

**PERMAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK SUMATRA BARAT DALAM  
KARYA SENI GRAFIS**



**NURUL ILHAM**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA**

**JURUSAN SENI RUPA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2018**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**PERMAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK SUMATRA BARAT DALAM  
KARYA SENI GRAFIS**

Nama : Nurul Ilham  
NIM/BP : 14020011/2014  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Artikel ini disusun berdasarkan Laporan Karya Akhir Nurul Ilham untuk persyaratan wisuda periode September 2018 dan telah diperiksa/ disetujui oleh kedua pembimbing

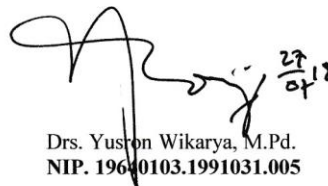
Padang, Juli 2018

Dosen Pembimbing I,



Drs. Ariusmedi, M. Sn.  
NIP. 19620602.198903.1.003

Dosen Pembimbing II,



Drs. Yuston Wikarya, M.Pd.  
NIP. 19640103.1991031.005

*Abstrak berbahasa Indonesia dan Inggris*

Abstrak

Penciptaan karya akhir ini bertujuan memvisualisasikan permainan tradisional anak-anak Sumatra Barat dalam karya seni grafis. menampilkan suasana anak-anak dalam permainan tradisional, yang sekarang sudah mulai jarang terlihat. Metode dan proses karya yang digunakan dalam penciptan karya seni grafis ini melalui beberapa tahapan: (1) persiapan, (2) Elaborasi, (3) Sintesis, (4) Realisasi Konsep, (5) Penyelesaian. Hasil dari visualisasi permainan anak-anak Sumatra Barat dalam karya grafis ini berupa 10 karya dengan judul: (1) *Badie balantak*, (2) *Congkak*, (3) *Kelereng*, (4) *Ula nago*, (5) *Cik mancik*, (6) *Tali*, (7) *Gasiang*, (8) *Ketapel*, (9) *Kaki panjang* (10) *Layang-layang*.

abstract

The creation of this final work aims to visualize the traditional games of West Sumatra children in graphic arts. showing the atmosphere of children in traditional games, which are now rarely seen. The method and process of work used in the creation of graphic art works through several stages: (1) preparation, (2) Elaboration, (3) Synthesis, (4) Realization of Concepts, (5) Settlement. The results of the visualization of West Sumatra children's games in this graphic work are 10 works with the title: (1) *Badie balantak*, (2) *Congkak*, (3) *Kelereng*, (4) *Ula nago*, (5) *Cik mancik*, (6) *Tali*, (7) *Gasiang*, (8) *Ketapel*, (9) *Kaki panjang*, (10) *Layang-layang*.

# PERMAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK SUMATRA BARAT DALAM KARYA SENI GRAFIS

Nurul Ilham<sup>1</sup>, Ariusmedi<sup>2</sup>, Yusron Wikarya<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

FBS Universitas Negeri Padang

email: [Nurulilham188@gmail.com](mailto:Nurulilham188@gmail.com)

## Abstract

The creation of this final work aims to visualize the traditional games of West Sumatra children in graphic arts. showing the atmosphere of children in traditional games, which are now rarely seen. The method and process of work used in the creation of graphic art works through several stages: (1) preparation, (2) Elaboration, (3) Synthesis, (4) Realization of Concepts, e) Settlement. The results of the visualization of West Sumatra children's games in this graphic work are 10 works with the title: (1) *Badie balantak*, (2) *Congkak*, (3) *Kelereng*, (4) *Ula nago*, (5) *Cik mancik*, (6) *Tali*, (7) *Gasiang*, (8) *Ketapel*, (9) *Kaki panjang*, (10) *Layang-layang*.

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

## A. PENDAHULUAN

Bermain bagi anak merupakan caranya untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bagi anak bermain memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari

kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional dan moral.

