

**PERMAINAN TRADISIONAL LAYANG-LAYANG  
DALAM KARYA SENI GRAFIS**

**KARYA AKHIR**

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam  
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa*



Oleh:  
ANDHIKA PRIMA AYUDRA  
14020067/2014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

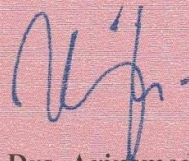
Karya Akhir

**PERMAINAN TRADISIONAL LAYANG-LAYANG  
DALAM KARYA SENI GRAFIS**

Nama : Andhika Prima Ayudra  
NIM : 14020067  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

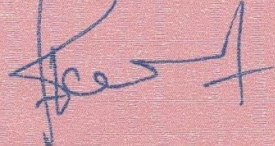
Padang, 19 Agustus 2021

Disetujui untuk Ujian:  
Dosen Pembimbing



**Drs. Ariusmedi, M.Sn**  
NIP. 19620602.198903.1.003

Mengetahui :  
a.n Kepala Departemen Seni Rupa  
Sekretaris



**Eliya Pebriveni, S. Pd., M.Sn**  
NIP: 19830201.200912.2.001

## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji Karya Akhir Jurusan  
Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Padang

Judul : Permainan Tradisional layang-Layang dalam Karya Seni Grafis  
Nama : Andhika Prima Ayudra  
NIM : 14020067  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa Dan Seni

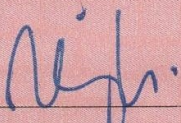
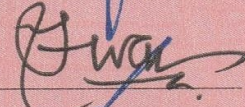

Padang, 26 Agustus 2021

### Tim Penguji:

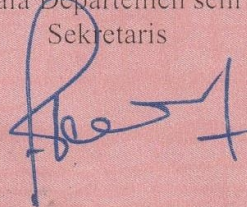
Jabatan/ Nama/ NIP,

Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Ariusmedi, M. Sn  
NIP:19620602.198903.1.003
2. Anggota : Drs. Irwan, M. Sn  
NIP: 19620709.199103.1.003
3. Anggota : Yofita Sandra, S.Pd, M. Pd  
NIP: 19790712.200501.2.004

1.   
2.   
3. 

Mengetahui :  
a.n Kepala Departemen seni Rupa  
Sekretaris



**Eliya Pebriyeni, S. Pd., M.Sn**  
NIP: 19830201.200912.2.001

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Karya akhir dengan judul “Permainan Tradisional Layang-Layang Dalam Karya Seni Grafis” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik, baik di universitas negeri padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang saya telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Agustus 2021

Saya yang menyatakan



Andhika Prina Ayudra

14020067

## ABSTRAK

**Andhika Prima Ayudra, 2021: *Permainan Tradisional Layang-Layang Dalam Karya Seni Grafis*, Jurusan Seni Rupa, FBS UNP.**

**Pembimbing Drs. Ariusmedi, M.Sn**

Tema penulis ungkap dalam tulisan ini berkaitan dengan permainan tradisional layang-layang. Penciptaan ini bertujuan untuk memvisualisasikan permainan Tradisional Layang-layang yang sudah mulai telupakan seiring perkembangan zaman ke dalam karya Seni Grafis. Selanjutnya teknik yang digunakan dalam membuat karya akhir ini adalah teknik Stencil print, yaitu teknik seni yang menggunakan klise dalam keadaan berlubang-lubang tempat berlalunya pigment akibat tekanan pada tinta tersebut mengenai bidang yang ada pada bawah klise.

Selanjutnya dalam kegiatan proses pembuatan karya yang dilakukan, melahirkan karya yang berbeda-beda, namun setiap karya memiliki hubungan satu sama lain yang saling terikat karena memiliki tema, ide, dan konsep yang sama. Setelah melakukan serangkaian proses penciptaan yang panjang maka terciptalah sepuluh karya seni grafis dengan teknik stencil di atas kanvas diantaranya Hasil dari visualisasi permainan tradisional layang-layang dalam karya grafis ini berupa 10 karya dengan judul: (1) *Meraut bambu*, (2) *Memori*, (3) *Persiapan*, (4) *Kebahagiaan*, (5) *Bermain 1*, (6) *Bermain 2*, (7) *Menari diawan*, (8) *Katrol*, (9) *Kecemasan*, (10) *Meresahkan*. Melalui karya seni grafis yang bertemakan *Permainan layang-layang* ini, diharapkan kepada anak muda Minangkabau membangkitkan kembali serta melestarikan permainan *layang-layang* ini supaya dimainkan terus menerus dari generasi ke generasi selanjutnya.

## KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya akhir dengan judul “Permainan Tradisional Layang-layang Sebagai Konsep Karya Seni Grafis” guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Program Studi Pendidikan Seni Rupa pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Dalam pembuatan karya akhir ini, Penulis menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan mendapatkan bantuan, arahan, dorongan, dan bimbingan yang sangat berharga. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua tercinta yang tak hentinya memberikan dukungan serta dorongan kepada penulis.
2. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd selaku ketua Jurusan dan prodi Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn selaku pembimbing yang telah memberikan waktu, bimbingan, masukan dan motivasi yang sangat membantu, serta mengarahkan penulis dalam penyelesaian karya akhir ini.
4. Ibuk Yofita Sandra, S.Pd M.Pd, selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi yang sangat membantu, serta mengarahkan penulis dalam penyelesaian karya akhir ini.

5. Bapak Drs. Irwan, M.Sn, dan ibuk Yofita Sandra, S.Pd M.Pd, selaku dosen penguji I.II selaku tim penguji yang telah memberikan pengujian, masukan dan saran untuk laporan karya akhir ini.
6. Bapak dan ibu Dosen, dan Staf Tata Usaha Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Padang.
7. Kepada semua pihak tulus penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, semoga Tuhan Yang Maha Kuasa memberikan balasa yang setimpal dan karya akhir ini bermanfaat bagi kita semua hendaknya. Amin .

Padang , Agustus 2021

Penulis

Andhika Prima Ayudra

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	5
C. Tema/Ide/Judul.....	5
1. Tema.....	5
2. Ide.....	5
3. Judul .....	5
D. Orisinalitas .....	6
E. Tujuan dan Manfaat .....	8
1. Tujuan.....	8
2. Manfaat.....	8
<b>BAB II KONSEP PENCIPTAAN</b> .....	<b>9</b>
A. Kajian Sumber Penciptaan .....	9
1. Pengertian Permainan Tradisional .....	9
2. Pengertian Permainan layang-layang .....	10
3. Sejarah Layang-Layang.....	10
4. Perkembangan Layang-Layang Sumatra Barat.....	11
B. Landasan Penciptaan.....	12
1. Pengertian Seni.....	12



2. Pengertian Seni Rupa .....	12
3. Unsur dan Prinsip Seni Rupa .....	13
4. Pengertian Seni grafis.....	19
5. Perkembangan Teknik Seni Grafis.....	19
C. Konsep Perwujudan .....	23
<b>BAB III METODE/ PROSES PENCIPTAAN .....</b>	<b>24</b>
A. Perwujudan Ide-ide Seni .....	24
1. Tahap Persiapan .....	24
2. Tahap Elaborasi.....	24
3. Tahap Sintesis .....	25
4. Realisasi Konsep .....	26
5. Tahap Penyelesaian.....	35
B. Bagian Struktur Kerangka Konseptual.....	36
C. Jadwal pelaksanaan .....	37
<b>BAB IV DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA.....</b>	<b>38</b>
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>50</b>
A. Kesimpulan .....	50
B. Saran.....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>52</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>54</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pemain layang-layang .....	3
Gambar 2. Karya Acuan.....	7
Gambar 3. Sketsa 1 .....	27
Gambar 4. Sketsa 2 .....	27
Gambar 5. Sketsa 3 .....	28
Gambar 6. Sketsa 4 .....	28
Gambar 7. Sketsa 5 .....	29
Gambar 8. Sketsa 6 .....	29
Gambar 9. Sketsa 7 .....	29
Gambar 10. Sketsa 8 .....	30
Gambar 11. Sketsa 9 .....	30
Gambar 12. Sketsa 10 .....	30
Gambar 13. Mall Klise.....	32
Gambar 14. Pisau .....	32
Gambar 15. Cutting Mat .....	33
Gambar 16. Mall Klise.....	33
Gambar 17. Menentukan Posisi Klise.....	34
Gambar 18. Menyemprot .....	34
Gambar 19. Meraut Bambu.....	39
Gambar 20. Memori.....	40
Gambar 21. Persiapan .....	41
Gambar 22. Bermain 1 .....	42
Gambar 23. Bermain 2 .....	43
Gambar 24. Kesedihan.....	44
Gambar 25. Menari di Awan.....	45
Gambar 26. Katrol.....	46
Gambar 27. Kecemasan .....	47
Gambar 28. Meresahkan .....	48

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan.....	37
----------------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Katalog Pameran Karya Akhir .....	54
Lampiran 2. Pamflet Pameran Karya Akhir.....	58
Lampiran 3. Dokumentasi Pameran Karya Akhir.....	59

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Permainan tradisional layang-layang merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang senang, mengisi waktu luang. Di beberapa daerah, bahkan ada jenis permainan yang sama, namun berbeda nama dan bentuk layang-layang. Bermain layang-layang dikalangan umum merupakan cara untuk menyalurkan hobby, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak bisa sampai mampu melakukannya. Permainan tradisional layang-layang merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh beberapa kalangan umum untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian dan membantu mencapai perkembangan sosial, intelektual, emosional dan moral.

