



Visualisasi Permainan Tradisional dalam Seni Grafis Kontemporer

Bulan Fi Sabilillah

Program Studi Penciptaan Seni Murni, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Indonesia

Korespondensi penulis : bulansykes@gmail.com

Abstract: Traditional games play a crucial role in children's motor, cognitive, and social development. However, changes in times and rapid technological advancements have led to a greater preference for digital games, replacing traditional games rich in cultural and philosophical values. This phenomenon occurs not only in urban areas but also in rural communities, resulting in reduced social interactions and a weakening connection between children and their cultural heritage. To preserve the existence of traditional games, contemporary art is chosen as a medium to document and reinterpret the local wisdom embedded in these games. Through high-relief printmaking using the reduction technique, this work aims to capture public attention and evoke nostalgia, inspiring younger generations to reconnect with and appreciate traditional games. The artwork is printed on fabric and displayed by hanging, offering a more dynamic visual experience compared to conventional framed artworks. With this approach, contemporary printmaking is expected to serve as an educational and reflective medium for society in rediscovering fading cultural values.

Keywords: traditional games, printmaking, contemporary art, reduction technique, cultural heritage.

Abstrak : Permainan tradisional memiliki peran penting dalam perkembangan motorik, kognitif, dan sosial anak. Namun, perubahan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi telah menyebabkan permainan berbasis digital lebih diminati, menggantikan permainan tradisional yang sarat akan nilai budaya dan filosofi. Fenomena ini tidak hanya terjadi di perkotaan, tetapi juga merambah ke pedesaan, menyebabkan penurunan interaksi sosial serta melemahnya keterikatan anak terhadap warisan budaya lokal. Dalam upaya menjaga eksistensi permainan tradisional, seni rupa kontemporer dipilih sebagai medium untuk merekam dan menginterpretasikan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam permainan tersebut. Melalui seni grafis cetak tinggi dengan teknik reduksi, karya ini bertujuan untuk menarik perhatian masyarakat serta membangkitkan nostalgia yang dapat menginspirasi generasi muda agar kembali mengenal dan menghargai permainan tradisional. Karya seni ini dicetak di atas kain dan dipresentasikan dengan cara digantung, memberikan pengalaman visual yang lebih dinamis dibandingkan tampilan konvensional dalam bingkai. Dengan pendekatan ini, diharapkan seni grafis kontemporer dapat menjadi sarana edukatif dan reflektif bagi masyarakat dalam memahami kembali nilai budaya yang semakin terkikis.

Kata kunci: permainan tradisional, seni grafis, seni rupa kontemporer, teknik reduksi, warisan budaya

1. PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan periode penting dalam mengembangkan keterampilan motorik, di mana otot dan saraf dapat dimatangkan melalui pemanfaatan panca indera secara maksimal. Aktivitas-aktivitas ini membentuk dasar visual-motorik yang merangsang perkembangan emosi dan keterampilan sosial anak (Mulyana dan Lengkana, 2019: 2). Perubahan zaman turut mempengaruhi cara orang tua mengembangkan potensi anak, terutama dengan pesatnya perkembangan teknologi yang mengubah preferensi permainan anak-anak.

Permainan tradisional, seperti dakon, gangsing, benthik, bekel, dan plintheng (ketapel), menyimpan makna filosofis yang berakar pada kearifan lokal. Misalnya, permainan dakon melambangkan keseimbangan hidup yang mengajarkan prinsip memberi dan menerima (Susanti Dkk, 2013:107), sedangkan plintheng (ketapel) mewakili kendali, fokus, dan

kesederhanaan yang sarat kekuatan. Sayangnya, popularitas permainan tradisional semakin menurun, karena anak-anak kini lebih tertarik pada permainan modern berbasis teknologi, seperti game online atau menonton video di gadget mereka (Husein, 2021: 3-4) Pengamatan terhadap keponakan penulis menunjukkan bahwa kecanduan gadget berdampak pada kondisi mental anak-anak, yang cenderung menyendiri, menunjukkan perilaku agresif, dan mengalami penurunan kreativitas. Fenomena ini terjadi tidak hanya di perkotaan, tetapi juga di daerah pedesaan, sehingga interaksi sosial dan nilai-nilai budaya dalam permainan tradisional semakin tergerus.

Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang diturunkan dari generasi ke generasi dan mengandung nilai-nilai simbolis melalui gerakan, ucapan, serta alat-alat yang digunakan. Nilai-nilai ini memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak (Mulyana dan Lengkana, 2019: 7). Selain itu, permainan tradisional berperan sebagai media pembelajaran alami yang mendorong anak untuk lebih aktif bersosialisasi, sekaligus menyampaikan pesan moral yang mendalam.

Topik mengenai permainan tradisional yang kian ditinggalkan menjadi isu penting yang layak diangkat dalam penciptaan seni rupa kontemporer, sehingga warisan budaya ini dapat dikemas ulang dengan cara yang lebih modern dan menarik. Seni rupa kontemporer ini membuat seniman lebih bebas mengekspresikan karya-karya mereka, karena batasan-batasan kaku (konvensional) sudah mulai diabaikan, walaupun masih ada seniman-seniman yang masih memegang pakem-pakem seni rupa. Pada hakikatnya seni rupa kontemporer bukan berarti menghilangkan nilai-nilai lama, namun lebih eklektik. Seni rupa kontemporer dapat diciptakan menggunakan berbagai jenis benda, bahan, atau media tanpa adanya batasan tertentu, termasuk memanfaatkan objek-objek yang sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari (Ramadhani, 2017: 140).

Inspirasi dalam penciptaan karya ini berakar dari pengalaman masa kecil perupa yang penuh dengan kenangan indah saat bermain permainan tradisional bersama teman-temannya. Selain itu, kegelisahan perupa muncul saat melihat keponakan, saudara, dan anak-anak di sekitarnya yang tidak lagi memainkan permainan tradisional. Hal ini menyebabkan mereka menjadi kurang aktif, mudah tersulut emosi, serta kurang kreatif akibat penggunaan gadget yang tidak bijak. Melalui seni grafis kontemporer, karya ini bertujuan menarik perhatian masyarakat serta membangkitkan rasa nostalgia yang mengajak generasi muda untuk kembali mengenal permainan tradisional. Dalam proses penciptaannya, karya seni grafis ini akan mengangkat nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat dalam permainan tradisional, dengan interpretasi yang dikembangkan oleh penulis. Menurut (Swastika, 2021: 25-26) seniman

kontemporer memiliki kebebasan dalam memilih-memilih metode dan pendekatan yang diambil. Bagaimana si perupa menjahit gagasan, merawat ingatan, dan memperkayanya melalui pengalaman dan imajinasi mereka sehingga memberi perspektif baru pada masyarakat agar bisa diperbincangkan secara luas. Melalui pengalaman perupa saat mengamati kegiatan yang ada di lingkungan sekitar, permainan tradisional yang dulu menemani masa kecil perupa lambat laun mulai ditinggalkan di zaman serba modern ini. Saat menanyai beberapa anak-anak yang ada di sekitar penulis, sebagian besar dari mereka sudah tidak kenal lagi beberapa permainan tradisional, bahkan sekadar tahu namanya.

Dari sinilah perupa ingin merekam permainan tradisional dalam karya seni kontemporer. Karya yang dihasilkan berupa seni grafis cetak tinggi dengan teknik reduksi, dicetak di atas kain, dan dipresentasikan dengan cara digantung pada batang gorden. Karya seni grafis kontemporer ini hendaknya bisa menjadi sarana untuk mampu menyampaikan berbagai pesan atau narasi yang dapat mendorong audiens untuk menafsirkan dan meresponnya dengan sensasi yang baru. Hal ini lebih menarik dibandingkan sekadar karya seni grafis yang dibingkai dalam pigura yang terasa monoton ketika dilihat.

2. METODE

Penelitian ini menggabungkan elemen kreatif dan riset melalui pendekatan *practice based research* atau *artistic research*, yang meliputi proses eksplorasi konsep bentuk, pemilihan medium dan teknik, serta penyajian dan deskripsi karya dengan berpegang pada prinsip-prinsip ilmiah serta publikasi yang dapat dipertanggung-jawabkan. Dalam pendekatan ini, kegiatan berkarya dan penelitian berjalan secara simultan karena peneliti juga bertindak sebagai kreator, sehingga diharapkan dapat menghasilkan karya seni, ide, dan teori yang inovatif dan bermanfaat untuk penelitian serta kekaryaan selanjutnya. Metodologi yang diterapkan bersifat kualitatif dan terus berkembang seiring dengan kemajuan metode penelitian lainnya (Hannula Dkk, 2005: 109-118; 9-10). Pada prosesnya, penciptaan karya grafis ini akan menggunakan teknik cetak tinggi reduksi, yaitu proses pencukilan matriks secara terus menerus yang kemudian dicetak beberapa kali sesuai dengan warna yang akan dicapai.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap persiapan

