang sama, tetapi bila di perhatikan tampak bahwa sebenarnya tidak ada interaksi diantara mereka.

5.) *Assosiative Play* ( Bermain Asosiatif ).

Permainan ini ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan, akan tetapi bila di amati akan tampak bahwa masing-masing anak sebenarnya tidak terlibat dalam kerja sama.

6.) *Cooperative Play* ( Bermain Bersama ).

Di tandai dengan adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan

untuk mencapai satu tujuan tertentu ( Mayke S. Tedjasaputra,2001:21 ).

Dari perkembangan bermain diatas terlihat adanya peningkatan kadar interaksi sosial, mulai dari kegiatan bermain sendiri sampai bermain bersama.

#### **b. Jean Piaget ( 1962 )**

Tahap perkembangannya sebagai berikut :

##### 1.) *Sensory Motor Play* ( $\pm$ 3/4 bulan – 1/2 tahun ).

Bermain dimulai pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum usia 3 – 4 bulan, gerakan atau kegiatan anak belum dapat di kategorikan sebagai bermain. Kegiatan anak semata-mata merupakan melanjutkan kenikmatan yang diperolehnya.

##### 2.) *Symbolic atau Make Believe Play* ( $\pm$ 2 – 7 tahun ).

Tahap ini ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak juga lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kualitas dan sebagainya. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan ( menggabungkan ) pengalaman emosional anak.

##### 3.) *Social Play games With Rules* ( $\pm$ 8 tahun - 11 tahun ).

Dalam bermain tahap yang tertinggi, penggunaan symbol lebih banyak di warnai oleh nalar, logika yang bersifat obyektif.

##### 4.) *Games With Rules And Sports* ( 11 tahun keatas ).

Kegiatan bermain ini masih menyenangkan dan dinikmati anak-anak, meskipun aturannya jauh lebih ketat dan di berlakukan secara kaku

dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti kartu atau kasti ( Mayke. S. Tedjasaputra,2001:24 ).

Penjelasan diatas dibagi sejalan dengan berjalannya kognitif anak, dimana masa bermain dimulai pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum usia 3-4 bulan, sampai kegiatan bermain usia 11 tahun ke atas. Terlihat jelas bahwa kegiatan bermain yang tadinya dilakukan sekedar demi kesenangan lambat laun mengalami pergeseran. Bukan hanya rasa senang saja yang menjadi tujuan, tetapi juga rasa ingin menang dalam permainan

**c. Hurlock ( 1981 )**

Hurlock mengemukakan bahwa perkembangan bermain terjadi melalui tahapan sebagai berikut :

1.) Tahapan Penjelajahan ( *Exploratory Stage* ).

Ciri khasnya adalah berupa kegiatan mengenai obyek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda dikelilingannya, lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas, saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan sehingga anak akan, mengamati setiap benda yang dapat di raihny

2.) Tahap Mainan ( *Toy Stage* ).

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5 – 6 tahun. Antara usia 2 – 3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Pada masa ini anak sangat suka meminta diberikan mainan, kadang mereka hanya sekedar meminta saja tanpa memperdulikan kegunaannya.

3.) Tahap Bermain ( *Play Stage* ).

Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak, karena itu tahap ini dinamakan tahap bermain.

4.) Tahap Melamun ( *Day Dream stage* ).

Tahap ini diawali saat anak mendekati masa pubertas. Saat ini anak sudah mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai banyak menghabiskan waktunya untuk melamun atau berhayal (Mayke S. Tedjasaputra,2001 : 27 ).

Tahapan diatas dapat disimpulkan berdasarkan masa anak mulai berpikir dari awal kenal mainan sampai anak mulai bosan pada permainan. Dari anak bayi yang sudah dapat merangkak, hingga dapat mengamati setiap benda yang diraih, sampai usia TK, dimana sudah ada teman bermain. Lalu masa masuk SD hingga masa anak pubertas. Dimana masa pubertas ini mulai kurang minat pada permainan.

**d. Rubin, Fein dan Vandenberg ( 1983 ) dan Smilansky ( 1968 ).**

1.) Bermain Fungsional ( *Fungsional Play* )

Bermain seperti ini biasanya tampak pada anak berusia 1 – 2 tahun berupa gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan atau tanpa alat permainan.

