

PERMAINAN ANAK NAGARI DALAM KARYA LUKIS REALIS

**KARYA AKHIR**

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



Oleh:

Ahmad Sofian  
17/17020030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA**

**JURUSAN SENI RUPA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

LAPORAN KARYA AKHIR

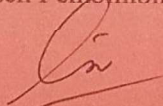
PERMAINAN ANAK NAGARI DALAM KARYA LUKIS REALIS

Nama : Ahmad Sofian  
NIM : 17020030  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 3 Februari 2022

Disetujui untuk Ujian:

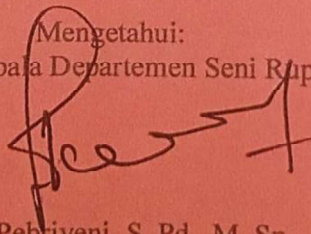
Dosen Pembimbing



Dra. Lisa Widiarti, M.Sn.  
NIP. 196409121997022001

Mengetahui:

A. N Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S. Pd, M. Sn.  
NIP. 198302012009122001

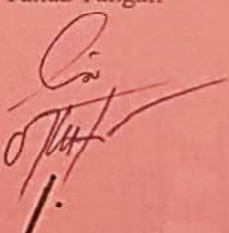
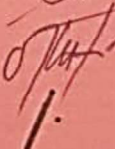

## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Karya Akhir  
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni  
Universitas Negeri Padang

Judul : Permainan Anak Nagari Dalam Karya Lukis Realis  
Nama : Ahmad Sofian  
NIM : 17020030  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

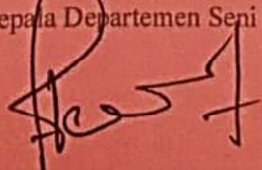
Padang, 18 Februari 2022

### Tim Penguji:

Jabatan>Nama/NIP/Tanda Tangan	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Lisa Widiarti, M. Sn NIP. 196409121997022001	:1. 
2. Anggota : Drs. Abd.Hafiz, M.Pd NIP. 19590524.198602.1.001	:2. 
3. Anggota : Yasrul Sami B. S. Sn, M. Sn NIP. 19690808.200312.1.0023	:3. 

### Menyetujui:

A. N Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S. Pd, M.Pd.  
NIP. 198302012009122001

## KATA PERSEMBAHAN



Karya akhir ini saya persembahkan kepada Ayah dan Ibu tercinta, Marius dan Sofiarni sebagai tanda bukti rasa terimakasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya sederhana ini kepada Ayah dan Ibu yang telah memberikan kasih sayang, cinta, tetesan keringatmu, jerih payahmu, doa mu selalu menyertai langkahku hingga sekarang anak Ayah Ibu sudah sarjana. Terimakasih tiada tara terhadap kedua orang telah membesarkan sepenuh hati dengan mendidik agar menjadi orang yang lebih baik dengan cara menyekolahkan saya dari pendidikan dasar hingga kuliah dan mendukung saya dalam memperdalam bakat seni hingga bisa masuk di jurusan seni rupa UNP.

Terimakasih ku ucapkan kepada abang kandung saya Halim Margin, dan adik-adik saya Muhammad Jawad Sabri, Siti Umaira yang telah memberikan suport Ketika dalam keadaan sudah lelah.

Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat dan saling mengingatkan akan karya akhir ini. Kita saling berbagi bagaimana akhir-akhir dari perjuangan laporan dan karya yang telah tercapai.

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir dengan judul “Permainan Anak Nagari Dalam Karya Lukis Realis” adalah asli, dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik Universitas Negeri Padang, maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya Tulis ini murni gagasan, ide, pemikiran, rumusan, dan penilaian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari pembimbing
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah dipublikasikan atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan tidak benar di dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini. Sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 3 Februari 2022  
Yang Membuat Pernyataan,

  
Penulis  
Ahmad Sofian  
17030030

## ABSTRAK

Ahmad Sofian, 2022: *Permainan Anak Nagari Dalam Karya Lukis Realis*

Pembuatan karya ini bertujuan untuk memvisualkan permainan anak nagari dalam karya lukis realis dengan menggunakan media akrilik di atas kanvas berbentuk karya dua dimensi dengan tema yang diangkat merupakan fenomena sosial dengan objek utama anak-anak.