Tahap persiapan merupakan hal dasar yang penting namun banyak diabaikan oleh beberapa orang. Pada tahap ini diperlukan pemahaman atas material apa yang akan digunakan, dan alat yang diperlukan. Material yang digunakan adalah; MDF (*Medium Density*

Fiberboard), kain poplin warna putih, tinta cetak, linoli, dan air. Kemudian alat yang digunakan berupa; amplas, pisau cukil, kaca, roll karet, kape, kento, dan baren. Persiapan selanjutnya adalah:

1. Memotong matriks (MDF) yang disesuaikan dengan ukuran bidang cetak (kain)
2. Mengamplas bagian pinggir MDF agar bagian yang kasar dan tidak diinginkan tidak ikut tercetak.
3. Sketsa langsung pada matriks dan ditebalkan menggunakan spidol permanen. Sketsa yang dibuat bersifat *mirror*, agar hasil cetakan tidak terbalik.



Gambar 1. Sketsa pada matriks

Proses pembuatan karya

1. Pencukilan

Karya ini akan menggunakan lima warna sehingga dalam proses pembuatan karya akan melalui lima kali proses pencukilan, dan lima kali proses cetak. Konsepnya adalah bahwa matriks yang dicukil akan mempertahankan warna yang sudah ada sebelumnya. Jika warna kuning telah dicetak terlebih dahulu, maka sebelum menimpanya dengan warna oranye, bagian kuning yang ingin dipertahankan harus dicukil.



Gambar 2. Sketsa yang sudah dicukil

2. Proses cetak

Sebelum di cetak kain terlebih dahulu dibasahi dengan air dan dibiarkan lembab, hal ini berfungsi untuk membuat kain lebih lentur dan membuat hasil cetakan lebih rata. Langkah berikutnya adalah mencampurkan tinta cetak dengan linoli dalam perbandingan 5:1 untuk mengencerkan tinta, sehingga proses penggerolan pada matriks menjadi lebih mudah.



Gambar 3. Proses penggerolan tinta pada matriks

Dalam teknik reduksi, urutan tahapan warna umumnya dimulai dari warna terang menuju warna yang lebih gelap. Proses dimulai dengan pencukilan untuk mencetak warna pertama, di mana bagian yang dicukil akan menyesuaikan dengan warna bidang cetak. Selanjutnya, pencukilan dilakukan kembali, dibersihkan, lalu dicetak dengan warna berikutnya. Langkah ini diulang secara bertahap hingga seluruh warna tercetak. (Ramadhan, 2018: 9). Edisi karya reduksi umumnya diproduksi dalam jumlah terbatas atau bahkan *monoprint*, karena prosesnya yang rumit dan membutuhkan ketepatan tinggi. Selain itu, pencetakan hanya dapat dilakukan sekali, karena matriks akan mengalami kerusakan atau habis terpakai setelah proses cetak selesai. Hal ini menjadikan karya reduksi sebagai edisi terbatas, karena setiap cetakan bersifat unik dan tidak dapat direproduksi ulang. Dalam praktiknya perupa menggunakan kombinasi warna kuning, oranye, merah, biru, dan hitam.



Gambar 4. Proses cetak warna terang ke gelap

3. *Finishing*

Setelah semua warna tercetak dan mendapatkan hasil seperti yang direncanakan, karya kemudian di jahit neci dan dibuat kolom-kolom seperti kain gorden sehingga dapat dimasukan pada tiang gorden.