2.) Bangun Membangun ( *Constructive Play* )

Pada tahap ini terlihat pada anak berusia 3 – 6 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia.

3.) Bermain Pura-pura ( *Make Believe Play* )

Kegiatan ini dilakukan pada anak pada usia 3 – 7 tahun. Dalam bermain pura-pura anak menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari.

#### 4.) Permainan Dengan Peraturan ( *Games With Rules* )

Kegiatan ini pada umumnya dilakukan pada anak berusia 6 – 11 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak sudah memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan. Aturan permainan pada awalnya di ikuti anak berdasarkan yang diajarkan orang lain. Lambat laun anak memahami bahwa aturan itu dapat dan boleh diubah sesuai kesepakatan orang yang terlibat dalam permainan ( Mayke S. Tedjasaputra , 2001;28 ).

Pembagian permainan diatas dibedakan menurut perkembangan jenis kegiatan atau gerakan anak. Dimana diamati dengan gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang, mulai menciptakan sesuatu, menirukan kegiatan orang lain hingga kegiatan bermain yang sudah mulai dipahami dan bersedia untuk mematuhi aturan permainan. Tentu saja bila kita dapat lebih memahami, tahap perkembangan anak ini maka juga disesuaikan dengan jenis kegiatan bermain yang menjadi ciri khas masing-masing tahapan usia.

## **D. Pengertian dan Jenis-jenis Permainan Tradisional**

### **1. Pengertian Permainan Tradisional.**

“Permainan “ adalah sesuatu yang dimainkan; yang digunakan untuk bermain. Tradisional adalah berpegang teguh terhadap kebiasaan turun temurun ; Sikap dan



cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang secara turun temurun. Jadi arti dari permainan tradisional adalah suatu hal yang berhubungan dengan bermain yang sifatnya turun temurun atau warisan nenek moyang.

Permainan tradisional sebagian besar berupa permainan anak yang merupakan bagian dari *folklore*. Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan dengan tiada bedanya. Permainan tradisional bukanlah hanya sekedar alat penghibur hati, sekedar penyegar pikiran atau sekedar sarana berolah raga tetapi memiliki berbagai latar belakang yang bercorak *rekreatif, kompetitif, paedagogis, magis* dan *religius*. Permainan tradisional juga menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas dan lain sebagainya ( Drs. Ahmad Yunus, 1980 / 1981 ). Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan sebagai bagian dari proses perkembangan anak.

## **2. Jenis-jenis Permainan Tradisional.**

Jenis-jenis permainan tradisional yang masih dikenal masyarakat setempat dan yang diantaranya sering-sering pada dewasa ini masih dilakukan cukup banyak jumlahnya. Berikut ini jenis-jenis permainan tradisional, diantaranya yaitu

- a. Main bola.

Permainan yang menggunakan bola, biasanya dilakukan beramai – ramai dan dilakukan di tanah lapang atau tanah kosong.

b. Main balon air.

Permainan ini menggunakan air sabun atau busa sebagai bahan permainan dengan bantuan alat yang berupa batang atau alat yang berbentuk bulat yang di tengahnya berlubang. Biasanya dilakukan di mana saja secara beramai – ramai maupun secara sendiri.

c. *Benthik*.

Kata benthik berarti suara benturan antara barang pecah belah sehingga menimbulkan suara “*thik*”. Permainan ini biasanya dilakukan di siang hari ,dengan alat permainan berupa batang kayu atau ranting.

d. *Dhelikan*.

Permainannya ini disebut dhelikan atau umpetan karena para pelakunya diharuskan untuk bersembunyi.

e. *Gobag Sodor*.

Permainan *gobag sodor* merupakan permainan anak – anak seusia sekolah dasar yang dilaksanakan di halaman yang agak luas dan berkelompok dengan jalan permainan dilakukan dengan bebas dan berputar – putar.

f. *Jamuran*.

Suatu permainan anak tradisional yang pelaksanaannya dengan membentuk bulatan seperti jamur. Permainan ini disertai dengan nyanyian dan diakhiri dengan mengerjakan apa yang disuruh oleh anak yang jadi atau *dadi*.

g. *Gamparan*.

