

**PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA
SENI LUKIS**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan dalam Bidang Seni Rupa



Oleh:
Moh. Izza Mouzakki
NIM. 1804268

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2022**

LEMBAR HAK CIPTA

**PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA
SENI LUKIS**

Oleh:

Moh Izza Mouzakki
1804268

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

© Moh Izza Mouzakki 2022
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

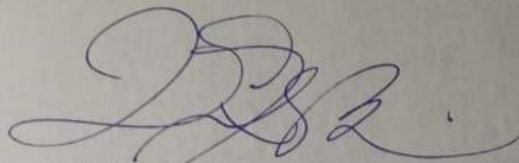
MOH IZZA MOUZAKKI

1804268

**PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA
SENI LUKIS**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

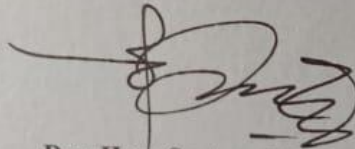
Pembimbing I,



Dr. Tri Karyono, M. Sn.

NIP. 199611071994021001

Pembimbing II,

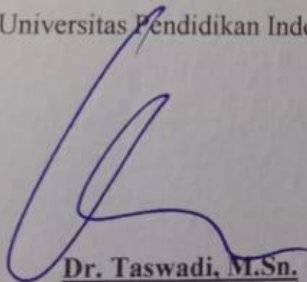


Drs. Hery Santosa, M. Sn.

NIP. 196506181992031003

Mengetahui :

Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Pendidikan Seni dan Desain
Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Taswadi, M.Sn.

NIP. 196501111994121001


LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI
PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA
SENI LUKIS

Oleh
MOH IZZA MOUZAKKI

1804268

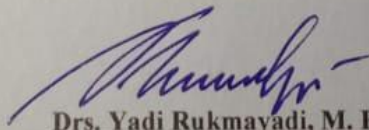
Disetujui dan disahkan oleh:

Penguji I



Bandi Sobandi, M. Pd.
NIP. 197206131999031001

Penguji II



Drs. Yadi Rukmayadi, M. Pd.
NIP. 196104011994031001

Penguji III



Andi Survadi, S.Pd., M.Sn.
NIP. 198802132019031001

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Skripsi yang berjudul Permainan tradisional anak-anak sebagai ide penciptaan karya seni lukis. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana di Universitas Pendidikan Indonesia, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Departemen Pendidikan Seni Rupa.

Dalam proses terciptanya proposal skripsi ini penulis tentunya berupaya semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi penciptaan ini, namun penulis juga sangat menyadari masih banyak sekali kekurangan, oleh karna itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki skripsi penciptaan ini.

Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun yang membacanya.

Bandung, Agustus 2022

Moh. Izza mouzakki

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang membantu penulis menyusun penulisan skripsi dan tugas akhir berkat kemauan dan kerja keras serta dorongan, bimbingan, arahan, serta bantuannya, maka skripsi dan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan demikian, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan kesehatan, rahmat, dan anugerah-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orang tua, ya telah memberikan semangat, dukungan, motivasi, kasih, dan arahnya dalam menguatkan penulis dalam segala permasalahan serta semangat mereka dan harapan besar mereka menginginkan anaknya bisa mengejar mimpinya yang menggerakkan rasa percaya diri dalam membuat penulisan skripsi ini. Penulis mendoakan agar Ibu dan Bapak diberikan umur yang panjang dan kesehatan supaya bisa melihat keberhasilan anak tersayanginya mengapai cita-cita dan membanggakan.
3. Dr. Zakaria S Soeteja, M.Sn. sebagai Dekan Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia
4. Bapak Dr. Tri Karyono, M.Sn selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan saran serta ilmunya untuk penulis dapat lebih baik lagi dalam berkarya.
5. Bapak Drs. Hery Santosa, M.Sn selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran serta ilmunya untuk penulis dapat lebih baik lagi dalam berkarya.
6. Bapak Taswadi. M. Sn. Selaku ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa.
7. Seluruh dosen pengajar di Departemen Pendidikan Seni dan Desain yang selama ini membagi ilmunya