Gambar 5. *Finishing Karya*

4. Deskripsi Karya



Gambar 6. Karya Jadi

Judul: “*Eroded Happiness*”

Media: Woodcut reduction on poplin fabric, Curtain Rod, Pepper bead chain

Ukuran: 44 cm x 70 cm Tahun: 2025 Edisi: monoprint

Karya penciptaan grafis kontemporer ini berjudul “*eroded happiness*” yang berarti kebahagiaan yang terkikis. Karya ini menunjukkan secara gamblang bagaimana para anak-anak bermain dengan gembira dengan permainan tradisional. Mereka dapat berinteraksi satu sama lain tanpa batas. Berbeda dengan anak-anak zaman sekarang yang lebih memilih menonton youtube dan bermain *gadget*. Dengan permainan tradisional mereka dapat mengerti bagaimana bermain dengan jujur, mengikuti peraturan yang ada, dan dapat berkomunikasi secara langsung dengan teman-teman mereka. Di sini perupa berusaha menghadirkan 7 permainan tradisional yang lambat laun mulai ditinggalkan. Seperti ketapel, dakon, engklek, yoyo, kelereng, gangsing, dan benthik. Dalam kepercayaan Jawa sendiri, angka tujuh memiliki makna filosofi sebagai *pitulungan* (pertolongan), yang mencerminkan upaya perupa dalam melestarikan permainan tradisional melalui karya seni.



Gambar 7. *Highlight gambar permainan tradisional*

Perupa memilih untuk menggantungkan karya pada kain, seolah-olah gorden yang terbuka, melambangkan bahwa sesuatu yang telah lama tersembunyi akan kembali terlihat dalam keindahannya. Seperti tirai yang tersingkap, karya ini mengungkap makna mendalam tentang warisan yang hampir terlupakan, membangkitkan nostalgia, serta menghadirkan kenangan yang berharga bagi siapa saja yang melihatnya. Melalui simbol ini, perupa ingin menyampaikan bahwa masa lalu bukan untuk dilupakan, tetapi untuk diapresiasi dan dijaga agar tetap hidup dalam ingatan.

4. KESIMPULAN

Karya seni grafis kontemporer "*Eroded Happiness*" diciptakan sebagai upaya merekam dan melestarikan permainan tradisional yang semakin tergerus oleh perkembangan teknologi. Berangkat dari pengalaman masa kecil yang penuh kenangan serta keprihatinan terhadap anak-anak yang lebih teralihkan oleh gadget, karya ini menjadi refleksi atas perubahan sosial yang memengaruhi pola interaksi dan kreativitas generasi muda.

Permainan tradisional bukan sekadar hiburan, tetapi juga sarana pembelajaran yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Sayangnya, popularitasnya semakin menurun akibat

pergeseran preferensi anak-anak terhadap permainan berbasis teknologi. Melalui seni grafis cetak tinggi dengan teknik reduksi pada kain, karya ini tidak hanya menyajikan estetika visual, tetapi juga menyampaikan pesan tentang pentingnya menjaga warisan budaya. Dengan pendekatan *artistic research*, seni rupa kontemporer diharapkan dapat menjadi media efektif dalam menyuarakan isu sosial, membangkitkan nostalgia, serta mendorong generasi muda untuk kembali mengenal dan mengapresiasi permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F. (2016). Interpretation of local wisdom in contemporary art. Ju, 10(1), 23–30.
- Dewi, M. K. (2021). The use of high printing techniques in contemporary graphic arts. Journal.
- Hannula, M., Suoranta, J., & Vadén, T. (2005). Artistic research: Theories, methods and practices. Hell.
- Hapsari, R. (2017). Traditional games in the sociocultural perspective of children. Journal of Developmental Psychology, 4(1), 11–20.
- Husein, M. H. (2021). The decline of traditional games. A, 5(1), 1–15.
- Kusnadi, E. (2014). Local culture-based arts education. Journal of Education, 9(1), 14–23.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). Games. Bandung.
- Munandar, A. (2019). Aesthetics in contemporary graphic arts. Journal, 7(2), 56–68.
- Ramadhan, M. S. (2018). Application of reduction method in creating high-resolution chiaroscuro woodcut graphic artwork. Jurnal Rupa, 3(1), 1–13.
- Ramadhani, C. C. (2017). Awareness of expression in contemporary art aesthetics. In Proceedings of the National Seminar S (pp. 139–146). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Susanti, I., & Sutarto, T. (2011). Intangible cultural heritage: Traditional games as a national cultural wealth. Ju, 1(2), 45–54.
- Swastika, A. (2021). Contemporary art. Yogyakarta.
- Widiastuti, L. (2020). Revitalization of traditional games in strengthening socio-cultural values. Journal of Humanities, 32(1).
- Widodo, J. (2015). Traditional games as a medium for children's character education. Jurnal Pe, 5(3), 312–321.