

**PERMAINAN TRADISIONAL ANAK – ANAK NAGARI BALIMBING  
KECAMATAN RAMBATAN KABUPATEN TANAH DATAR DALAM KARYA  
SENI GRAFIS**

**KARYA AKHIR**

*Diajukan kepada universitas negeri padang  
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam  
menyelesaikan program sarjana seni rupa*



**Oleh**

**Itrahadi**

**72809/2006**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA**

**JURUSAN SENI RUPA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2011**

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

### **Karya Akhir**

**Permainan Tradisional Anak-Anak Nagari Balimbing Kecamatan Rambatan**

**Kabupaten Tanah Datar dalam Karya Seni Grafis**

Nama : Itrahadi  
NIM : 72809  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Juli 2011

Disetujui untuk Ujian:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Yofita Sandra.S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19790712 200501 2 004

Dr. Budiwirman. M.pd.  
NIP. 19590417 198903 1 001

Mengetahui:

Ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNP Padang

Dr. Ramalis Hakim, M.Pd.  
NIP. 19550712 198503 1 002

## 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 Anak-anak Nagari Balimbing Kecamatan  
Rambatan Kabupaten Tanah Datar dalam Karya Seni Grafis  
Nama : Itrahadi  
NIM : 72809  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, juli 2011

Tim Penguji:

Nama/NIP

Tanda Tangan

- |               |   |    |
|---------------|---|----|
| 1. Ketua      | : Dra. Lisa Widiarti, M.Sn.<br>NIP. 19640912 199702 2 001 | 1. |
| 2. Sekretaris | : Drs. Syafril R, M.Sn.<br>NIP. 19590420 198503 1 004     | 2. |
| 3. Anggota    | : Drs. Erfahmi, M.Sn.<br>NIP. 19551011 198303 1 002       | 3. |

## ABSTRAK

Itrahadi (2011) : *Permainan Tradisional Anak-anak Nagari Balimbing Kecamatan*

*Rambatan kabupaten tanah datar dalam Karya Seni Grafis*

Bermain adalah kegemaran anak-anak, mereka senang dan mudah mengerti pelajaran melalui situasi bermain. Karena dengan bermain, lebih mudah meningkatkan kreatifitas mereka. Dalam hal ini, permainan tradisional anak-anak adalah permainan yang cocok meningkatkan kreatifitas anak dan kemampuannya dalam berfikir, dengan cara memberikan sedikit kebebasan kepada anak, supaya mereka mampu mengembangkan potensi yang mereka miliki sepenuhnya.

Nagari balimbing adalah nagari dimana penelitian tentang permainan tradisional anak-anak dilakukan, yang dikembangkan dan diangkat ke dalam sebuah karya seni grafis yang berjudul “ Permainan Tradisional Anak-anak Nagari balimbing Kecamatan Rambatan Kabupaten Tanah Datar dalam Karya Seni Grafis”. Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya ini menggunakan teknik serigraphy (Cetak Saring).

Unsur-unsur visual dan prinsip prinsip seni rupa sangat diperhatikan dalam mewujudkan karya, agar karya terlihat indah dan menarik. Dari banyaknya jenis permainan tradisional yang ada pada saat sekarang ini, penulis memilih sepuluh judul karya terpilih diantaranya: main Cak Bur, Main Tarompa Tampuruang, Main Kaki Panjang, Main Gasiang, Main Kalereng, Main Catur Sambilan, Main Lempa, Main Kusia, Main Kudo-kudo Palapah Pisang, dan Main Trang-trang Buku.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis sampaikan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya, serta salawat dan salam kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membimbing umat manusia sehingga sampai ke dunia yang penuh ilmu pengetahuan. Dengan hidayah-Nya telah dapat menyelesaikan Karya Akhir ini dengan judul “Permainan Tradisional Anak-Anak Nagari Balimbing Kecamatan Rambatan Kabupaten Tanah Datar dalam Karya Seni Grafis“.