Dalam permainan ini para pemain diharuskan mengenai sasaran atau *gasangan* tadi dengan jalan menggampar. Peralatan dalam permainan ini hanya *gacuk* dan batu *gasangan*.

h. *Cublak – cublak suweng*.

Suatu permainan anak tradisional yang pelaksanaannya dengan mengetuk – mengetuk alat permainannya yang berupa *subang* atau *uwer* atau biji – bijian atau dapat pula berupa kerikil ditelapak tangan pemain.

i. Dan masih banyak lagi lainnya ( Depdikbud,1980/1981:86-126 ).

Jenis-jenis permainan tradisional diatas merupakan sebagian dari berbagai jenis permainan tradisional. Jenis permainan tradisional diatas pada saat ini masih berlaku atau masih sering dilakukan oleh anak-anak. Begitu juga dengan daerah penulis yaitu daerah Kabupaten Karanganyar, bahwa permainan tradisional masih di lakukan oleh anak-anak bahkan orang dewasa pun juga ada yang melakukannya. Walaupun pada saat ini permainan modern lebih banyak digemari oleh anak-anak tetapi permainan tradisional tak kalah juga dengan permainan modern.

### **E. Permainan Tradisional Anak - Anak Di Saat Ini**

Dari berbagai permainan tradisional yang masih ditemui atau dimainkan oleh anak-anak, namun ada pula yang sudah jarang dilakukan bahkan kurang dikenal oleh masyarakat, khususnya anak-anak. Hal ini antara lain disebabkan oleh kurang tersedianya lahan ( mengingat beberapa jenis permainan tersebut membutuhkan persyaratan lahan yang luas ) dan kesulitan mempersiapkan peralatan ( misalnya

tempurung kelapa ) serta semakin dikenalnya permainan-permainan modern yang sudah siap pakai dan lebih populer.

Sering dengan laju perkembangan yang terjadi, permasalahan yang dihadapi di dunia anak-anak juga semakin kompleks. Mulai dari kesenjangan sosial, pola hidup yang lebih konsumtif sampai kenakalan-kenakalan yang menjurus pada kemerosotan moral. Dan bertitik tolak dari pentingnya masa anak-anak ini sebagai masa bertumbuh kembangnya segenap aspek sosial yang ada dalam diri seseorang, maka pembinaan nilai-nilai budaya terhadap anak-anak mutlak diperlukan. Pembinaan nilai-nilai budaya tersebut di harapkan mampu memberikan bekal moral kepada anak-anak.

Namun bagaimanapun juga, tidak semua aspek budaya dapat di perkenalkan pada anak-anak dan diterima oleh mereka. Anak-anak mempunyai tahapan-tahapan dalam perkembangannya dan karakter yang sesuai dengan dunianya. Oleh sebab itu melalui wadah yang tepat diharapkan dapat tercipta sebuah kegiatan bagi anak-anak, dalam rangka memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai yang berkualitas melalui budaya yang komunikatif, sesuai dengan karakter dan perkembangan anak.

Sampai sekarang belum ada keterangan pasti yang menunjang sejak kapan manusia mengenal permainan. Namun dengan mengingat pengertian permainan seperti yang sudah di bahas di bagian depan yang pada intinya permainan merupakan bagian dari tingkah laku manusia yang juga merupakan bagian dari kebudayaan. Dengan demikian pengertian tersebut kita dapat menarik kesimpulan bahwa lahirnya permainan tradisional anak adalah seiring lahirnya kebudayaan.

Banyak pendapat yang mengatakan bahwa permainan merupakan warisan nenek moyang kita, warisan dari para leluhur kita. Sehingga dengan melestarikan sebagai kebudayaan nenek moyang kita. Namun pewarisan itu sendiri selalu mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan kebudayaan.

### **F. Pengertian Seni Grafis.**

Seni rupa merupakan cabang seni yang umum disebut dengan seni visual. Hal ini disebabkan penggambaran seni rupa berwujud bentuk-bentuk yang dinikmati melalui indra penglihatan.