Kurniati (2016:2) “permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari suatu generasi ke generasi berikutnya” maka permainan tradisional di suatu masyarakat harus tetap dilestarikan karena permainan tradisional banyak memiliki manfaat bagi anak. Dan juga permainan Sumatra Barat bila dilihat dari berbagai aspek dan sifatnya penuh dengan nilai-nilai: seperti rekreatif, edukatif, kompetitif dan kreatif (Dwiyana dkk,2001:18).

Menurut anggota komisi I DPRD Sumatra Barat, Ahmad Rius, SH, menghilangnya permainan tradisional di Sumatra Barat, selain disebabkan oleh teknologi yang masuk, juga disebabkan tidak ada lagi generasi penerus yang tertarik kepada permainan yang dinilai sudah kuno dan tidak sesuai lagi dengan perkembangan zaman (Jarbat News, *Permainan Anak Minang Yang Mulai Hilang*, 13 Agustus 2017).

Setelah penulis mengamati fenomena yang terjadi dengan seiring perkembangan zaman yang begitu cepat terutama di bidang teknologi, permainan tradisional tidak sepopuler dulu lagi. Dahulu, anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi dan mulai meninggalkan permainan

tradisional. Permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional. Padahal permainan tradisional dapat melatih kemampuan sosial dan meningkatkan aktivitas fisik para pemainnya seperti permainan *cik mancik* yang bisa meningkatkan motorik pada pemainnya. Inilah yang membedakan permainan tradisional dengan permainan modern yang umumnya hanya bersifat pasif.

Dari uraian di atas, maka penulis tertarik untuk menjadikan permainan tradisional anak-anak sebagai inspirasi dalam pembuatan karya akhir dengan memilih cabang seni grafis dengan menggunakan teknik cetak tinggi (*relief print*). Cetak tinggi merupakan semua hasil cetakan yang diperoleh dari klise dimana tinta terletak pada bagian yang menonjol dan nantinya sebagai penghasil gambar. (Budiwirman, 2012:135).

Berdasarkan permasalahan diatas penulis menjadikan permainan tradisional anak-anak sebagai inspirasi pembuatan karya akhir dalam cabang seni grafis. Dengan judul “ **Permainan Tradisional Anak-anak Sumatra Barat dalam Karya Seni Grafis**”.

## **B. METODE / PROSES PENCIPTAAN**

### **1. Perwujudan Ide-ide Seni**

Dalam proses perwujudan karya akhir ini, penulis menampilkan karya seni murni, yaitu karya seni grafis teknik *relief print* yang objek karyanya adalah aktivitas anak-anak yang sedang bermain permainan tradisional. Penulis mencoba merancang

beberapa langkah di dalam proses pembuatan karya seni grafis. Ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam proses penciptaan karya ini. Secara garis besar proses penggarapan karya ini adalah sebagai berikut:

#### **a. Tahap Persiapan**

Persiapan merupakan langkah awal dengan cara turun langsung ke lapangan dengan melakukan pengamatan, pengumpulan informasi, dan mendapatkan ide-ide seni, selanjutnya penulis melakukan survey ke perpustakaan, belajar dari melihat-lihat karya seniman terlebih dahulu dan melihat foto-foto dari media yang memuat objek acuan karya yang penulis maksudkan.

#### **b. Tahap Elaborasi**

Elaborasi adalah sesuatu yang paling mendasar dari semua teknik memori/mikro level yang menggambarkan model yang berkaitan dengan hubungan beberapa ide. Penulis memulai dengan mengumpulkan data dan ide-ide seni yang penulis lakukan pada tahap persiapan, kemudian penulis menganalisis dan menyimpulkan semua data yang sudah ada. Selanjutnya menemukan ide untuk dijadikan sebuah objek karya akhir yang berhubungan dengan karya.

Setelah melakukan pengamatan, dalam berkarya penulis memilih aktivitas anak-anak yang sedang bermain permainan tradisional, karena munculnya rasa keprihatinan penulis terhadap anak-anak sekarang yang jarang bahkan tidak tahu jenis-jenis permainan tradisional. Karya akhir ini berbentuk bidang dua dimensi dan dipajang di dinding sebagai hiasan dengan ukuran tertentu. Sementara teknik yang

digunakan dalam pembuatan karya yaitu cetak tinggi (*Relief Print*) dengan teknik *Linoleum Cut*.