8. Staff tata usaha Pak Yayat dan seluruh jajarannya atas keramah tamahannya, motivasi dan semua bantuannya kepada penulis sampai akhir.
9. Guru -guru yang telah banyak memberi ilmu dari SD sampai SMA.
10. Teman-teman KKN SDN Cijerokaso 137 dan PPL SMPN 15 Bandung yang telah memberikan inspirasi dan motivasi terhadap penulis.
11. Keluarga besar kosan Domba dan Lokerdepijon tempat tinggal penulis selama di Bandung yang telah begitu banyak memberikan semangat serta motivasi dalam proses berjalannya penulisan skripsi penciptaan ini.
12. Teman-teman seangkatan Madyantara warna, Pendidikan Seni Rupa 2018. Yang telah berjuang Bersama-sama dan dorongan motivasi dalam proses penciptaan skripsi dan karya TA.
13. Seluruh keluarga HIMASRA, terutama periode 2020-2021 yang telah memberikan ilmu serta pengalaman organisasi dilingkungan kampus.
14. Semua pihak yang telah berjasa yang tidak bisa disebutkan Namanya satu persatu. Terimakasih atas kekuatan doa dan dukungannya
15. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Seni Rupa; Parid, Rafli, Kihad, Teguh, Ilmi, Asep, Firqin, Imam, Maul, Fatih, Evi, Abed15, Nisol, Danny, Dany Oc, Anky, Ari, Christine Magdalena Mandalahi, Tiara, Putri Destia, Putri Pratiwi, Maria 20, Dini 20, Haikal Farhan, Unggul, Umay, Adi, Mahardika, Bams, Aji, yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkansatu persatu.

Bandung. Agustus 2022

Moh. Izza Mouzakki

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS** ini sepenuhnya karya saya sendiri. Tidak ada bagian didalamnya yang melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan pada saya jika kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian dari karya saya ini.

Bandung, Agustus 2022

Yang membuat pernyataan

Moh. Izza Mouzakki

NIM 1804268

Lukis. Departemen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain,
Universitas Pendidikan.

ABSTRAK

Permainan tradisional pada saat ini sudah mulai dilupakan oleh anak-anak dengan perkembangan jaman yang makin berkembang, masa anak-anak merupakan momentum yang aktif untuk bermain. Namun pada saat ini, yang sering ditemui anak-anak jaman sekarang lebih banyak menggemari permainan *online* yang ada pada era digital. Hal ini menjadi rumusan masalah bagaimana eksistensi permainan tradisional ini menjadi pengenalan kembali kepada anak-anak atau masyarakat umum di jaman sekarang. Penulis memiliki tujuan untuk mengenalkan kembali beberapa permainan tradisional yaitu: Congklak, *Pepeletokan*, Gasing, Bakiak Batok, dan Egrang melalui visualisasi karya seni lukis. Karya yang dibuat ini upaya menghadirkan ingatan memori bagi para apresiator terhadap permainan tradisional. Metode penciptaan untuk menghasilkan karya ini dibuat dari stimulus awal penulis, lalu penulis melakukan observasi melalui studi literatur guna mendapatkan data yang benar mengenai permainan tradisional kemudian menuangkannya dalam ide gagasan. Hasil yang dibuat menjadi sebuah karya seni lukis dengan tema dan objek permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak, remaja, dan orang dewasa di kanvas ukuran 100 cm x 100 cm sebanyak lima karya. Beberapa proses ini menjadi tantangan bagi penulis untuk mengenal kembali kepada generasi selanjutnya tentang permainan tradisional melalui visual karya seni lukis yang mengandung nilai edukasi dan kultural.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Seni Lukis.

Departemen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain,
Universitas Pendidikan.

