

**PERMAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK
SEBAGAI TEMA PENCIPTAAN KARYA
SENI GRAFIS**



PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Meraih Gelar Sarjana Seni
Program Studi Seni Rupa Murni**

Oleh:

**MARTHA FEBRINA SIAGIAN
NIM. C. 0612024**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

PERMAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK SEBAGAI TEMA PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS

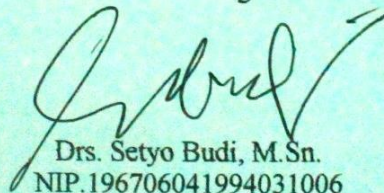
Disusun Oleh:
MARTHA FEBRINA SIAGIAN
NIM. C. 0612024

Telah disetujui oleh pembimbing
Tanggal: 13 Juli 2016
Pembimbing 1



Dr. Noorryan Bahari, M.Sn.
NIP.196502201990031001

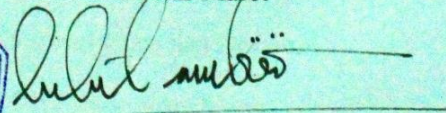
Pembimbing 2



Drs. Setyo Budi, M.Sn.
NIP.196706041994031006

Mengetahui
Kepala Program Studi Seni Rupa Murni
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Sebelas Maret




Joko Lulut Amboro, S.Sn., M.Sn.
NIP.198003032008121002

PENGESAHAN

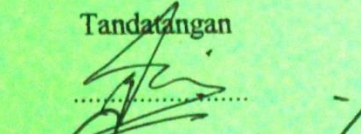
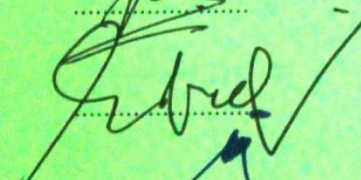
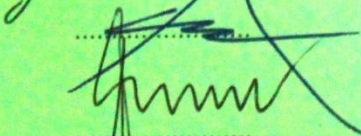
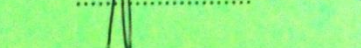
PERMAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK SEBAGAI TEMA PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS

Disusun Oleh:

MARTHA FEBRINA SIAGIAN
NIM. C. 0612024

Telah disetujui oleh Tim Penguji Program Studi Seni Rupa Murni,
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret, Surakarta
Pada tanggal: 21 Juli 2016

Dewan Penguji,

Jabatan	Nama	Tandatangan
Ketua	Dr. Nooryan Bahari, M.Sn. NIP.196502201990031001	
Sekretaris	Drs. Setyo Budi, M.Sn. NIP.196706041994031006	
Penguji I	Drs. Agus Nur Setyawan, M.Hum. NIP.1956031211987031001	
Penguji II	Desy Nurcahyanti, S.Sn., M.Hum. NIP.198412012009122007	

Dekan

Fakultas Seni Rupa dan Desain,

Universitas Sebelas Maret,



PERNYATAAN

Nama : Martha Febrina Siagian
NIM : C0612024

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa konsep pengantar karya Tugas Akhir berjudul *Permainan Tradisional Anak-Anak sebagai Tema Penciptaan Karya Seni Grafis* adalah betul-betul karya sendiri dan tidak dibuatkan oleh orang lain. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam konsep pengantar karya ini diberi *citasi* (kutipan) dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan konsep pengantar karya Tugas Akhir dan gelar yang diperoleh dari konsep pengantar karya ini dicabut.