### **c. Tahap sintesis**

Berasal dari bahasa Yunani, yaitu Syn (tambah), dan Thesis (posisi), merupakan suatu integrasi dari dua atau lebih elemen yang ada dan menghasilkan sesuatu yang baru. Dalam tahap sintesis ini, penulis akan mencocokkan tema dan judul dengan subjek karya. Bahan-bahan yang telah dipilih pada tahap persiapan akan diolah kembali untuk menentukan fokus dalam karya seni grafis, dan menentukan pesan-pesan ataupun kritikan yang akan disampaikan lewat karya tersebut.

Setelah mendapatkan ide, selanjutnya disimpulkan serta membuat jadwal pelaksanaan mulai dari persiapan karya sampai tercipta atau selesainya karya. Perwujudan ide berarti menuangkan ide yang sudah didapat ke sebuah media berupa kertas karton sehingga menghasilkan sebuah karya. Dalam perwujudan ide harus ada pertimbangan kemampuan dan aturan teknis yang ada seperti unsur-unsur visual dan prinsip-prinsip seni rupa. Unsur visual dan prinsip seni rupa sangat mendukung terwujudnya suatu karya seni yang menarik dan memiliki nilai keindahannya

### **d. Realisasi konsep**

Dalam tahapan ini terdapat beberapa tahapan yang akan penulis lakukan diantaranya: 1) Membuat sketsa, 2) Memindahkan sketsa, 3) Mempersiapkan alat dan bahan 4) Proses berkarya.



#### e. Tahap penyelesaian

Tahap penyelesaian merupakan tahap terakhir dalam proses berkarya, yaitu pengaplikasian ide-ide pada tahap sebelumnya menjadi sebuah karya seni grafis. Dalam tahap ini penulis melakukan *finishing* pada karya, penulis akan memberikan bingkai pada karya yang telah selesai dengan tujuan memperindah karya, memperkuat dan layak untuk dipajang di dinding sebagai suatu karya seni.

### 3. DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA

Dalam karya ini penulis memvisualisasikan sepuluh karya dengan ukuran yang sama yaitu 55x40cm. Dalam hal ini penulis menampilkan suasana anak-anak dalam permainan tradisional dengan latar alam. Pewarnaan dalam karya penulis cenderung menampilkan warna-warna yang cerah baik objek maupun latar, dan setiap karya menggunakan *outline* dan kontur berwarna hitam agar karya terlihat kontras dan menyatu.

#### Karya 1



**Gambar 1.** *Badie Balantak/ 55x40cm/Linoleum cut on Paper/ 2018*  
Sumber foto: Nurul Ilham

*Badie balantak* merupakan permainan perang-perangan yang dimainkan oleh anak laki-laki. *Badie* (bedil) biasanya terbuat dari batang *aua* (aur) yaitu bambu

berukuran kecil yang memiliki lubang atau rongga, bagian ruasnya dibuang , bagian ini disebut dengan *induk badie* (induk) *badie*. Anak *badie* terbuat dari batang bambu atau kayu yang dibentuk sehingga bisa masuk kedalam lubang/rongga induk *badie*. Panjang induk *badie* lebih kurang 30 cm dan anak *badie* 40 cm termasuk dengan tangkainya.

Dalam karya ini terlihat dua anak laki-laki yang sedang bermain *badie balantak* dengan posisi telungkup menirukan tentara yang sedang berperang, dan juga terlihat ekspresi wajah yang serius membidik lawan bermainnya, dengan latar belakang rerumputan liar, batang pohon dan pelepah pisang. nilai yang ada dalam permainan ini yaitu kebersamaan kerja sama. Dan juga terdapat unsur kompetitif dalam permainan ini.