ABSTRACT

At this time, traditional games have begun to be forgotten by children with the development of an increasingly developing era, childhood is an active momentum to play. But at this time, what children today often find are more fond of online games that exist in the digital era. This becomes the formulation of the problem of how the existence of this traditional game is a reintroduction to children or the general public today. The author's goal is to reintroduce some traditional games, namely: Congklak, Pepeletokan, Gasing, Bakiak Batok, and Stilts through the visualization of paintings. This work is an attempt to present memories for appreciators of traditional games. The method of creation to produce this work was made from the initial stimulus of the author, then the author made observations through literature studies to obtain correct data about traditional games and then put them into ideas. The results are made into a work of painting with the theme and objects of traditional games performed by children, teenagers, and adults on a 100 cm x 100 cm canvas as many as five works. Some of these processes are a challenge for writers to get to know the next generation about traditional games through visual paintings that contain educational and cultural values.

Keywords: Traditional Games, Painting.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
LEMBAR PERNYATAAN	vii
ABSTRAK	viii-ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan Penciptaan	2
1.4 Manfaat Penciptaan	2
1.4.1 Manfaat Dari Segi Teori	2
1.4.2 Manfaat bagi departemen Pendidikan Seni Rupa UPI	2
1.4.3 Manfaat bagi masyarakat	2
1.4.4 Manfaat bagi penulis	3
1.5 Sistematika Penciptaan	3
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN	4
2.1 Kajian Teoritis	4
2.1.1 Seni Lukis	4
2.1.2 Seni Lukis Modern Indonesia	5
2.1.3 Aliran Seni Lukis	8
2.1.4 Permainan Tradisional	12
2.1.5 Unsur Seni Rupa	18
2.1.6 Teknik Berkarya Seni Lukis	25

2.1.7	Prinsip Penyusun Seni Rupa	27
2.2	Kajian Empiris.....	31
2.4.1	Eko Nugroho	32
2.4.2	Vincent Vant Gogh	33
2.3	Portofolio Karya-karya lukis yang pernah di buat	34
2.4	Karya-karya dengan tema Permainan Tradisional	35
BAB III METODE PENCIPTAAN		37
3.1	Bagan Proses Penciptaan Karya	37
3.2	Pra Ide.....	37
3.3	Ide Berkarya	37
3.4	Kontemplasi.....	38
3.5	Stimulus.....	38
3.6	Sketsa Awal	39
3.7	Studi Tulisan.....	39
3.8	Studi Warna	39
3.9	Alat dan Bahan	40
3.10	Proses Berkarya	46
BAB IV VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA.....		50
4.1	Visualisasi.....	50
4.1.1	Visual Karya 1.....	50
4.1.2	Visual Karya 2.....	51
4.1.3	Visual karya 3	52
4.1.4	Visual Karya 4.....	53
4.1.5	Visual Karya 5.....	54
4.2	Deskripsi Konsep.....	55
4.3	Deskripsi Karya	56
4.3.1	Deskripsi Visual Karya 1	56

4.3.2	Deskripsi visual karya 2	57
4.3.3	Deskripsi visual karya 3	58
4.3.4	Deskripsi visual karya 4	59
4.3.5	Deskripsi visual karya 5	60
4.4	Deskripsi Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Seni Rupa Karya 1	61
4.5	Deskripsi Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Seni Rupa Karya 2	70
4.6	Deskripsi Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Seni Rupa Karya 3	75
4.7	Deskripsi Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Seni Rupa Karya 4	78
4.8	Deskripsi Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Seni Rupa Karya 5	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		86
5.1	Kesimpulan.....	86
5.2	Saran	87
DAFTAR PUSTAKA		89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pemandangan Gunung dan Sawah (Basuki Abdullah).....	8
Gambar 2.2 Contoh Lukisan Realisme Barli Sasmita yang berjudul Bobotoh	9
Gambar 2.3 Contoh Lukisan Roby Dwi Antono " Ballad of a Hero"	10
Gambar 2.4 Affandi Koesoema "Self Portrait & Pipe"	11
Gambar 2.5 Lukisan Picasso "Gadis di Depan Cermin"	11
Gambar 2.6 Permainan Gasing Tradisional	13
Gambar 2.7 "Permainan tradisional Bakiak Batok"	14
Gambar 2.8 "Anak-anak bermain egrang"	15
Gambar 2.9"Permainan Congklak"	17
Gambar 2.10 " Pepeletokan"	18
Gambar 2.11 "Raut Garis"	19
Gambar 2.12 "Karakter garis"	21
Gambar 2.13 "Macam-macam bidang.....	21
Gambar 2.14 Ruang	22
Gambar 2.15 "Tekstur"	23
Gambar 2.16 Pengelompokan Warna.....	24
Gambar 2.17 Pengelompokan Warna.....	25
Gambar 2.18 Contoh Teknik Opaque	26
Gambar 2.19 Contoh Teknik Aquarelle	26
Gambar 2.20 Lukisan Barli sasmitawinata	27
Gambar 2. 21 Harmoni (Keselarasan).....	27
Gambar 2. 22 Kontras	28
Gambar 2. 23 Irama.....	28
Gambar 2. 24 Kesatuan	29
Gambar 2. 25 Keseimbangan	29
Gambar 2.26 Penekanan.....	30
Gambar 227 Proporsi	31
Gambar 2. 28 Profil Eko Nugroho	32
Gambar 2.29Lukisan Eko Nugroho " Lost in Parody"	33