Menurut bentuknya seni rupa dibagi menjadi dua bagian,. Yaitu seni rupa dua dimensi ( dwi matra ) dan seni rupa tiga dimensi ( tri matra ). Seni rupa dua dimensi dibatasi oleh panjang dan lebar atau seni rupa yang diciptakan pada sebuah bidang datar. Di sini jelas bahwa seni ini hanya dapat dilihat dari depan saja. Yang termasuk seni rupa dua dimensi adalah seni lukis, seni reklame, seni ilustrasi, seni grafis, seni dekorasi, dan seni kria. Seni rupa tiga dimensi dibatasi oleh panjang, lebar, dan tinggi ( mempunyai volume atau kedalaman ) atau seni yang diciptakan pada sebuah ruangan. Yang termasuk ke dalam seni rupa tiga dimensi adalah seni patung, seni dekorasi dan seni kria.

Seni grafis berasal dari bahasa Yunani, yaitu *grafos* yang artinya tulisan atau gambaran yang dibuat dengan jalan menggoreskan benda tajam di atas lempengan batu atau logam. Untuk perkembangan selanjutnya, bekas goresan pada batu tadi

di isi dengan tinta untuk dicetak pada kertas karena dapat dipakai untuk menggandakan tulisan yang disebut proses cetak. Lahirnya seni ini dibuat dalam usaha memperbanyak hasil dengan model yang sama, tetapi tidak semua hasil cetak disebut seni grafis. Yang dimaksud seni grafis di sini adalah hasil cetakan yang pembuatannya dikerjakan lewat proses tangan (*hand made*).

Berdasarkan jenis cetakannya (*klise*) seni grafis dibedakan dalam 4 macam, yaitu :

### **1. Cetak Tinggi.**

Pada cetakan ini, gambar dibuat menonjol dan posisi gambar dibuat pada posisi terbalik. Hal ini karena dalam proses percetakan posisi kertas berlawanan dengan posisi gambar. Bahan-bahan yang digunakan untuk bahan cetakan ini antara lain kayu, linolium, logam, triplek, dan plastik.

### **2. Cetak Dalam.**

Cetak dalam atau cetak rendah merupakan kebalikan dari cetak tinggi, yaitu bagian-bagian gambarnya dibuat agak rendah dari permukaan cetakan. Bahan yang digunakan untuk cetak ini adalah lempengan tembaga, kuningan, dan seng (*zin cum*). Proses pembuatannya bisa ditoreh langsung atau dengan teknik etsa.

### **3. Cetak Datar.**

Pada awal kehadiran cetak datar, orang menggunakan batu yang diasah untuk bahan cetakannya. Jenis cetak ini disebut dengan istilah cetak batu (*lithografi*). Pada masa sekarang bisa digunakan kaca dan teknik yang digunakan adalah teknik monoprint atau cetak tunggal. Dikatakan cetak tunggal karena untuk satu cetakan

dihasilkan satu gambar. Bahan dan peralatan yang digunakan adalah kaca, roll tinta, tinta cetak, dan spidol.

#### **4. Cetak Saring.**

Cetak saring yang paling sederhana, cetaknya terbuat dari kertas atau plastik. Kertas atau plastik dilubangi dengan cutter kemudian dilaburi tinta di atas permukaannya. Kertas putih diletakkan dibawahnya, ditekan-tekan dengan bantalan busa dan diangkat maka jadilah hasil cetak tersebut.

Cetak stensil, klisenya terbuat dari kertas *sheet*. Proses penggambaran dan pencetakannya sama dengan proses cetak saring diatas, hanya bantalan busa diganti dengan kuas yang besar. Pada masa sekarang untuk cetak ini orang lebih banyak menggunakan *stensil*.

Cetak saring yang paling populer sekarang ini ialah cetak sablon ( *screen printing* ). Bahan klisenya terbuat dari kain sutra yang halus dan mempunyai ukuran pori-pori yang berbeda. Ukuran-ukuran itu untuk membedakan penyablonan pada kain, kertas, kulit, plastik, dan bahan lainnya.

Proses pembuatan klise menggunakan obat afdruk dan dilakukan di kamar gelap atau yang tidak terkena sinar matahari. Pencetakannya menggunakan rakel dengan bahan pewarna selain tinta juga menggunakan cat sablon ( Drs. Napsirudin dkk, 1996 :12-20 ).