Surakarta, Juli 2016

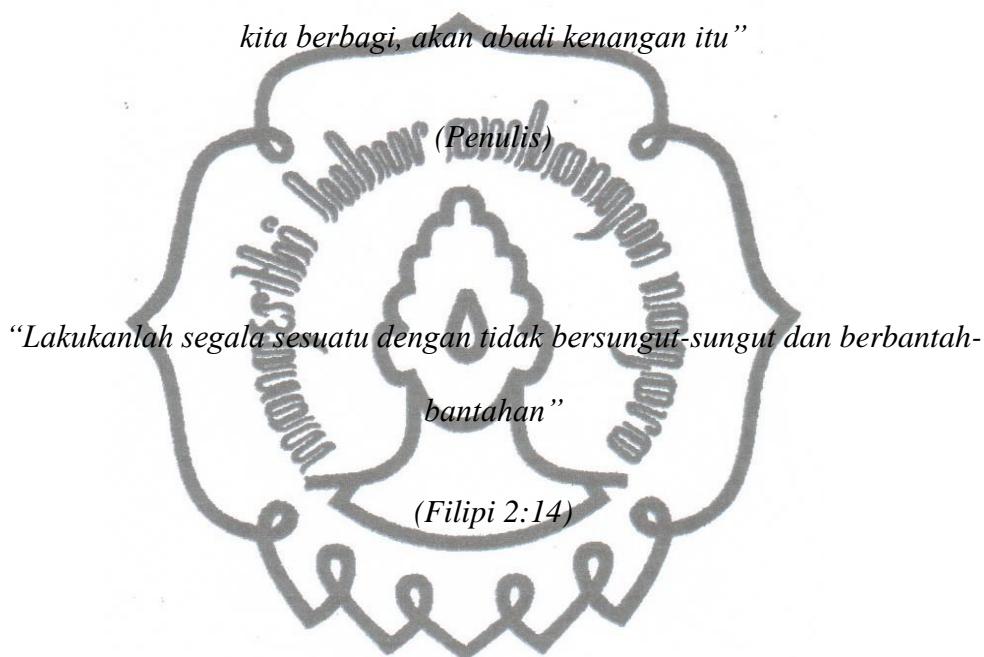


nbuat pernyataan,

Martha Febrina Siagian
NIM. C0612024

MOTO

“Sebaik-baiknya kita memanjat di tebing jika kita hanya melakukannya untuk diri sendiri, hanya akan sedikit manfaatnya. Habis puas selesai sudah. Namun, jika kita berbagi, akan abadi kenangan itu”



“Damai sejahtera Allah, yang melampaui segala akal, akan memelihara hati dan pikiranmu dalam Kristus Yesus”

(Filipi 4:7)

“Usahakanlah kesejahteraan kota ke mana kamu Aku buang, dan berdoalah untuk kota itu kepada TUHAN, sebab kesejahteraannya adalah kesejahteraanmu”

(Yeremia 29:7)

commit to user

PERSEMBAHAN



Karya Tugas Akhir ini dipersembahkan:

- Tuhan Yesus Kristus Sang Guru Agung
- Bapak dan Ibu tercinta
- Adik-adik dan keluarga besarku
- Teman, sahabat dan Sentraya Bhuana

commitment
- Almamater.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia, kekuatan dan kasih penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang menjadi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni dengan baik dan benar.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih atas doa, dukungan, bimbingan, serta kerja samanya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Maka dari itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Drs. Ahmad Adib, M.Hum., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Joko Lulut Amboro, S.Sn., M.Sn. selaku Kepala Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Dr. Nooryan Bahari, M.Sn. selaku pembimbing I yang telah memberikan dorongan, masukan dan semangat dalam penyusunan dan penyelesaian karya Tugas Akhir.
4. Drs. Setyo Budi, M.Sn. selaku pembimbing II yang telah memberikan dorongan, masukan dan semangat dalam penyusunan dan penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Novita Wahyuningsih, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Tugas Akhir atas pengarahan selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

commit to user

6. Drs. Agus Nur Setyawan, M.Hum. selaku pembimbing akademis yang telah mendukung selama berproses dalam perkuliahan hingga penyelesaian Tugas Akhir ini.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah sabar dan dengan segenap hati memberikan ilmunya, sehingga dapat dijadikan bekal dalam proses selanjutnya.
8. Segenap staf dan karyawan UPT Perpustakaan Pusat UNS dan perpustakaan lain yang menjadi bagian dalam kelancaran proses Tugas Akhir ini.
9. Bapakku Marthin Siagian dan Ibuku Rissan Hutabarat yang tercinta yang telah mendoakan dan memberikan fasilitas dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
10. Adik-adikku Gilbert, Melissa, Albert dan seluruh keluarga besar yang memberikan semangat dan doa.
11. Algo, Sina, Putri dan seluruh teman-teman Program Studi Seni Rupa Murni angkatan 2012 atas dorongan dan semangat yang telah diberikan.
12. Saudara seangkatan DIKSAR XXVI dan juga seluruh komponen dari organisasi tercinta Sentraya Bhuana PMPA FIB-FSRD UNS atas semangat, bantuan dan pengalaman yang tak terlupakan. Buat Mas Umam yang dengan penuh kesabaran menemaniku di lapangan dan di keseharian.
13. Semua pihak yang turut membantu secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

commit to user

Penulis menyadari bahwa apa yang telah tertulis dalam pengantar karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, maka penulis mengharap kritik dan saran. Akhir kata penulis mengucapkan sekian dan terima kasih. Salam Sejahtera.



Surakarta, Juli 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
ABSTRAK.....	xv
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Penciptaan	2
C. Rumusan	3
D. Tujuan	3
E. Manfaat	3
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Sumber Pustaka.....	4
1. Rujukan (Konsep Sejenis).....	4
a. Konsep Sejenis.....	4
b. Permainan Tradisional <i>mit to user</i>	8

c. Anak Usia Sekolah Dasar	10
2. Referensi (Kajian Teoritis Seni Rupa)	11
a. Seni Grafis	11
b. Kajian Elemen Seni Rupa	13
c. Kajian Prinsip-Prinsip Seni Rupa	17
B. Sumber Ide	21
a. Jacob Lawrence	21
b. Keith Haring	23
BAB III. METODE PEACIPTAAN	
A. Implementasi Teoritik	25
1. Tematik	25
2. Konsepsi	26
B. Implementasi Visual	26
1. Media	26
2. Proses	31
3. Penyajian	36
BAB IV. ANALISIS KARYA	
A. Karya 1 (<i>Bermain Layangan</i>)	37
B. Karya 2 (<i>Kejar-Kejaran</i>)	39
C. Karya 3 (<i>Bermain Egrang</i>)	41
D. Karya 4 (<i>Jaga Benteng</i>)	43
E. Karya 5 (<i>Bola Gebok</i>)	45
F. Karya 6 (<i>Congklak</i>)	48