Pembuatan karya dan menulis laporan karya akhir ini, penulis banyak menerima bantuan baik moril maupun materil, oleh sebab itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Dr. Ramalis hakim, M.Pd.sebagai Ketua Jurusan Seni Rupa.
3. Ibu Dra. Zubaibah A, M.Sn sebagai Dosen Penasehat Akademik.
4. Ibu Yofita Sandra, S.Pd., M.Pd. dan Bapak Dr. Budiwirman.M.Pd selaku Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta memberikan arahan dan petunjuk dalam menyelesaikan Karya Akhir dan laporan.
5. Ibu Dra. Lisa Widiarti, M.Sn sebagai dosen penguji I.
6. Bapak Drs. Syafril R. M.Sn sebagai Dosen penguji II.
7. Bapak Drs. Erfahmi, M.Sn sebagai Dosen penguji III.
8. Bapak/Ibu staf pengajar Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

9. Keluarga yang telah memberikan dorongan dan do`a sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan karya akhir ini.
10. Seluruh teman-teman mahasiswa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Akhirnya dengan tulus penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, semoga Tuhan Yang Maha Kuasa memberikan balasan yang setimpal dan karya akhir ini bermanfaat bagi kita semua, Amin.

Padang, Juli 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERYATAAN.....</b>	<b>i x</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR KARYA.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang penciptaan .....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan .....	6
C. Orisinalitas.....	7
D. Tujuan dan Manfaat	
1. Tujuan.....	10
2. Manfaat.....	10
<b>BAB II KONSEP PENCIPTAAN</b>	
A. Kajian Sumber Penciptaan .....	11
B. Landasan Penciptaan .....	15
1. Pengertian Seni.....	16
2. Unsur-Unsur Seni .....	18
3. Prinsip Prinsip Seni .....	20
4. Seni Grafis.....	23
5. Sejarah Serigraphy.....	26
6. Pengertian Bermain, Permainan, Tradisional.....	29
7. Dadaisme dan Karikatur.....	32
C. Tema/Ide/Judul.....	35
D. Konsep Perwujudan.....	35

<b>BAB III PROSES PENCIPTAAN</b>	
A. Perwujudan Ide-ide Seni .....	36
B. Kerangka Berkarya.....	46
C. Jadwal pelaksanaan.....	47

<b>BAB IV DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA</b>	
A. Hasil Karya.....	48
B. Pembahasan Karya .....	50

<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran.....	82

**DAFTAR PUSTAKA**

**DAFTAR RUJUKAN**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Rumah Tuo Kampai Nan Panjang .....	5
2. Hegemoni Teknologi 1.....	12
3. Hegemoni Teknologi 2.....	13
4. Kartun.....	32
5. Karikatur .....	34
6. Bremol .....	37
7. Krayon Pentel.....	38
8. Epi Screen Ink.....	38
9. Sari Warna.....	39
10. S4 dan Fujisol.....	40
11. Monyl.....	40
12. Rakel .....	41
13. Sprayer .....	42
14. Hair Drayer .....	42
15. Kerangka pembuatan karya.....	46
16. Jadwal Pelaksanaan.....	47

## DAFTAR KARYA

Gambar	Halaman
17. Main cak Bur .....	50
18. Main tarompa Tampuruang.....	52
19. Main Kaki Panjang.....	54
20. Main Gasiang .....	57
21. Main kalereng .....	60
22. Main catur sambilan.....	62
23. Main Patok Kapalo Ula.....	64
24. Main Kusia.....	66
25. Main Kudo-kudo Palapah Pisang.....	69
26. Main Trang-trang Buku .....	71

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Manusia merupakan ciptaan Tuhan yang paling sempurna, karena diberikan kemampuan lebih dari makhluk lainnya. Kemampuan lebih tersebut tampak pada fikiran, perasaan, emosi dan daya cipta yang dimilikinya, termasuk dunia anak-anak.

Dunia anak adalah dunia bermain. Dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika melalui situasi bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, mengembangkan imajinasi anak-anak dalam bermain dan memiliki kesempatan untuk mengekspresikan suatu yang dirasakan dan difikirkan. Menurut Siregar dalam Mariani (2004:2) mengemukakan bahwa. Bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya dan mengembangkan kreatifitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah tanpa paksaan.

Salah satu bentuk permainan yang tak kalah pentingnya dalam mendidik dan mengawali kreatifitas anak dalam permainan Tradisional adalah memberikan

kebebasan terhadap anak, supaya mereka dapat mengembangkan potensi yang mereka miliki sepenuhnya. Permainan ini merupakan permainan yang dilakukan untuk mengembangkan daya cipta anak-anak dan permainan ini telah menjadi budaya bagi masyarakat itu sendiri.