Namun pada saat ini seni grafis tidak hanya mengarah pada pembuatan secara manual saja tetapi pada zaman sekarang ini seni grafis sudah mengalami tingkat kemajuan yang ditandai dengan adanya penggunaan alat dan teknik yang lebih modern.

## **BAB III**

### **ANALISA**

Dalam kehidupan sehari-hari, kita merasa begitu akrab dengan permainan. Hal itu dikarenakan pada masa kecil dahulu kita sering melakukannya. Disamping itu, bahkan sampai saat ini pun terkadang kita masih melakukan aktivitas tersebut, walaupun dalam bentuk serta frekuensi atau kekerapan yang berbeda dengan anak-anak. Dalam lingkungan kita pun masih terjadi pula pada anak-anak, karena memang permainan itulah dunia mereka.

Seperti yang telah diketahui bersama pada dasarnya permainan tradisional lebih banyak bersifat mengelompok yang dimainkan minimal 2 orang anak, menggunakan alat permainan yang relatif sederhana serta mudah dicari, serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri. Karena alasan itulah sebenarnya mengapa permainan anak tradisional perlu untuk dilestarikan agar generasi yang akan datang mempunyai jati diri bangsa sehingga tidak meninggalkan akar budaya yang kita miliki.

Banyak sekali nilai pendidikan yang terkandung di dalam permainan anak tradisional. Nilai-nilai tersebut dapat terkandung dalam gerak permainannya atau terkandung dalam tembang ataupun syair lagunya, misalnya ada tembang yang mengandung nasehat tertentu. Apabila dijabarkan lebih lanjut, maka nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah sebagai berikut :



### 1. Nilai Demokrasi.

Nilai Demokrasi dalam permainan anak tradisional sebenarnya telah ditunjukkan oleh anak-anak sebelum mereka mulai bermain, terbukti dengan cara memilih dan menentukan jenis permainan, harus mengikuti tata tertib atau aturan yang disepakati. Kesemuanya itu dilakukan secara berunding atau bermusyawarah secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar, contohnya dengan melakukan hompimpah ataupun suit. Dengan demikian anak-anak sebenarnya sejak dahulu telah memiliki jiwa yang demokratis.

### 2. Nilai Pendidikan.

Permainan tradisional anak baik untuk pendidikan aspek kejasmanian maupun pendidikan aspek kerohanian dengan berbagai segi misalnya sifat sosial, sifat disiplin, etika, kejujuran, kemandirian dan percaya diri.

### 3. Nilai Kepribadian.

Aktivitas bermain merupakan media yang sangat tepat bagi anak untuk mengembangkan dan mengungkapkan jati dirinya. Dengan bermain anak dapat mempunyai kesiapan mental dan kesiapan diri maupun untuk mengatasi masalah sehari-hari. Disamping dapat mengembangkan pribadinya, melalui bermain dapat melatih anak untuk mengolah cipta, rasa dan karsa, sehingga sikap seperti itu dapat menumbuhkan sikap arif dan bijaksana apabila dewasa kelak.

### 4. Nilai Keberanian.

Pada dasarnya setiap permainan tradisional anak dituntut sikap keberanian bagi semua pesertanya. Sifat berani yang dimaksud adalah berani

mengambil keputusan dengan memperhitungkan strategi - strategi tertentu, sehingga dapat memenangkan permainan.

#### 5. Nilai Kesehatan.

Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak merupakan suatu kegiatan yang banyak menggunakan unsur berlari, melompat, berkejar-kejaran sehingga otot-otot tubuh dapat bergerak. Seorang anak yang sehat akan terlihat dari kelincahannya dalam gerak.

#### 6. Nilai Persatuan.

Permainan kelompok dapat dikatakan sebagai permainan yang sangat positif karena masing-masing anggota kelompok harus mempunyai jiwa persatuan dan kesatuan kelompok untuk mencapai suatu tujuan yaitu kemenangan, sehingga masing-masing anggota harus mempunyai solidaritas kelompok yang tinggi. Itu sebabnya rasa solidaritas yang meliputi saling menjaga, saling menolong, saling membantu harus selalu di tumbuhkan dalam diri anak.