## Karya 2



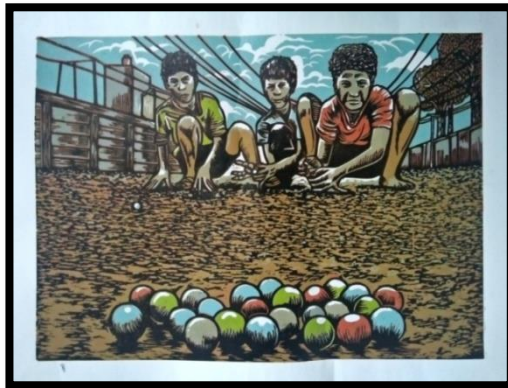
**Gambar 2.:** Main *Congkak*/ 55x40cm/Linoleum cut on Paper/ 2018  
Sumber foto: Nurul Ilham

*Congkak* adalah permainan yang biasa dilakukan oleh anak perempuan yang dimainkan dengan cara mengumpulkan buah sebanyak-banyaknya, bermain *congkak* bisa dilakukan didalam maupun diluar ruangan. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini berupa 1 buah papan *congkak* dengan 14 lubang dan 2 buah lumbung,

98 buah cangkang kerang kecil atau *kuciang-kuciang* yang biasa disebut masyarakat minangkau. Permainan ini biasanya digemari oleh anak-anak perempuan dari usia 5 sampai dengan 15 tahun, dengan jumlah pemain sebanyak 2 orang.

Pada karya ini penulis menampilkan dua anak perempuan yang saling berhadapan, yang tempatnya berada diluar ruangan. Anak perempuan yang berambut panjang sedang memainkan *congkak* sedangkan anak perempuan yang berambut pendek melihat sambil menunggu giliran permainan. Didalam permainan ini ada tiga aspek yang terkandung yaitu edukatif, rekreatif dan kompetitif, karena didalam permainan ini terlihat sekali unsur berhitung seperti mengurang, mengali, membagi dan menjumlahkan serta perkiraan bagaimana supaya dapat menembak buah lawan dan permainan ini juga mengajarkan kita kecermatan, ketelitian dan kejujuran.

### Karya 3



**Gambar 3.** Main kelereng/ 55x40cm/Linoleum cut on Paper/ 2018  
Sumber foto: Nurul Ilham

Permainan kelereng biasanya dilakukan di lapangan terbuka, karangan rumah dan sebagainya. Jumlah pemain 2 atau lebih. Permainan ini dimainkan oleh anak laki dan anak perempuan , tetapi cenderung lebih sering anak laki-laki yang

memainkannya. Kelereng terbuat dari kaca yang ukurannya bermacam-macam, pada umumnya digunakan yang berukuran 0,5 inci -1,25cm.

Dalam karya ini penulis menampilkan 3 orang anak laki-laki dengan posisi jongkok dua orang diantaranya memegang kelereng. terlihat anak pada posisi tengah sedang membidik kumpulan kelereng dengan serius dan konsentrasi, dan dua orang temannya melihat sambil menunggu giliran. Latar pada karya ini yaitu di atas tanah di lapangan terbuka. Dalam permainan ini terdapat unsur kompetisi, yaitu mengumpulkan kelereng sebanyak-banyaknya dengan cara mempersiapkan strategi dan ketepatan dalam bermain.

#### Karya 4



**Gambar 4.** Main *ula nago*/ 55x40cm/Linoleum cut on Paper/ 2018  
Sumber foto: Nurul Ilham

Permainan *ula nago* (ular naga) merupakan permainan yang digemari oleh anak laki-laki dan perempuan pada usia 5 sampai 13 tahun . jumlah pemain 5-10 orang atau lebih. Permainan ini biasanya dilakukan dilapangan terbuka pada siang hari maupun sore hari. Dalam permainan ini ada dua orang sebagai pembuat gerbang, dan yang lainnya berbaris melingkar membentuk lingkaran seperti ular kemudian

menyayikan sebuah lagu. Anak-anak yang berada pada bagian gerbang saat lagu berhenti dinyanyikan akan ditutup dan diberikan rahasia untuk bergabung dengan kelompok gerbang yang kiri atau gerbang yang kanan. Pengikut yang paling banyak dialah pemenangnya dan yang kalah menangkap orang ada dibelakang dari lawannya.