Pernyataan di atas bukanlah pernyataan yang tanpa ada bukti. Banyak kebudayaan bangsa yang tak dikenal. Masyarakat baru merasa memiliki setelah kebudayaan tersebut diakui sebagai buah karya bangsa lain. Padahal masyarakat itu sendiri tidak mau mempelajari dan menghayati warisan kebudayaan yang dimiliki tersebut. Adapun permainan saat sekarang ini, tidak hanya terbatas pada permainan tradisional saja, tetapi dengan semakin majunya IPTEK semakin maju pula permainan yang ditampilkan seperti: permainan online, yang menggunakan tombol seperti computer, video game, dan juga game online, yaitu sebuah permainan yang memungkinkan pemain yang saling bertanding berada pada belahan dunia manapun, dengan bantuan akses internet, serta beberapa alat permainan elektronik lainnya. Beberapa permainan bersifat adu tangkas, beberapa yang lain merupakan pelajaran.

Berbeda dengan permainan modern ini, permainan tradisional memang tidak menggunakan teknologi canggih bahkan terkesan kuno. Mungkin ketika mendengar kata tradisional saja orang-orang sudah enggan untuk memainkannya. Akan tetapi, satu hal yang dilupakan yakni makna dari permainan ini dan dampaknya bagi perkembangan anak, terlebih lagi dalam hubungannya dengan interaksi sosial.

Di lingkungan yang masih terlihat keakraban antar anggota masyarakat, banyak permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara beramai-ramai dengan teman-teman mereka di halaman atau di teras rumah. Mereka berkelompok, berlarian, atau duduk melingkar memainkan salah satu permainan dan tercipta keakraban. Beberapa permainan ini karena tercipta di masa yang lama berlalu disebut dengan *permainan tradisional*, sedangkan di sisi lain, beberapa permainan yang lebih akhir (dan biasanya menggunakan peralatan yang canggih) disebut *permainan modern saja*.

Beragam mainan diciptakan untuk menghibur dan juga sebagai sarana pendidikan anak. Mulai dari mainan yang terbuat dari plastik hingga mainan elektronik. Tetapi, tidak ada salahnya jika mengajarkan permainan yang mungkin sering dimainkan sejak kecil. Permainan seperti ini mengasah kemampuan otak, kemampuan membuat strategi, sikap mudah bersosialisasi, dan membangun EQ.

Berbeda dengan permainan modern, permainan tradisional ini lebih mementingkan bentuk aturan yang ditetapkan dalam permainan tersebut, disaat permainan modern berkembang pesat dengan jenis-jenisnya yang variatif, permainan tradisional kini kian tertinggal, terlupakan, hampir punah dilingkungan masyarakat sekarang. Bahkan bisa jadi permainan ini tidak dikenal anak-anak muda sekarang yang tinggal dikota-kota besar. Sangat aneh jika kita berharap mereka memainkan lagi dinegeri orang. Lebih tegas lagi Mardiman dalam Muclision (2008:2) berpendapat bahwa:

Masa lalu, sekarang dan masa depan merupakan suatu proses yang berkesinambungan, sehingga cara yang paling tepat untuk mencapai masa depan yang lebih baik adalah melalui transformasi budaya yaitu perubahan dalam hal konsep, bentuk, fungsi dan sifat budaya untuk menyesuaikan dengan kontelasi dunia, tetapi tanpa merubah isi, nilai-nilai budaya Indonesia itu sendiri.

Dari uraian diatas penulis mencoba menyimpulkan bahwa banyak cara untuk mempertahankan kebudayaan ini. Kunci utamanya terletak pada diri manusia itu masing-masing. Sebagai pewaris budaya semestinya bangga dengan kebudayaan yang telah dimiliki ini. Walaupun tidak modern tetapi baik bagi kehidupan masyarakat. Apakah masyarakat harus takut dikatakan tidak modern? Jangan takut, karena yang modern itu belum semuanya baik bahkan yang tradisional itu lebih menarik dari modern.