#### 7. Nilai Moral.

Dengan permainan tradisional, anak dapat memahami dan mengenal kultur atau budaya bangsa serta pesan-pesan moral yang terkandung didalamnya. Dengan adanya pesan-pesan moral tersebut, maka diharapkan permainan tradisional yang tadi telah dilupakan dapat tumbuh kembali.

Dari uraian diatas telah disebutkan bahwa sebenarnya permainan tradisional anak sangat sarat dengan nilai-nilai budaya tertentu yang sangat berguna.

**BAB IV**

**PERMAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK**

**SEBAGAI SUMBER IDE**

**A. Latar Belakang Penulis**

Penulis dilahirkan di Surakarta, pada tanggal 23 Maret 1981. Buah perkawinan antara Suradi dan Sumiyati, yang dibesarkan dan dididik penuh kasih sayang dan disiplin. Memiliki dua kakak perempuan yang mendorong dan membimbing pencipta untuk mengambil pendidikan yang sekarang penulis tekuni.

Pada usia 5 tahun mulai memasuki pendidikan di Taman Kanak-kanak. Dua tahun kemudian mulai masuk di Sekolah Dasar. Didalam kedua masa pendidikan itulah bakat penulis dibidang menggambar mulai tampak. Tetapi bukan hanya gemar menggambar saja melainkan juga suka bermain permainan tradisional dengan teman-teman untuk mengisi waktu senggang. Pada saat itu penulis hanya mengenal sebagian dari permainan tradisional. Tetapi sejalan dengan perkembangan, penulis mulai mengenal berbagai macam permainan tradisional dari berbagai teman. Salah satu contohnya pada saat itu penulis bermain *dhelikan* pada malam bulan purnama bersama teman sekampung.

Setelah penulis lulus dari Sekolah Dasar, dilanjutkan masuk kejenjang SLTP Negeri 2 Jaten. Seiring dengan bertambahnya usia dan memasuki masa puber, mulai meninggalkan usia kanak-kanak, kesenangan bermain semakin berkurang,

puber, mulai meninggalkan usia kanak-kanak, kesenangan bermain semakin berkurang, sedangkan kesenangan menggambar semakin bertambah.

Tiga tahun kemudian, melanjutkan di SMU Batik 1 Surakarta, jurusan IPS. Pada masa ini kurang mendukung pengembangan bakat menggambar, karena waktu itu lebih banyak untuk konsentrasi pada pelajaran sekolah. Hanya sesekali saja dilakukan bila ada waktu luang.

Pada tahun 2000, penulis mencoba mengikuti Ujian Masuk Perguruan Tinggi Negeri ( UMPTN ) dan memilih Universitas Sebelas Maret Surakarta sebagai ajang untuk meneruskan pendidikan akademis, dan memilih Fakultas Sastra. Akhirnya penulis dapat diterima sesuai dengan keinginan semula.

Disinilah penulis mulai mendalami dunia Seni Rupa, dan memupuk bakat seni yang selama ini diperoleh dari orang-orang terdekat baik saudara maupun dari teman-teman.

## **B. Permainan Tradisional Anak – anak Sebagai**

### **Sumber Ide Penciptaan Seni Grafis**

Berbicara masalah permainan maka pikiran kita selalu mengaitkannya dengan anak – anak. Permainan dan anak – anak merupakan dua dunia yang tidak dapat dipisahkan. Hampir sepanjang waktu kehidupannya anak – anak selalu dalam kondisi bermain. Permainan yang pertama kali disimpan oleh anak – anak adalah permainan tradisional yang diperoleh secara turun temurun. Jadi secara alamiah anak – anak akan bermain dengan permainan tradisional yang dijumpai di

lingkungannya, di samping juga permainan yang lain. Gejala seperti itu masih sering dijumpai di daerah pedesaan, sedangkan di daerah perkotaan permainan tradisional sudah banyak digantikan oleh permainan yang relatif baru atau modern.