Metode yang digunakan dalam pembuatan karya ini melalui beberapa tahapan yaitu: (1). Tahapan Persiapan, (2). Tahapan Elaborasi, (3). Tahapan Sintesis, (4). Tahapan Realisasi konsep, (5). Tahapan finishing

Hasil dari karya yang telah divisualisasikan ke media dua dimensi yang dikembangkan menghasilkan judul “*Ula Nago Panjang*” dengan ukuran 100 cm X 120 cm, “*Main Ban*” dengan ukuran 100 cm X 120 cm “*Main Mancik-Mancik*” dengan ukuran 100 cm X 120 cm, “*Main Kajai*” dengan ukuran 100 cm X 120 cm, “*Loncek Batuang*” dengan ukuran kanvas 100cm X 120cm, “*Main Kelereng*” dengan ukuran 100 cm X 120 cm, “*Badia Batuang*” dengan ukuran 100 cm x120 cm “*Balap Palapah Pinang*” dengan ukuran 100 cm X 120 cm, “*Main Congkak*” dengan ukuran kanvas 100 cm x 120 cm, “*main layang-layang*” dengan ukuran 100 cm X 120 cm,

**Kata kunci: Karya Lukis Realis, Permainan, Anak Nagari,**

## KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan rahmat dan karunian-Nya kepada penulis, serta salawat beriringan salam penulis sampaikan kepada rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia. Karya Akhir ini berjudul "Permainan anak nagari dalam karya lukis realis". Atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

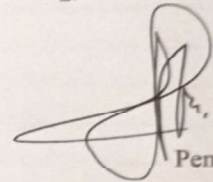
1. Bapak Drs. Mediagus, M. Pd. selaku Ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNP dan Pembimbing Akademik (PA).
2. Ibu Eliya Pebriyeni, S. Pd., M, Sn selaku Sekertaris Jurusan Seni Rupa FBS UNP.
3. Ibu Dra. Lisa Widiarti, M. Sn, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan berupa penulisan laporan dan bimbingan pembuatan karya akhir.
4. Bapak Drs. Abd.Hafiz, M.Pd. selaku dosen penguji I.
5. Yasrul Sami B. S. Sn, M. Sn selaku dosen penguji II.
6. Ibu Nessya Fitryona, S.Pd., M.Sn., dan Bapak Maltha Kharisma, S.Pd., M. Pd selaku Koordinator Tugas Akhir/Skripsi.
7. Bapak, Ibu dosen, dan Staf Tata Usaha Jurusan Seni Rupa.
8. Teman-teman seperjuangan yang memotivasi dalam pembuatan karya akhir.

Laporan karya akhir ini masih banyak kesalahan namun penulis sudah berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan hasil yang terbaik dalam

pembuatan laporan karya akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik, saran beserta masukan yang sifatnya membangun demi penyempurnaan laporan karya akhir ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan karya akhir ini dapat berguna bagi pembaca dan pihak-pihak lain yang membutuhkan.

Padang, 3 Februari 2022



Penulis



## DAFTAR ISI

## HALAMAN

<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>KATA PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	3
C. Tema/Ide/Judul.....	3
D. Orisinalitas.....	4
E. Tujuan Dan Manfaat.....	7
<b>BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....</b>	<b>9</b>
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	<b>9</b>
1. Pengertian Permainan.....	9
2. Pengertian Anak.....	9
3. Pengertian Nagari.....	10
B. Landasan Penciptaan.....	<b>11</b>
1. Seni.....	11
2. Seni Rupa.....	12
3. Seni Lukis Gaya Realis.....	17
C. Konsep Perwujudan/Penggarapan.....	<b>19</b>
<b>BAB III METODE / PROSES PENCIPTAAN .....</b>	<b>23</b>
A. Perwujudan Ide-Ide Seni.....	<b>23</b>
1. Tahapan Persiapan .....	23
2. Tahapan Elaborasi .....	23
3. Tahapan Sintesis .....	24