Berdasarkan fakta dan uraian di atas, penulis merasa tertarik, terhibau dan khawatir akan nasib permainan anak nagari di tempat tinggalnya sendiri, yang kini keberadaannya terancam dan tersisih dari majunya teknologi.

Permainan tradisional anak-anak nagari balimbing yang masih ada dan masih dimainkan sampai saat sekarang ini seperti main tali, main ban-ban, main lempa, main petak umpet, main trang-trang buku, main gambar, main tarompa tampuruang, main badia-badia batuang, main catur sambilan, main lempa, main gasiang, main kaki panjang, main cak bur, main kalereng, main kusia, main kudo-kudo palapah pisang, main lantong-lantong dan lain-lain. Sedangkan permainan anak-anak yang penulis angkat ke dalam karya seni grafis adalah main cak bur,

main tarompa tampuruang, main kaki panjang, main gasiang, main kalereng, main catur sembilan, main lempa, main kusia, main kudo-kudo palapah pisang, dan main trang-trang buku.

Seni adalah hasil karya dan kreatifitas manusia yang melibatkan akal, pikiran, budi dan perasaan. Karya seni merupakan bagian dari kebudayaan yang berkaitan erat dengan seluruh kehidupan manusia. Berbagai cara yang digunakan oleh seniman dalam mengungkapkan ekspresi melalui berbagai media untuk mewujudkan karyanya. Seniman merupakan pencipta karya seni dengan seluruh pengalaman estetisnya dengan keserasian antara dirinya dengan lingkungan alam maupun sosialnya. Salah satu media seni dalam mengungkapkan ekspresi seniman tersebut adalah melalui seni grafis.

Seni Grafis merupakan salah satu cabang seni rupa murni yang dikerjakan seniman melalui proses dan teknik cetak dengan berbagai media yang berbeda. Karya grafis sebenarnya indah layaknya lukisan, juga merupakan materi yang berharga untuk dipajang dan dikoleksi. Uniknya karya grafis umumnya dibuat berganda, yang masing-masing nilainya tetap dianggap asli (original). Seni grafis sebagai salah satu cabang seni rupa murni, perkembangannya masih tergolong lambat jika dibandingkan dengan seni lukis. Jumlah seniman grafis masih terbatas, demikian pula minat masyarakat terhadap seni grafis masih perlu didorong agar masyarakat meminati, memahami dan menghayati karya-karya seni grafis.

Dalam seni grafis juga terdapat beberapa macam proses teknik mencetak antara lain yakni, cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar, cetak saring. Dari keempat proses teknik mencetak ini penulis hanya memfokuskan pada proses teknik cetak saring (serigraphy), karena cetak saring ini dapat menghadirkan garis-garis tegas yang rumit, serta mampu menghasilkan warna sebanyak mungkin, dan efek dari cetakan membuat warna-warna tersebut menjadi padat dan rata.

Maka dari itu penulis ingin mengabadikan dan menampilkan kembali bentuk serta nilai yang terdapat dalam permainan anak nagari kedalam sebuah karya seni yakni karya seni grafis dengan teknik cetak saring atau serigraphy. Dalam kesempatan ini penulis memberi tema “Permainan Tradisional Anak-Anak Nagari Balimbiang Kecamatan Rambatan Kabupaten Tanah Datar dalam Karya Seni Grafis” sebagai objek karya seni grafis.