Pada karya ini penulis menampilkan 9 orang anak yang sedang asyik bermain terlihat disana 2 orang anak yang menjadi gerbang dan 7 diantaranya saling memegang bahu melewati gerbang tersebut. nilai yang terdapat dalam permainan ini yaitu menghargai teman sebaya, konsisten dengan peraturan yang telah disepakati bersama, tidak memaksakan kehendak, menolong teman, memecahkan masalah sederhana, membedakan besar-kecil.

### Karya 5



**Gambar 5.** Main cik mancik/ 55x40cm/Linoleum cut on Paper/ 2018  
Sumber foto: Nurul Ilham

*Mancik* (tikus) adalah sejenis binatang pengerat, dalam habitatnya binatang ini hebat berlari dan menyembunyikan diri. Dikaitkan dengan main *cik mancik*, adalah adanya hubungan sembunyi-bersembunyi dan keluar dengan lari kencang menuju tonggak. Permainan *cik mancik* bisa dilakukan oleh anak laki-laki maupun

perempuan. Dalam bermain *cik mancik* diperlukan kepintaran bersembunyi dan berlari kencang, karena bila pencarian telah mulai akan terjadi lomba berlari dari tempat persembunyian ke tonggak

Suasana pada karya ini yaitu 1 anak laki-laki menutup mata di balik pohon sembari menghitung dari 1-10 sebagai pencari, sedangkan 1 anak laki- dan satu perempuan berlari mencari tempat persembunyian sebelum pencari selesai menghitung. Nilai yang terkandung dalam permainan ini yaitu Mengasah emosinya sehingga timbul toleransi dan empati terhadap orang lain, Nyaman dan terbiasa dalam kelompok. dan dalam permainan ini juga terdapat unsur hiburan kejujuran, kecepatan dan ketangkasan.

### Karya 6



**Gambar 6.** Main tali/ 55x40cm/Linoleum cut on Paper/ 2018  
Sumber foto: Nurul Ilham

Bermain tali biasanya lebih sering dimainkan oleh anak perempuan di bandingkan anak laki-laki. Permainan ini biasa dimainkan pada sore hari di lapangan terbuka maupun di halaman rumah. Peralatan yang digunakan adalah seutas tali atau karet gelang yang dijalin sedemikian rupa, panjangnya tali  $\pm$  3 m. Permainan ini

dapat dilakukan perorangan/ individu maupun pergrup dengan jumlah pemain 2 atau 3 orang untuk perorangan dan 2 atau 4 orang untuk grup.

Dalam karya ini penulis menampilkan 3 anak perempuan yang sedang bermain tali di halaman bagian belakang rumah, 1 anak perempuan sedang melompat melewati tali dan 2 anak yang sedang memutar tali. Permainan ini bersifat rekreatif kompetitif dan edukatif. Sifat rekreatif yang terlihat dalam permainan ini saat sedang berlangsung anak melompat dengan girangnya sambil berhitung untuk menentukan point yang didapatkan masing-masing peserta, hal ini memperlihatkan aspek edukatif, sedangkan yang terdapat aspek kompetitif dalam permainan ini yaitu pemain berusaha mendapatkan nilai lebih tinggi dari pada lawan bermainnya. Ketangkasan dan kecermatan dalam bermain hanya dapat dimiliki, apabila seseorang sering bermain dan atau berlatih melompati tali.

### Karya 7



**Gambar 7.** Main *gasiang*/ 55x40cm/Linoleum cut on Paper/ 2018  
Sumber foto: Nurul Ilham

*Gasiang* (gasing) merupakan suatu permainan tradisional dibuat dari kayu yang keras dan liat. Biasanya dibuat menggunakan batang jambu, rambutan atau laban.

Pada umumnya *gasiang* dibuat sendiri oleh anak-anak, maka bentuk dan jenisnya berbeda-beda sesuai dengan tingkat kreatif si pembuatnya. Tali diitkan di bagian *gasiang* sebagai alat pemutar *gasiang*. *Gasiang* berbentuk bulat, runcing kebawah, bagian atasnya diberi bertingkat-tingkat puncak paling ujung berbentuk lurus sebesar jari tangan. Bagian bawah diberi besi paku yang runcing sehingga waktu dimainkan paku ini dapat membelah *gasiang* lawan bila tepat sasarannya. *Gasiang* yang baik saat dimainkan akan mendatangkan bunyi yang bagus dan indah berbunyi dengungan.