4. Realisasi Konsep.....	24
5. Tahapan Penyelesaian .....	26
B. Kerangka Konseptual.....	26
C. Jadwal pelaksanaan .....	27
<b>BAB IV DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA .....</b>	<b>29</b>
A. Deskripsi Karya.....	<b>29</b>
1. Karya 1 .....	29
2. Karya 2 .....	32
3. Karya 3 .....	34
4. Karya 4 .....	36
5. Karya 5 .....	38
6. Karya 6 .....	40
7. Karya 7 .....	42
8. Karya 8 .....	44
9. Karya 9 .....	46
10. Karya 10 .....	48
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>51</b>
A. Simpulan.....	<b>51</b>
B. Saran.....	<b>54</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>55</b>
<b>LAMPIRAN FOTO .....</b>	<b>59</b>

## **DAFTAR TABEL**

<b>Table 1.</b> Jadwal Pelaksanaan.....	26
<b>Table 2.</b> Jadwal Pelaksanaan.....	27
<b>Table 3.</b> Jadwal Pelaksanaan.....	28

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3 Rujukan Karya .....	7
Gambar 4 Kerangka Konseptual .....	27
Gambar 5 Karya 1 .....	29
Gambar 6 Karya 2 .....	32
Gambar 7 Karya 3 .....	34
Gambar 8 Karya 4 .....	36
Gambar 9 Karya 5 .....	38
Gambar 10 Karya 6 .....	40
Gambar 11 Karya 7 .....	42
Gambar 12 Karya 8 .....	44
Gambar 13 Karya 9 .....	46
Gambar 14 Karya 10 .....	48

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Bermain bagi anak merupakan cara untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bagi anak bermain memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Permainan anak nagari merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional dan moral.

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak di pedesaan. Di Sumatera Barat wilayah pedesaan dikenal dengan sebutan nagari, oleh sebab itu permainan ini yang biasanya dimainkan oleh anak-anak pedesaan di Sumatera Barat lebih dikenal dengan permainan anak nagari. Permainan anak nagari di Sumatera Barat sangatlah beragam, biasanya anak nagari di Sumatera Barat yang laki-laki lebih senang memainkan permainan yang lebih bersifat aksi serta dimainkan berkelompok dan melatih kerjasama agar terkesan lebih menantang contohnya seperti main kelereng. Agak berbeda dengan anak nagari di Sumatera Barat yang perempuan, biasanya memainkan permainan yang juga bersifat aksi namun lebih mengutamakan strategi bermain dan skill individu pemain. Contoh permainan yang biasanya dimainkan anak nagari perempuan seperti bermain *congkak* (congklak).

Seiring dengan perkembangan zaman permainan yang biasa dilakukan anak nagari di Sumatera Barat mulai kurang diminati dan bahkan sudah dianggap kuno. Dengan kemajuan teknologi anak nagari kini lebih senang memainkan permainan yang berbasis teknologi dengan memanfaatkan internet atau yang lebih dikenal dengan sebutan *game online*. *Game online* membuat pemainnya menjadi pasif, pemain dituntut berada didepan layar monitor berjam-jam dan hanya menggerak tangan dan jari untuk memulai melakukan permainan. Menurut penulis memainkan *game online* secara terus menerus akan menghambat perkembangan fisik karena terkesan pasif, menghilangkan nilai-nilai budaya, sosial, bahkan moral si anak. *Game online* tidak menghadirkan interaksi secara langsung dengan baik, tidak mengandung unsur-unsur budaya yang mendidik moral karena tidak adanya batasan yang dapat mengarahkan permainan pada perkembangan yang lebih baik dan lebih bermoral.