Permainan tradisional layang-layang atau sering disebut dengan permainan manusia pada umumnya, bahwa permainan layang-layang merupakan warisan turun temurun, warisan dari para leluhur, sehingga dengan melestarikan permainan layang-layang, juga melestarikan sebagian kebudayaan nenek moyang kita. Namun pewarisan itu sendiri selalu mengalami perubahan sesuai dengan perubahan zaman yang berkembang dan kemudian turun menurun secara lisan sampai ke zaman sekarang. Dalam permainan tradisional layang-layang mengandung banyak nilai-nilai dasar kehidupan bermasyarakat yang merupakan modal bagi pembentukan karakter diri seseorang.

Permainan tradisional merupakan permainan yang dapat meningkatkan kreativitas dan kesehatan tubuh, maka seharusnya permainan tradisional disuatu lingkungan masyarakat harus tetap dilestarikan karena permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi kalangan umum. Permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental. Secara tidak langsung, seseorang akan dirangsang kreativitas, ketangkasan, keakraban dengan alam, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keleluasaan wawasannya melalui permainan tradisional layang-layang.

Permainan layang-layang merupakan permainan manusia yang menggunakan layang-layang sebagai alat permainannya. Layang-layang awalnya terbuat dari bambu yang sudah kering dan berbentuk bulat. Di Sumatera Barat biasanya membuat rangka layang-layang dari bambu batang. Bambu ini lebih tebal dan ruasnya lebih panjang dari pada bambu biasa. Sebelum dijadikan rangka, bambu direndam di dalam lumpur selama satu minggu. Setelah itu dijemur hingga kering. Dari potongan bambu tersebut akan terbentuknya layang-layang.

Layang-layang merupakan permainan yang menggunakan kertas tipis berkerangka yang diterbangkan ke udara. Di Sumatra Barat permainan layang-layang merupakan suatu permainan yang diwariskan dari generasi ke generasi, dan merupakan permainan kalangan umum yang dimainkan pada musim-musim tertentu, seperti pada saat musim kemarau dan pada musim panen. Permainan layang-layang dapat ditemui hampir di seluruh wilayah Sumatra Barat.



**Gambar 1. Pemain layang-layang**

Permainan tradisional layang-layang adalah permainan yang membutuhkan lebih dari satu pemain. Akan tetapi didalam karya didominasi pemain tunggal. Peserta lain berbondong-bondong ingin mengikuti permainan layang-layang, ketika sudah masuk di titik awal mulainya pertandingan layang-layang. Peserta saling mengambil posisi untuk menerbangkan layang-layangnya, lepaskan benang untuk membuat layang-layang mengangkasa lebih tinggi. Ketika bermain layang-layang hanya ada sedikit angin, berlailah, namun tetap berhati-hati Perhatikan ke mana arah ketika berlari, Jika ada kecenderungan layang-layang bergerak menurun, tarik benang dan gulung secara bersamaan jika tidak benang akan kusut, tarik benang supaya layang-layang mengarah ke atas. Jika layang-layang mendapatkan perlawanan ketika angin bertiup kencang, lomba layang-layang sedikit demi sedikit dengan melepaskan benang perlahan, supaya benang yang dipegang tidak terlalu erat, disaat angin mulai stabil layang-layang akan melenggak lenggok di udara. Dalam permainan layang-layang kemampuan sosial terjalin keakrabanpemain

juga terjalin satu sama lain. Selain itu peserta layang-layang bisa membuat lupa waktu.

Dari uraian di atas, maka penulis tertarik untuk menjadikan permainan tradisional layang-layang sebagai inspirasi dalam pembuatan karya akhir dengan memilih dengan teknik stencil print. Penulis memilih seni grafis sebagai media ungkap dalam karya akhir ini dikarenakan, karya grafis bisa diperbanyak lebih dari satu karya hingga batasan cetak ratusan cetakan, semua hasil cetak dianggap orisinal atau asli. Hal ini menjadi kelebihan seni grafis dibanding seni murni lainnya. Salah satu teknik dalam seni grafis, (*stencil print*) adalah “teknik seni yang menggunakan klise dalam keadaan berlubang-lubang tempat berlalunya pigment akibat tekanan pada tinta tersebut mengenai bidang yang ada pada bawah klise” (Budiwirman, 2012:165).