Dalam karya ini terlihat 3 anak laki –laki yang sedang bermain *gasiang* didepan halaman rumah, dan terlihat 1 orang anak yang sedang melontarkan gasingnya dengan menggunakan tali. Dari permainan gasing, kita dapat mengerti arti strategi, kesabaran dan ketekunan. Dan juga terdapat unsur kompetisi didalamnya.

### Karya 8



**Gambar 8.**Main ketapel/ 55x40cm/Linoleum cut on Paper/ 2018  
Sumber foto: Nurul Ilham

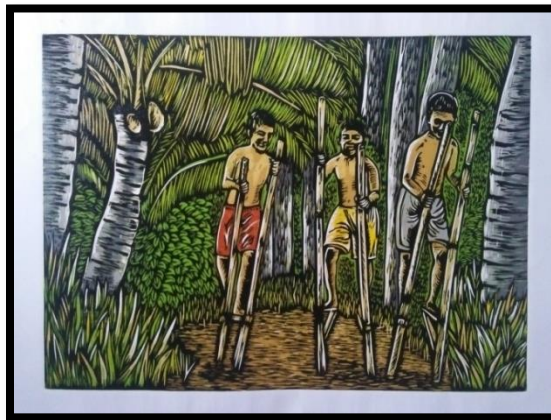
Ketapel merupakan permainan yang terbuat dari cabang pohon yang dipotong membentuk huruf “Y” biasanya peluru ketapel menggunakan putik jambu



yang masih kecil. Cabang kayu yang biasa digunakan untuk membuat ketapel yaitu cabang pohon jambu, karena teksturnya kuat dan tidak mudah patah. Untuk pelontarnya biasanya digunakan karet yang dikepang atau bisa juga menggunakan karet ban, diikat pada masing-masing cabang ketapel. Sebagai penahan pelurunya menggunakan bahat kulit atau bisa juga menggunakan bekas plastik kemasan dan diikat dengan karet yang telah dikepang.

Dalam karya ini penulis menampilkan seorang anak yang sedang membidik dengan ekspresi yang serius menggunakan ketapelnya. Nilai yang terkandung dalam permainan ini yaitu ketelitian, kesabaran dan ketangkasan.

### Karya 9



**Gambar 9.** Main kaki panjang/ 55x40cm/Linoleum cut on Paper/ 2018  
Sumber foto: Nurul Ilham

Permainan ini disebut kaki panjang karena kaki yang di sambung dengan kayu atau bambu sehingga kaki terlihat menjadi lebih panjang dan anak yang bermain kelihatan lebih tinggi. Permainan ini bisa dimainkan di halaman rumah, dan yang lebih luasnya bisa dilakukan di lapangan terbuka. Ukuran pada kayu atau bambu pada kaki panjang lebih kurang 1,5-2meter. Pada sepertiga bagian bawahnya dipasangkan

kayu tambahan untuk meletakkan kaki. Dibuat dengan cara melobangi bambu atau kayu tersebut lalu dimasukkan potongan kayu atau bambu pada lobang dan kemudian diikat menggunakan tali. Dalam melakukan permainan ini sipemain memerlukan keberanian tersendiri dan harus bisa menjaga keseimbangan agar tidak mudah jatuh.