Setelah penulis mengamati fenomena yang terjadi dengan seiring perkembangan zaman yang begitu cepat terutama di bidang teknologi, permainan anak Nagari tidak sepopuler dulu lagi. Dahulu, anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi dan mulai meninggalkan permainan ini. Berdasarkan fenomena yang terjadi tersebut, penulis ingin memperlihatkan kembali permainan tradisinal anak nagari ini dalam bentuk lukisan dengan gaya realis, dengan harapan pesan dan kesan yang ditampilkan

oleh karya lukis dengan gaya realis ini tersampaikan dengan nyata kepada orang yang melihatnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk menjadikan permainan tradisional anak nagari sebagai inspirasi dalam pembuatan Karya Akhir serta memilih cabang seni lukis menggunakan gaya realis, dengan judul **“Permainan Anak Nagari Dalam Karya Lukis Realis.”**

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Bagaimana cara memvisualkan permainan anak nagari dalam karya lukis realis?

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

### **1. Tema**

Tema merupakan dasar/pokok pikiran, gagasan dan ide dasar dari sebuah pemikiran. Tema dalam penciptaan karya lukis adalah fenomena sosial tentang permainan anak nagari, yang terjadi pada anak-anak di lingkungan masyarakat.

### **2. Ide**

Ide merupakan rancangan yang belum tersusun atau abstrak di dalam pikiran. Peranan ide sangat penting dalam mewujudkan suatu karya seni, ide merupakan langkah awal dalam proses pembuatan karya. Kemudian pengembangan ide sesuai objek, jenis karya, media dan teknik yang digunakan. Dalam berkarya penulis memilih objek anak-anak yang melakukan aktivitas khususnya pada permainan tradisional. Permainan tradisional dapat melatih kekompakan, mengandung nilai luhur serta

mempunyai nilai kebudayaan yang tinggi. Namun hal ini sudah jarang ditemui karena dampak teknologi yang mulai masuk dalam kehidupan anak-anak di masa sekarang.

### **3. Judul**

Berdasarkan tema “fenomena sosial tentang permainan anak nagari”, sesuai dengan permainan tradisional anak nagari di Sumatera Barat maka dikembangkan melalui judul “*Ula Nago Panjang*”, “*Main Ban*”, “*Main Mancik-Mancik*”, “*Main Kajai*”, “*Loncek Batuang*”, “*Main Kelereng*”, “*Badia Batuang*”, “*Balap Palapah Pinang*”, “*Main Congkak*”, “*bermain layang-layang*”,

### **D. Orisinalitas**

Membuktikan keorisinalitasan suatu karya, berdasarkan ide penulis dalam berkarya, maka penulis mengemas permainan tradisional anak nagari di Sumatera Barat secara lebih sederhana menggunakan cat akrilik di atas kanvas serta warna, gaya dan teknik melukis sesuai karakter penulis. Sapuan kuas yang di lapisi cat tipis-tipis dan gaya yang lebih ekspresif serta karakter warna dingin, yaitu warna yang mengandung warna biru/putih dan terkesan lebih redup.

Dalam penggarapan karya penulis merujuk pada sebuah karya “perahu kertas” yang dibuat oleh seniman asal Filiphina Jose Vistan. Vistan melukis dengan cat yang dilapisi tipis-tipis, yang menampilkan karya-karyanya dalam kemampuan luar biasa untuk menangkap kehidupan dalam kesederhanaannya pada subjek favoritnya yaitu anak-anak bermain.