Alasan lain penulis berkarya dalam seni grafis dengan teknik *stencil* untuk lebih memperkenalkan seni grafis kepada masyarakat, karena selama ini keberadaan seni grafis belum banyak diketahui oleh masyarakat luas khususnya masyarakat awam yang tidak memiliki latar belakang seni yang beranggapan bahwa seni grafis sama dengan seni lukis, meskipun seni grafis memiliki kedudukan yang sama dengan karya lukis dan patung sebagai seni murni. Berdasarkan latar belakang di atas, menyangkut ide dan media ungkap yang dipilih, maka penulis mengangkat judul dalam karya akhir ini, yakni **“Permainan Tradisional Layang-layang Sebagai Konsep Karya Seni Grafis”**.



## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan ide penciptaan dalam karya ini adalah “Bagaimana memvisualisasikan bentuk permainan tradisional layang-layang sebagai objek dalam penciptaan karya seni grafis?”.

## **C. Tema/Ide/Judul**

### **1. Tema**

Sebuah karya seni rupa berawal dari tema, tema merupakan hal yang sangat penting dalam menciptakan sebuah karya seni. Tema pada karya akhir ini adalah permainan tradisional. Penulis mengangkat tentang permainan tradisional, khususnya di Sumatera Barat sebagai tema dalam penulisan karya akhir ini, berkaitan dengan semakin hilangnya atau semakin mudarnya permainan tradisional pada saat sekarang.

### **2. Ide**

Ide pada Karya Akhir ini adalah kebiasaan yang terjadi pada lingkungan penulis yaitu tentang aktifitas permainan tradisional layang-layang di Sumatra Barat.

### **3. Judul**

Berdasarkan tema dan ide diatas maka penulis memberi judul pada karya akhir ini yaitu:

*a. Meraut bambu*

*b. InMemori*

*c. Persiapan*

- d. *Bermain 1*
- e. *Bermain 2*
- f. *Kesedihan*
- g. *Menari diawan*
- h. *Katrol*
- i. *Kecemasan*
- j. *Meresahkan*

#### **D. Orisinalitas**

Karya seni dianggap orisinal jika memiliki ide, corak, gayakhas atau berbeda, sama halnya dengan menampilkan bentuk-bentuk baru tergantung padapersepsi si seniman. Orisinal karya merupakan suatu ide yang baru dengan penampilan yang baru. Karya baru ini bisa saja merupakan pengembangan dari ide dan karya yang sudah ada sebelumnya. Di samping itu juga merupakan pengembangan dari teknik yang sudah ada.

Karya acuan dalam pembuatan karya akhir ini adalah karya Nurul Ilham, yang berjudul *main layang -layang*, tahun 2018 dengan menggunakan cat minyak dan akrilik di atas kanvas.



**Gambar 2.Karya Acuan**

JudulKarya : main layang -layang  
Ukuran : 55x40cm  
Bahan : *Linoleum cut on Paper*  
Jumlah Cetakan : 2 Cetakan  
Th.Pembuatan : 2018  
Sumber : Nurul Ilham

Persamaan karya Nurul Ilham dengan penulis terletak pada tema yang di hadirkan yaitu tentang permainan tradisonal, sedangkan perbedaan terletak padabagian dan unsur yang terdapat didalam karyanya. Nurul Ilham memakai media *linoleum cut*, bahan cat minyak di atas kertas, sedangkan penulis menggunakan teknik *stensil print* (Teknik cetak yang menggunakan cetakan sebagai alat utamanya ). Dalam hal ini penulis tidak meniru karya Nurul Ilham, secara proses pencarian penulis dan Nurul Ilham jelas berbeda.

## **E. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penciptaan karya ini bertujuan memvisualisasikan permainan tradisional layang-layang sebagai konsep karya seni grafis.

### **2. Manfaat**

- a. Bagi diri sendiri dan masyarakat: Meningkatkan sosialisasi menambah wawasan dan pengetahuan tentang permainan tradisional layang-layang sebagai konsep karya seni grafis.
- b. Bagi lembaga pendidikan: Menjadi bahan referensi budaya tentang permainan tradisional layang-layang sebagai konsep karya seni grafis.