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

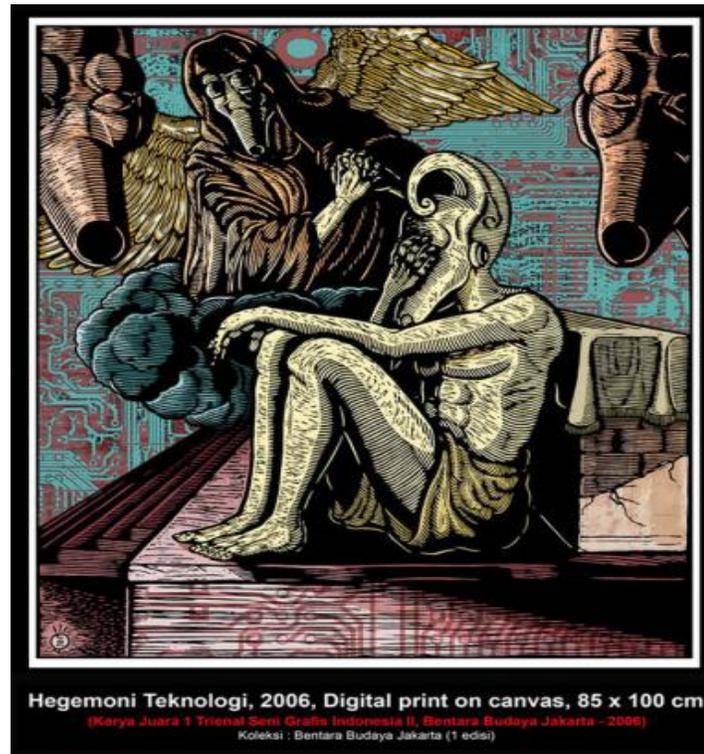
Seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) banyak perubahan-perubahan yang terjadi di masyarakat, anak-anak zaman sekarang ini banyak yang meninggalkan permainan tradisional dan lebih suka memainkan permainan modern, hanya sebahagian besar saja yang masih memainkan permainan tradisional ini. Maka munculah ide untuk menciptakan sesuatu karya seni dalam bentuk seni grafis dengan menggunakan teknik serigraphy yang berjudul “Permainan Tradisional Anak - Anak Nagari Balimbiang Kecamatan Rambatan Kabupaten Tanah Datar dalam Karya Seni Grafis”. Pada

saat sekarang ini, banyak masyarakat melupakan tradisi sendiri dan tertarik kepada perkembangan teknologi.

### **C. Orisinalitas**

Karya yang menjadi acuan dalam karya ini adalah karya Andi Ramdani, ada beberapa buah karyanya yang menginspirasi penulis dalam mengangkat judul Karya akhir ini antara lain; Jalan-jalan #1, Proses, dan Adu Panggal. Persamaan karya Andi Ramdani dengan penulis terletak pada tema dan tampilan visual yang dihadirkan yaitu tentang permainan anak-anak sedangkan perbedaan karya terletak pada media, Andi Ramdani memakai media lukis pada umumnya yaitu oil on canvas, sedangkan penulis menggunakan media grafis dengan teknik serigraphy. Dalam hal ini penulis tidak meniru karya-karya dari Andi Ramdani, secara proses pencarian penulis dan Andi Ramdani jelas berbeda.

Selain andi Ramdani ada juga contoh karya dari Masri, dia adalah mahasiswa seni rupa 2001 yang juga menggunakan media anak-anak sebagai objek di dalam karyanya, menampilkan suasana anak-anak yang lagi asik bermain yang diangkat ke dalam sebuah karya lukis.



Gambar 1.  
Judul : Hegemoni teknologi  
Sumber :<http://Bentara Budaya, Jakarta>  
2006

Persamaan karya penulis dengan karya di atas yaitu sama-sama menggunakan media grafis dalam pembuatan karyanya. Bedanya terletak pada teknik, bentuk karya, dan ukuran karya yang dibuat, penulis menggunakan media serigraphy (cetak saring), sedangkan karya di atas menggunakan teknik digital print dalam pembuatan karyanya.



Gambar 2.

Judul : Hegemoni teknologi

Sumber : [http://: www. Showcase. Indonesia Kreatif.com](http://www.Showcase.IndonesiaKreatif.com)

#### **D. Tujuan Berkarya**

Adapun tujuan dari pembuatan karya akhir ini adalah:

1. Berekspresi melalui media seni grafis dengan teknik cetak saring atau serigraphy.
2. Memperkenalkan/menampilkan kembali permainan Tradisional anak-anak nagari.
3. Menggali nilai-nilai tradisi yang terdapat dalam permainan anak nagari.
4. Memperluas wawasan imajinasi dan intuisi dalam berkarya.
5. Sebagai salah satu syarat untuk menamatkan studi di Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNP.

#### **E. Manfaat**

1. Melalui karya seni grafis ini hendaknya bermanfaat bagi masyarakat setempat akan adanya permainan Tradisional anak-anak nagari.
2. Memperkaya ide-ide dalam mewujudkan seni grafis dengan materi subjek tersebut.
3. Meningkatkan kepekaan diri sendiri dan masyarakat tentang perlunya akan permainan Tradisional anak-anak nagari ini.