commit to user

G. Karya 7 (<i>Bermain Kasti</i>)	51
H. Karya 8 (<i>Bermain Batok Kelapa</i>).....	54
I. Karya 9 (<i>Alif Jongkok</i>)	56
J. Karya 10 (<i>Ayam-Ayaman</i>).....	58
K. Karya 11 (<i>Pecah Piring</i>).....	60
L. Karya 12 (<i>Tapak Dewa</i>).....	62
M. Karya 13 (<i>Ada Sebuah Film</i>)	64
N. Karya 14 (<i>Roket Pipet</i>).....	67
BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: “Main Bakiak”	5
Gambar 2: “Javaansche Meisjesspelen en Kinderliedjes. Beschrijving der Spelen Javaansche Liederteksten Vertaling”	6
Gambar 3: Alec Monopoly <i>Piano Graffiti</i>	7
Gambar 4: Jacob Lawrence <i>Supermarket-Flora, 1996</i>	22
Gambar 5: Keith Haring <i>Flowers, 1990</i>	23
Gambar 6: Beberapa Peralatan <i>Serigraphy</i>	28
Gambar 7: Beberapa Bahan <i>Serigraphy</i>	30
Gambar 8: Proses <i>Editing</i> Sketsa dan Pecah Warna	32
Gambar 9: <i>Screen</i> yang Selesai Diafdruk	33
Gambar 10: Proses Pencetakan Karya	34
Gambar 11: Proses Pencucian <i>Screen</i>	36
Gambar 12: Karya 1 (<i>Bermain Layangan</i>)	37
Gambar 13: Karya 2 (<i>Kejar-Kejaran</i>)	39
Gambar 14: Karya 3 (<i>Bermain Egrang</i>)	41
Gambar 15: Karya4 (<i>Jaga Benteng</i>)	43
Gambar 16: Karya 5 (<i>Bola Gebok</i>)	45
Gambar 17: Karya 6 (<i>Congklak</i>)	48
Gambar 18: Karya 7 (<i>Bermain Kasti</i>)	51
Gambar 19: Karya 8 (<i>Bermain Batok Kelapa</i>)	54

Gambar 20: Karya 9 (*Alif Jongkok*)56

Gambar 21: Karya 10 (*Ayam-Ayaman*).....58

Gambar 22: Karya 11 (*Pecah Piring*).....60

Gambar 23: Karya 12 (*Tapak Dewa*).....62

Gambar 24: Karya 13 (*Ada Sebuah Film*)64

Gambar 25: Karya 14 (*Roket Pipet*).....67



ABSTRAK

Martha Febrina Siagian. C. 0612024. 2012. *PERMAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK SEBAGAI TEMA PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS*. Pengantar Karya Tugas Akhir (S-1). Program Studi Seni Rupa Murni. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Universitas Sebelas Maret.

Tugas akhir ini menggambarkan gagasan pemikiran penulis dalam bentuk karya seni grafis yang terinspirasi dari permainan tradisional anak-anak yang sering dimainkan penulis pada masa sekolah dasar dan menjadikannya sebagai tema penciptaan karya. Permasalahan yang dibahas dalam Tugas Akhir ini yaitu; 1) apa yang dimaksud dengan permainan tradisional, 2) mengapa permainan tradisional anak-anak dapat dijadikan sebagai sumber tema dalam penciptaan karya seni grafis, 3) bagaimana perwujudan karya seni grafis yang bertema permainan tradisional anak-anak. Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah 1) mendeskripsikan pengertian dari permainan tradisional, 2) menjelaskan mengapa permainan tradisional anak-anak dijadikan sebagai tema dalam penciptaan karya seni grafis, 3) memvisualisasikan karya seni grafis yang bertema permainan tradisional anak-anak.

Permainan tradisional adalah salah satu aset budaya bangsa yang perlu diperhatikan keberadaannya. Permainan Tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi yang permulaannya sulit diketahui secara pasti dan dengan peralatan yang cenderung didapat dengan memanfaatkan barang-barang di sekitar yang dilakukan dua orang atau lebih. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat yang tidak kecil guna menanamkan sikap dan keterampilan sebagai wadah hiburan atau penyalur kreatifitas di waktu luang serta sebagai sarana sosialisasi.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya seni grafis ini adalah cetak saring atau *serigraphy*. Teknik ini dipilih karena prosesnya yang sangat menarik dan penerapannya yang bervariasi juga dapat dilakukan di kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: permainan, tradisional, anak, seni, grafis