Permainan anak – anak merupakan salah satu sarana kegiatan pendidikan diluar sekolah yang sangat penting artinya dalam proses sosialisasi. Anak – anak mengenal nilai – nilai budaya dan norma – norma sosial yang diperlukan sebagai pedoman untuk pergaulan sosial dan memainkan peran sesuai dengan kedudukan sosial yang nantinya mereka lakukan. Dengan bermain, anak dapat menentukan jalan hidup serta kepribadiannya. Disini penulis hanya ingin mengambil bentuk – bentuk daripada permainan tersebut untuk dijadikan ide dalam pembuatan seni grafis, baik itu permainan tradisional yang sifat bermainnya secara berkelompok maupun individual.

Oleh karena pada masa kecil penulis banyak dihabiskan di daerah perkampungan, maka secara otomatis ikut terpengaruh juga dengan keadaan di sekitarnya. Pada waktu itu masih sangat banyak anak – anak yang seusia dengan penulis bermain dengan teman – teman sebayanya. Keadaan permainan pada waktu itu masih sangat sederhana, dengan kata lain kebanyakan masih bersifat tradisional. Kesemua bahan – bahannya pun diperoleh dari benda – benda atau ranting – ranting pohon yang ada disekitarnya. Penulis pernah merasakan pula permainan tradisional tersebut, misalnya seperti engklek, sepak bola, jelungan, gobag sodor, layangan, jaranan, jamuran, dsb.

## **C. Proses Penciptaan Karya Seni Grafis**

### **1. Konsep Bentuk.**

Bentuk merupakan hal terpenting dalam sebuah penciptaan karya seni, karena didalamnya terkandung unsur-unsur pendukung yang melengkapinya, yaitu tekstur, garis, warna, dan bidang.

Dalam penciptaan karya seni grafis ini, penulis menuangkan ide-ide ke dalam karya dengan bentuk-bentuk figur yang telah mengalami perubahan. Perubahan bentuk figur bertujuan untuk lebih menonjolkan karakteristik visual suatu obyek sehingga bisa mendapatkan bentuk-bentuk baru yang disebut dengan distorsi.

Bentuk-bentuk yang sederhana dengan tampilan warna yang cerah dan kuat merupakan pemilihan warna yang didasarkan pada keceriaan dan kegembiraan pada masa kanak-kanak.

Pemberian warna pada setiap obyek mempunyai arti yaitu sebagai sarana untuk menampilkan suasana yang ada dalam setiap karya, sesuai dengan bentuk permainannya. Dalam setiap karya, tubuh anak-anak digambarkan seperti bentuk aslinya manusia tetapi tidak proposional, jari-jari tangan dibuat rata begitu pula dengan jari kaki. Pada bagian mata dibuat melengkung karena untuk menyesuaikan dengan bagian tubuh yang lain, seperti halnya hidung dan mulut serta telinga. Kesemuanya dimaksudkan untuk menonjolkan karakteristik visual dari setiap obyeknya sehingga dimungkinkan dapat memberikan bentuk-bentuk baru. Pemberian out line dengan warna yang lebih gelap dari pada warna bagian

dalam dimaksudkan untuk lebih mempertegas bentuk tubuh dari pada obyek itu sendiri.

## **2. Medium dan Teknik.**

Dalam proses penciptaan karya seni grafis ini, yang pertama-tama dilakukan adalah dengan membuat sketsa diatas kertas dengan menggunakan pensil dan spidol. Setelah sketsa sesuai dengan yang telah diinginkan atau sesuai dengan ide yang akan dimunculkan maka dimulai dengan scan gambar pada komputer. Dan apabila gambar sudah masuk kedalam komputer maka gambar diolah dengan teknik Coreldraw.

Teknik Coreldraw merupakan teknik yang sering digunakan untuk mengolah gambar menjadi suatu gambar yang lebih bervariasi. Apabila gambar telah selesai diolah dalam komputer kemudian di cetak dengan print komputer yang disebut dengan teknik *digital print*. Penulis menggunakan teknik ini karena mengingat teknik ini mempunyai keuntungan, yaitu lebih praktis dalam pembuatan karya, lebih menghemat biaya, hasilnya lebih bagus dari pada teknik lainnya yang pernah dikerjakan oleh penulis. Karena pada teknik ini penulis bisa berkreasi dalam membuat karya dengan menggunakan media komputer sehingga hasil karya lebih bervariasi. Serta penulis ingin mencoba teknik baru yang selama ini belum pernah penulis kerjakan. Adapun bahan yang digunakan pencipta adalah menggunakan kertas BC, karena kertas tersebut mudah menyerap tinta sehingga dapat menghasilkan karya yang lebih bagus, baik dalam warna dan bentuknya.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### A. Simpulan