**Gambar 1.** Karya rujukan

*Judul: Perahu Kertas*

*Ukuran: 150 cm x150 cm*

*Media: akrilick on canvas*

*Sumber: [https://iff7jeitrmvdv6ofwt2b5y6qgg-adwhj77leyoafdy-www-nobullart-com.translate.google.com/index.php?L1=gallery&gallery\\_id=D4YY88EWWK&category=Watercolor](https://iff7jeitrmvdv6ofwt2b5y6qgg-adwhj77leyoafdy-www-nobullart-com.translate.google.com/index.php?L1=gallery&gallery_id=D4YY88EWWK&category=Watercolor)*

*Karya : Jose Vistan*

Bocah-bocah yang sedang bermain perahu kertas di sungai bukanlah peristiwa yang luar biasa. Namun di tangan Jose Vistan, pelukis asal Filiphina ini peristiwa yang biasa itu menjadi lebih bermakna. Yakni ketika dipindahkan ke atas kanvas. Lukisan Vistan seakan menggambarkan sebuah kisah. Terlihat pada lukisan Vistan terdapat tiga orang bocah yang sedang asik bermain perahu kertas di pelataran kayu di pinggir sebuah sungai. Satu dari tiga bocah tersebut terlihat sangat antusias dengan perahu kertasnya yang mengapung di atas air sungai, dia sibuk mengais perahu kertas miliknya dengan sebilah ranting kayu sambil membujurkan tubuhnya di pelataran kayu tersebut. Sedangkan dua lainnya hanya terlihat duduk sambil memperhatikan serta menunjuk-nunjuk perahu kertas mereka yang berada di atas air sungai.

Hasil dari lukisan Vistan ini memang tampak begitu alamiah namun proses melukisnya tentu saja butuh sikap kebersahajaan. Lukisan Vistan menjadi tampak berkisah karena di dalamnya ada sisi humanisme. Sisi kemanusiaan. Tentang keceriaan anak-anak dalam bermain dengan penuh aksi dan ekspresi masing-masing anak tersebut. Vistan menampilkan realitas kepolosan anak-anak dalam kehidupannya. Orang yang melihat pun turut terbawa oleh suasana kepolosan itu. Vistan mampu dalam mendetail setiap objek dengan sapuan kuas yang rapi membentuk kayu dan objek anak-anak, membentuk pusaran air sungai yang dihinggapi perahu kertas di atasnya, bahkan biasan perahu kertas di atas sungai pun terlihat sangat alamiah.

Sebagai karya rujukan, penulis sangat mengagumi karya “perahu kertas” milik Jose Vistan ini, dengan berbagi kesamaan seperti pemilihan tema tentang fenomena sosial yang berhubungan dengan permainan anak-anak dengan gaya lukis realis. Namun, dalam penggarapkan karya penulis tetap mempertahankan karakter lukisan sesuai keinginan penulis dengan penggunaan warna yang cenderung lebih gelap seperti hijau tua, biru tua, coklat tua dan lain sebagainya, sedangkan Jose Vistan menggunakan warna yang cenderung lebih terang seperti biru muda, Kuning, merah muda dan lain sebagainya. Selain itu penulis juga memilih permainan tradisional yang di mainkan anak nagari di Sumatera Barat..

## **E. Tujuan Dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

Memvisualisasikan permainan tradisional anak nagari di Sumatera Barat melalui karya lukis dengan gaya realis.

### **2. Manfaat**

#### **a. Bagi diri sendiri**

- 1) Untuk menyelesaikan pendidikan di Universitas Negeri Padang.
- 2) Selaku anak Nagari, penulis berusaha mengingatkan dan melestarikan kembali permainan anak nagari di masa lalu.

#### **b. Instansi**

- 1) Meningkatkan apresiasi mahasiswa terhadap permainan anak Nagari melalui karya lukis realis.
- 2) Meningkatkan perkembangan dunia seni rupa secara umum dan seni lukis realis secara khususnya.

#### **c. Masyarakat**

- 1) Mengingatn kembali tentang nilai-nilai luhur serta kebudayaan dalam kehidupan sosial masyarakat melalui ide permainan tradisional anak nagari di Sumatera Barat dalam karya seni lukis dengan gaya realis.
- 2) Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap permainan tradisional melalui karya lukis dengan gaya realis.