Dalam karya ini terlihat 3 anak laki-laki yang sedang memainkan kaki panjang dengan latar daun-daun dan pohon kelapa yang warnanya lebih dominan pada warna hijau. Pewarnaan pada latar memakai warna hijau tua, hijau muda, kuning, abu-abu tua dan abu-abu muda. Nilai budaya yang terkandung dalam permainan kaki panjang ini adalah kerja keras, keuletan, dan sportivitas. Nilai kerja keras tercermin dari semangat para pemain yang berusaha agar dapat mengalahkan lawannya. Nilai keuletan tercermin dari proses pembuatan alat yang digunakan untuk berjalan yang memerlukan ketekunan agar seimbang dan mudah digunakan untuk berjalan. Dan, nilai sportivitas tercermin tidak hanya dari sikap para pemain yang tidak berbuat curang saat berlangsungnya permainan, tetapi juga mau menerima kekalahan

## Karya 10



**Gambar 10.** Main layang -layang/ 55x40cm/Linoleum cut on Paper/ 2018  
Sumber foto: Nurul Ilham

Permainan layang- layang merupakan suatu permainan rakyat yang tersebar diseluruh sumatra barat. Di setiap daerah bentuk, jenis dan namanya punya persamaan dan perbedaan. Di Sumatra Barat biasanya identik dengan layang-layang *danguang –danguang*. *Danguang-danguang* ini terbuat dari rotan yang dibelah-belah dan ditipiskan dipasangkan pada bambu yang mempunyai daya lenting sehingga renggang, waktu ditiup angin akan menimbulkan bunyi dengungan. Layang -layang yang biasa dimainkan anak-anak yaitu layang-layang *maco*. Layang-layang *maco* dibuat dari 2 buah batang bambu yang sudah diraut tipis dan diikat hingga membentuk huruf “T”. sudut pertemuannya yaitu antara 2 bambu ditimbang dan harus bisa tegak sejajar apabila diletakkan di ujung jari.

Permainan ini biasanya dimainkan pada jam 3 hingga jam 6 sore hari, dan dimainkan dilapangan terbuka.

Pada karya ini terlihat anak laki-laki yang sedang berusaha menerbangkan layang-layangnya dilapangan yang dipenuhi rerumputan. Terdapat nilai keuletan, ketelitian dan kreativitas dalam proses pembuatan layang-layang, karena layang-layang harus seimbang agar dapat dimainkan.

## **A. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **1. Kesimpulan**

Berdasarkan dari visualisasi karya yang telah penulis buat dapat disimpulkan bahwa: Permainan tradisional sangat perlu dilestarikan, karena dilihat dari makna yang terkandung dan nilai budaya yang terdapat didalamnya. Pada dasarnya permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang mempengaruhi daya pikir, dan dapat dijadikan pedoman hidup bagi anak yang memainkannya. Nilai-nilai yang terdapat pada permainan tradisional sangat penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak, dalam hal ini sangat penting pula untuk menangkal datangnya pengaruh-pengaruh negatif yang masuk pada bidang teknologi.

Dengan permainan tradisional anak terlatih dengan sendirinya untuk mengerti sikap mengalah, sosial, sportivitas, loyalitas, solidaritas, dan tanggung jawab. selain itu permainan tradisional juga dapat melatih kemampuan fisik, mengasah kecerdasan, dan anak lebih kreatif. Semua itu dapat diihat dari 10 karya yang telah penulis buat, seperti dalam permainan *badie balantak*, *congkak*, *kelereng*, *ula nago*, *cik mancik*, *tali*, *gasiang*, *ketapel*, *kaki panjang* dan *layang-layang*.

## **2. Saran**

- a. Bagi diri sendiri dan masyarakat: diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan tentang permainan tradisional anak-anak Sumatra Barat dalam karya seni grafis.
- b. Bagi lembaga pendidikan: diharapkan dapat menjadi bahan referensi tentang permainan tradisional anak-anak Sumatra Barat dalam karya seni grafis.

## **DAFTAR RUJUKAN**

Budiwirman. 2012. *Seni, Seni Grafis dan Aplikasinya dalam Pendidikan*. Padang: UNP press.

Dwiyana, dkk. 2001. *Permainan Tradisional Sumatera Barat*. Padang: Proyek Pembinaan Permuseuman Sumatera Barat.

Kurniati, Ueis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Panduan Penyelesaian Tugas Akhir SENI RUPA.2012. Padang, Jurusan Seni Rupa UNP

<https://jarbatnews.com/riak-danau/permainan-tradisionil-anak-minang-yang-mulai-hilang/>, diakses 13 agustus 2017.