Setiap orang tentu pernah mengalami masa kanak-kanak, masa dimana keceriaan serta sukacita dan kepolosan. Pada masa kanak-kanak, banyak sekali kenangan akan permainan-permainan tradisional anak, yang terkesan dan masih teringat sampai dewasa. Kenangan bermain bersama keluarga dan teman-teman tentu akan muncul kembali, seperti halnya yang penulis alami saat pembuatan karya tugas akhir ini.

Dalam Pengantar Tugas Akhir ini, penulis menyimpulkan bahwa semua permainan tradisional itu perlu dilestarikan, karena dilihat dari makna yang terkandung. Pada dasarnya permainan tradisional sarat dengan nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan bekal dan pedoman hidup bagi anak yang memainkannya. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional sangat penting dalam pembentukan kepribadian anak, yang hal ini sangat penting pula untuk menangkal datangnya pengaruh-pengaruh asing yang masuk, terutama dari media televisi dan perkembangan teknologi. Dengan bermain permainan tradisional terkadang anak di latih untuk mengerti sikap mengalah, sosial, berteman, kegotong royongan. Tentu saja ini berlawanan dengan berbagai jenis permainan



modern yang banyak di mainkan oleh anak-anak dimasa sekarang yang lebih menitik beratkan kepada sikap egois dan menonjolkan ke”aku”annya.

Dari beragam bentuk dan jenis permainan tradisional tersebut, penulis hanya mengambil bentuk-bentuk permainannya sebagai sumber ide untuk dituangkan kedalam pembuatan karya seni grafis ini. Karena penulis merasa terinspirasi kembali untuk mewujudkan kenangan-kenangan masa kecil, kenangan yang menyenangkan dan tak terlupakan. Disamping itu penulis perlu mengajak untuk melestarikan permainan tradisional ini, karena sekarang tampaknya permainan tradisional sudah sangat jarang kita jumpai.

## **B. Saran.**

Dari pembuatan karya Tugas Akhir mengambil judul ” Permainan Tradisional Anak-Anak Sebagai Sumber Ide Dalam Penciptaan karya Seni grafis “ ini maka penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Perlunya pelestarian dan pembinaan permainan tradisional, dengan melibatkan berbagai pihak, agar permainan tradisional tidak benar-benar punah atau hilang, karena hal itu dapat diwariskan kepada anak cucu kita nanti.
2. Di hasilkannya lebih banyak karya-karya seni grafis, dalam berbagai teknik dan medium dan berbagai tema maka seni grafis dapat di kenal luas didalam masyarakat, khususnya yang mengangkat tema permainan tradisional untuk anak-anak.

## DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Yunus,Drs.1980 / 1981. **Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta**.Yogyakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

[http / www.Harian Kita.com](http://www.Harian Kita.com)

[http / www.Kafe Muslimah.com](http://www.Kafe Muslimah.com)

[http / www.Kampus Kita.com](http://www.Kampus Kita.com)

[http / www.Suara Merdeka.com](http://www.Suara Merdeka.com)

Mayke S.Tedjasaputra.2001.**Bermain, Mainan dan Permainan** .Jakarta:PT Gramedia Widisarana Indonesia

Napsirudin dkk,Drs.1996.**Pelajaran Pendidikan Seni**.Jakarta:Yudhistira.

Singgih D. Gunarsa,Prof.Dr.1997.**Dasar dan Teori Perkembangan**.Jakarta:PT BPK Gunung Mulia

Tim penyusun Depdikbud.1997/1998.**Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta**.Depdikbud:Yogyakarta

W.J.S. Poerwadarminta.1984.**Kamus Umum Bahasa Indonesia**.Jakarta:PN Balai Pustaka

Zulkifli L,Drs.2002.**Psikologi Perkembangan**.Bandung:PT Remaja Rosdakarya.