

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Keanekaragaman tradisi yang dimiliki Indonesia dari Sabang hingga Merauke dengan ciri khas nya masing masing di setiap daerah yang sangat variatif, indonesia terkenal dengan negara yang sangat kaya akan tradisi dan budaya.

Permainan tradisional adalah salah satu identitas budaya yang muncul di Indonesia yang sering dilakukan di setiap daerah di Indonesia termasuk di Jawa Barat, permainan tradisional merupakan warisan budaya dari nenek moyang yang hingga saat ini masih diajarkan dan dimainkan oleh anak-anak hingga saat ini.

Berangkat dari pengalaman, dimana penulis mengalami masa-masa itu di kampung halamnya, banyak permainan tradisional yang sering dimainkan seperti egrang, bakiak batok, gasing, pepeletokan, congklak.

Permainan tradisional yang dimainkan anak-anak jaman dahulu sangat sederhana dan juga murah. Ingin bermain, cukup berkumpul dengan teman-teman dan dengan peralatan seadanya disekitar rumah atau sekolah. Selain mengembirakan hati, dengan bermain juga belajar tentang nilai-nilai luhur kehidupan. Sebut saja diantaranya nilai-nilai kegotongroyongan, soliditas atau kekompakan, solidaritas atau tenggang rasa, semangat kebersamaan, sportivitas atau kejujuran, melatih cara berpikir seseorang, kemandirian, dan nilai-nilai luhur lain (Huri Yani, 2018, hlm.4).

Seiring teknologi yang berkembang pesat menjadikan eksistensi warisan kebudayaan bangsa ini perlahan mulai menghilang dan tergerus dari pandangan, bahkan hampir tidak ada bahkan bisa dikatakan anak-anak tidak banyak mengetahui apa itu permainan tradisional. Karena pengaruh globalisasi anak-anak lebih meminati bermain virtual game Seperti permainan playstation atau gawai lainnya, dibandingkan dengan permainan tradisional.

Masyarakat lebih banyak meminati peralatan teknologi yang semakin canggih sehingga masyarakat memiliki keharusan terhadap peralatan teknologi. Dengan itu penulis sangat ingin membuat karya dengan visual permainan tradisional sebagai ide atau konsep seni lukis upaya pengenalan atau pelestarian kembali permainan tradisional dengan cara mengabadikan melalui visual karya

seni lukis dua dimensi yang dapat di terima oleh masyarakat umum.

Untuk itu penulis mencoba membangun kembali eksistensi warisan kebudayaan permainan tradisional yang sekarang mulai terkikis di era gempuran teknologi yang semakin maju.

### **1.1 Rumusan Masalah**

Dari uraian pada latar belakang diatas, penulis akan memfokuskan pada bidang seni lukis dengan objek permainan tradisiona

Maka dalam penciptaan ini penulis mencoba membuat beberapa rumusan. Agar proses penciptaan ini lebih jelas dan terarah, maka dirumuskan beberapa pertanyaan yang melatar belakangi penciptaan karya ini :

- a. Bagaimana proses pengembangan gagasan permainan tradisional anak-anak dalam karya seni lukis ?
- b. Bagaimana visualisasi dan deskripsi gagasan tradisional melalui karya seni lukis?

### **1.2 Tujuan Penciptaan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, Adapun tujuan penulisan adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui proses pengembangan gagasan permainan tradisional anak-anak ke dalam karya seni lukis.
- b. Memvusualisasikan dan mendeskripsikan gagasan permainan tradisional melalui ungkapan estetis melalui karya seni lukis.

### **1.3 Manfaat Penciptaan**

Karya seni lukis yang diciptakan penulis diharapkan mampu memberikan manfaat dalam kehidupan, diantaranya:

#### **1.3.1 Manfaat Dari Segi Teori**

- a. Untuk mengetahui dan menambahkan wawasan sejarah kebudayaan permainan tradisional.
- b. Untuk kepustakaan tentang kajian konsep seni rupa dalam mengabadikan tradisional budaya yang hampir ditinggalkan.

#### **1.3.2 Manfaat bagi departemen Pendidikan Seni Rupa UPI**

- a. Dapat dijadikan kajian bagi mata kuliah seni lukis
- b. Sebagai referensi bagi mata kuliah seni lukis
- c. Menambah Pustaka kajian seni lukis

### **1.3.3 Manfaat bagi masyarakat**

- a. Sebagai bahan untuk rujukan atau dokumentasi bagi keperluan yang relevansi.
- b. Sebagai upaya pelestarian permainan tradisional melalui visual seni lukis, untuk memberikan apresiasi terhadap karya seni lukis.

### **1.3.4 Manfaat bagi penulis**

- a. Untuk menambah eksplorasi, kreativitas, serta mengembangkan wawasan mengenai sejarah permainan tradisional dan seni lukis.

## **1.4 Sistematika Penciptaan**

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini meliputi latar belakang penciptaan, masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan dan sistematika penulisan.

### **2. BAB II LANDASAN PENCIPTAAN**

Bab ini menjelaskan landasan yang mendasari dalam proses penciptaan karya ini, teori-teori pendukung dengan keterkaitannya terhadap tema isu yang diangkat.

### **3. BAB III METODE PENCIPTAAN**

Bab ini berisi tentang metode, cara seperti apa dan bagaimana penciptaan dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam membuat karya.

### **4. BAB IV ANALISIS**

Bab ini menyajikan analisis dari segi konsep dan visualisasi pada karya penciptaan ini.

### **5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan simpulan dan saran dari hasil penciptaan karya yang telah dibuat.