Gambar 2.30 Lukisan Vincent Van Gogh “The potato eaters” April 1885 - May 1885.....	34
Gambar 2.31 Moh. Izza Mouzakki “Retrospeksi 1”	35
Gambar 2.32 Moh. Izza Mouzakki “Retrospeksi 2”	35
Gambar 3.33 Sketsa Karya.....	46
Gambar 3.34 Pemberian Detail Sketsa.....	47
Gambar 3.35 Proses Pemberian Warna.....	48
Gambar 3.36 Proses Pemberian Warna.....	48
Gambar 3.37 Proses Blocking pada Background.....	49
Gambar 3.38 Detail Karya	49
Gambar 4. 1 Visualisasi karya 1.....	50
Gambar 4.2 Visualisasi Karya 2.....	51
Gambar 4.3 Visualisasi Karya 3.....	52
Gambar 4.4 Visualisasi Karya 4.....	53
Gambar 4.5 Visualisasi Karya 5.....	54
Gambar 4.6 Deskripsi Karya 1	56
Gambar 4.7 Deskripsi Karya 2.....	57
Gambar 4. 8 Deskripsi visual karya 3	58
Gambar 4. 9 Deskripsi visual karya 4	59
Gambar 4. 10 Deskripsi visual karya 5	60
Gambar 4.11 Titik	61
Gambar 4.12 Garis	61
Gambar 4.13 Bentuk	62
Gambar 4.14 Ruang	63
Gambar 4.15 Tekstur.....	64
Gambar 4.16 Warna	65
Gambar 4.17 Paduan kontras	66
Gambar 4. 18 Irama (repetisi)	67
Gambar 4.19 Kesatuan (Unity)	68
Gambar 4.20 Keseimbangan	69
Gambar 4.21 Titik pada karya 2.....	70
Gambar 4.22 Garis pada karya 2.....	71

Gambar 4.23 Bentuk pada Karya 2	72
Gambar 4.24 Warna pada Karya 2	73
Gambar 4. 25 Tekstur pada Karya 2	74
Gambar 4.26 Kesatuan pada Karya 2	75
Gambar 4. 27 Garis	75
Gambar 4. 28 Bentuk	76
Gambar 4. 29 Warna	77
Gambar 4. 30 Tekstur.....	77
Gambar 4. 31 Irama.....	78
Gambar 4. 32 Garis	79
Gambar 4. 33 Bentuk	79
Gambar 4. 34 Warna	80
Gambar 4. 35 Tekstur.....	81
Gambar 4. 36 Irama.....	81
Gambar 4. 37 Garis	82
Gambar 4. 38 Bentuk	83
Gambar 4. 39 Warna	83
Gambar 4. 40 Tekstur.....	84
Gambar 4. 41 Irama.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1Bagan Proses Penciptaan.....	37
--	----

Moh. Izza Mouzakki, 2022

PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu