

PERMAINAN ANAK NAGARI DALAM KARYA LUKIS REALIS

Ahmad Sofian¹, Lisa Widiarti²

Universitas Negeri Padang

Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatra Barat, Indonesia

Email: ahmadsofian123@gmail.com

Submitted: 2022-01-07

Accepted: 2022-01-19

Published: 2022-03-08

DOI: 10.24036/stj.11i1.117613

Abstrak

Pembuatan karya ini adalah untuk cara memvisualkan permainan anak nagari dalam karya lukis realis dengan menggunakan media akrilik di atas kanvas berbentuk karya dua dimensi dengan tema yang diangkat merupakan fenomena sosial dengan objek utama anak-anak. Metode yang digunakan dalam pembuatan karya ini melalui beberapa tahapan yaitu: (1). Tahapan Persiapan, (2). Tahapan Elaborasi, (3). Tahapan Sintesis, (4). Tahapan Realisasi konsep, (5). Tahapan finishing. Hasil dari karya yang telah divisualisasikan ke media dua dimensi yang dikembangkan menghasilkan judul "Ula Nago Panjang" dengan ukuran 100 cm X 120 cm, "Main Ban" dengan ukuran 100 cm X 120 cm "Main Mancik-Mancik" dengan ukuran 100 cm X 120 cm, "Main Kajari" dengan ukuran 100 cm X 120 cm, "Loncek Batuang" dengan ukuran kanvas 100cm X 120cm, "Main Kelereng" dengan ukuran 100 cm X 120 cm, "Badia Batuang" dengan ukuran 100 cm x120 cm "Balap Palapah Pinang" dengan ukuran 100 cm X 120 cm, "Main Congkak" dengan ukuran kanvas 100 cm x 120 cm, "main layang-layang" dengan ukuran 100 cm X 120 cm..

Kata Kunci : Karya Lukis Realis, Permainan, Anak Nagari.

Pendahuluan

Bermain bagi anak merupakan cara untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya (Semiawan, (2008:19-20). 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.

Permainan anak Nagari biasanya dimainkan oleh anak-anak di pedesaan. Di Sumatera Barat wilayah pedesaan dikenal dengan sebutan Nagari, oleh sebab itu permainan yang bisanya dimainkan oleh anak-anak pedesaan di Sumatera Barat lebih dikenal dengan permainan anak Nagari.

© Universitas Negeri Padang



Nagari juga merupakan kesatuan keluarga yang lebih besar dari suku, Nagari biasanya terdiri dari lebih kurang 4 suku yaitu keluarga besar yang setali darah dari beberapa paruk menurut garis keturunan ibu, Soeroto dalam Rahmawaty, D. (2020 : 13). Menurut Manan (1995:23-24) dalam Ridwan, R., & Munjab, Z. (2019: 215) menjelaskan nagari bukan saja dipahami sebagai kualitas teritorial, tetapi juga merupakan kualitas geologis. Permainan tradisional anak nagari di Sumatera Barat sangatlah beragam, biasanya anak Nagari di Sumatera Barat yang laki-laki lebih senang memainkan permainan yang lebih bersifat aksi serta dimainkan berkelompok dan melatih kerjasama agar terkesan lebih menantang contohnya seperti main kelereng. Agak berberbeda dengan anak nagari di Sumatera Barat yang perempuan, biasanya memainkan permainan tradisional yang juga bersifat aksi namun lebih mengutamakan strategi bermain dan kemampuan individu pemain. Contoh permainan yang biasanya dimainkan anak nagari perempuan seperti bermain *congkak* (congklak).

Seiring dengan perkembangan zaman permainan anak Nagari mulai kurang diminati dan bahkan sudah dianggap kuno. Dengan kemajuan teknologi anak nagari kini lebih senang memainkan permainan yang berbasis teknologi dengan memanfaatkan internet atau yang lebih dikenal dengan sebutan *game online*. *Game online* membuat pemainnya menjadi pasif, pemain dituntut berada didepan layar monitor berjam-jam dan hanya menggerak tangan dan jari untuk memulai melakukan permainan. Menurut penulis memainkan *game online* secara terus menerus akan menghambat perkembangan fisik karna terkesan pasif, menghilangkan nilai-nilai budaya, sosial, bahkan moral si anak. *Game online* tidak menghadirkan interaksi secara langsung dengan baik, tidak mengandung unsur-unsur budaya yang mendidik moral karna tidak adanya batasan yang dapat mengarahkan permainan pada perkembangan yang lebih baik dan lebih bermoral.

Setelah penulis mengamati fenomena yang terjadi dengan seiring perkembangan zaman yang begitu cepat terutama di bidang teknologi, permainan anak Nagari 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.

Metode Penelitian

Konsep Penciptaan

1. Seni Rupa

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan, dengan acuan estetika. (Ernis, Widiarti, dan Pebriyeni, 2012:1-2).

2. Seni Lukis

Mike Susanto dalam Rochmatuloh (2015:5) "seni lukis merupakan bahasa ungkapan dari pengalaman estetik maupun ideologis yang menggunakan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi dari kondisi subjektif seseorang".

3. Seni Kontemporer

Menurut Yudha(2010:1) "Seni kontemporer tidak terikat batas ruang dan waktu.

Penciptaan Karya

Dalam penciptaan karya melalui beberapa metode. Metode yang di lalui ada beberapa tahap yaitu tahap Explorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), tahap perancangan (rancangan desain karya) dan tahap perwujudan (pembuatan karya).

Pembahasan

Karya 1



“Ula Nago Panjang”
100 cm X 120 cm

Karya lukis yang berjudul *ula nago Panjang* menggambarkan keseruan suasana anak-anak bermain. Permainan *ula nago panjang* biasanya dimainkan secara berkelompok mulai dari tujuh hingga lima belas orang pemain tanpa membedakan usia dan jenis kelamin pemainnya. Permainan ini dimainkan dengan dua orang akan saling menggenggam tangan lalu diangkat ke atas yang akan dilintasi oleh pemain lainnya yang berjejer panjang sebagai *ula nago* sambil menyanyikan sebuah lagu. Kemudian pemain yang bertindak sebagai kepala *ula nago* atau pemain yang berada dibarisan paling depan akan berusaha menggapai pemain yang bertindak sebagai ekor *ula nago* dibagian paling belakang, kemudian lagu akan dinyanyikan sampai bait terakhir maka seorang pemain akan tertangkap oleh dua orang yang saling menggam tangan, dan pemain yang tertangkap akan diberikan pertanyaan yang diajukan oleh pemain lainnya yang harus dijawab secara jujur oleh pemain tersebut. Dan pada akhirnya pemain ini akan mengantikan salah satu dari dua orang yang menggam tangan yang bertindak sebagai lintasan *ula nago panjang*, dan kemudian permainan dimulai lagi dari awal hingga seorang pemain akan tertangkap kembali.

Melalui karya lukis *ula nago panjang* ini penulis juga menyematkan sebuah makna yang berisikan harapan kepada orang yang melihatnya bahwa permainan ini kaya akan nilai-nilai yang luhur yang dapat diterapkan didalam kehidupan sehari-hari selaku makhluk sosial.

Karya 2



“Main Ban”

100 cm X 120 cm

Main ban permainan yang cukup sederhana karena tidak mempunyai aturan bermain yang terlalu rumit. Permainan anak Nagari ini dimainkan dengan cara memanfaatkan ban motor bekas sebagai alat untuk bermain yang dengan bantuan ranting kayu untuk

mengendalikannya. *Main ban* dimainkan dengan jumlah pemain yang tak dibatasi, bisa dilakukan sendirian, berdua, atau malah lebih dari lima orang pemain. Permainan ini biasanya dimainkan disekitar perkarangan rumah, yang dimainkan umumnya oleh anak laki-laki. Permainan ini membutuhkan adrenalin yang tinggi, stamina yang bagus dan menjunjung tinggi sportifitas, dimana setiap pemain berlari mengelilingi ban mereka masing-masing dan berusaha mendahului pemain lainnya. Biasanya permainan ini dilakukan seperti sebuah perlombaan yang diawali dengan garis *start* dan diakhiri dengan garis *finish*, meskipun terkesan seperti perlombaan permainan tidak mempunyai hadiah bagi para pemenang ataupun hukuman bagi yang kalah. Selain itu permainan ini ada juga yang dimainkan hanya dengan sekedar mengitari perkarangan rumah- rumah warga sambil berlari-larian *main ban*.

Bersama karya *main ban* ini penulis juga menyematkan sebuah makna bagi orang yang melihatnya bahwa sebagai manusia yang selalu berkompetisi dan berlomba-lomba demi sebuah tujuan yang ingin dicapai, maka lakukanlah cara yang benar dan sportif tanpa merendahkan bagi yang belum berhasil dan terlalu mengagungkan bagi yang telah membuahkan hasil.

Karya 3



“Main Mancik-Mancik ”

100 cm X 120 cm

Karya yang berjudul *main mancik-mancik* merupakan permainan yang dimainkan dibagian belakang rumah atau lokasi bermain yang dianggap banyak tempat untuk

bersembunyi. Permainan ini termasuk permainan dengan aturan yang cukup rumit, namun dipermainkan ini tidak mempunyai batasan bagi peserta yang ingin mengikutinya. Permainan ini biasanya dimainkan oleh banyak orang tanpa ada batasan jumlah pemain untuk memainkan, mulai dari dua orang hingga lebih dari sepuluh orang. Satu orang pemain akan berperan menjadi penjaga pos yang telah disepakati sebelumnya, dan yang lain akan berperan sebagai *mancik* atau orang yang bersembunyi disekitar tempat bermain yang telah disepakati batas wilayahnya. Penjaga pos akan mulai memejamkan mata sambil menghitung hingga peserta yang lain bersembunyi seluruhnya. Kemudian bila pemain yang lain telah bersembunyi seluruhnya maka penjaga pos akan membuka mata dan meninggalkan pos penjagaannya, mulai mencari pemain lain yang bersembunyi. Selanjutnya, penjaga pos maupun pemain yang bersembunyi akan saling berusaha siapa yang melapor ke pos penjagaan dengan cara siapa yang lebih dulu meletakkan tangan di pos penjagaan sambil menyebutkan kata "*mancik-mancik*". Disinilah akan ditentukan pemain yang mempunyai kesempatan menjadi penjaga pos pada permainan selanjutnya, yaitu pemain yang berhasil dilaporkan penjaga pos. Namun, pemain yang berhasil melapor lebih dulu ketimbang penjaga pos tidak berkemungkinan menjadi penjaga pos selanjutnya. Kemudian, pada bagian terakhir setelah seluruh peserta keluar dari tempat persembunyiannya maka akan ditentukan siapa yang akan menjaga pos penjagaan selanjutnya, dengan cara peserta lain akan berbaris dibagian belakang pemain yang menjaga pos sambil ditebak nomor urutnya. Bila pemain yang ditebak merupakan pemain yang berhasil dilaporkan penjaga pos maka pemain itu akan menjadi penjaga pos selanjutnya, namun bila telah sampai tiga kali masih belum menerka nomor urut pemain yang berhasil dilaporkan, maka penjaga pos akan menjaga pos penjagaan kembali pada permainan selanjutnya.

Dari permainan *main mancik-mancik* ini penulis berusaha menyampaikan pesan didalamnya, bahwa sebagai makhluk sosial manusia tidak akan mampu selalu bergantung kepada manusia lainnya, dan harus tetap mempunyai strategi sendiri serta mampu melihat dengan jeli kesempatan dan siap menerima resiko terhadap setiap yang dilakukannya.

Karya 4



"Loncek Batuang"

Karya selanjutnya dengan judul *loncek batuang* merupakan karya yang mempunyai suasana menegangkan saat memainkannya dengan menggunakan alat tertentu untuk memainkannya. Permainan *loncek batuang* umumnya dimainkan oleh anak Nagari yang laki-laki, biasanya dimainkan dibagian pekarangan rumah. Permainan ini dimainkan dengan jumlah orang yang sangat dibatasi atau ditentukan jumlah pemainnya, yaitu sebanyak lima orang. Setiap dua pemain yang lain akan menganbil posisi jongkok saling

berhadapan yang dihubungkan dengan dua bilah bambu ditangan kanan dan kiri mereka. Kemudian satu pemain lainnya akan berada ditengah-tengah pemain yang lain, sambil bersiap-siap melompat di celah bambu yang berada di bawah pijakan pemain tersebut, dengan bambu yang digoyang-goyangkan oleh pemain lainnya sesuai lagu yang dinyanyikan.

Disamping menggambarkan keseruan dan menampilkan Susana yang berbeda pada lukisan *loncek batuang* ini, melalui karya lukis ini penulis juga berusaha menyematkan makna serta pesan pada orang yang melihat karya ini. Bahwasanya setiap apa yang dilakukan mempunyai resiko serta tantangan tersendiri untuk melakukannya, bahkan kadang sering kali dijumpai resiko yang didapat akan terkesan sangat fatal. Namun menurut penulis dengan adanya resiko tersebut maka akan meningkatkan tingkat kehati-hatian, kejelian serta meningkatkan keberanian bahkan mampu meningkatkan peluang yang lebih besar untuk mencapai sebuah tujuan dengan hasil yang sangat memuaskan.

Karya 5



Main Kajai

100 cm X 120 cm

Dalam karya yang berjudul *main kajai* ini penulis berusaha menggambarkan keseruan permainan yang sangat digemari oleh para anak Nagari yang perempuan pada masanya. Permainan ini biasanya dimainkan di perkarangan rumah namun juga bisa dimainkan di dalam ruangan yang cukup luas untuk memainkan permainan ini. *Main kajai* ini merupakan permainan yang mempunyai aturan dan cara memainkan yang cukup rumit dan dengan lebih mengutamakan kemampuan individu pemain. Permainan ini dimainkan mulai dari tiga hingga lebih dari lima orang, dua pemain akan bertugas merentang tali atau *kajai* yang nantinya akan dijadikan oleh pemain lainnya sebagai rintangan yang harus dilewati. Pemain yang bertugas melewati rintangan akan melewati rintangan mulai dari level yang paling mudah hingga level yang paling susah dan setiap level permainan mempunyai aturan tersendiri yang telah disepakati sebelumnya. Kemudahan pemain yang menang akan ditentukan dengan pemain yang mampu melewati semua level permainan dan bila melakukan kesalahan pemain akan digantikan oleh pemain yang merentangkan *kajai* tersebut.

Karya ini bermakna agar setiap apa yang dilakukan agar tetap selalu berhati-hati dan penuh pertimbangan untuk melakukannya, karna dengan kesalahan kecilpun sering kali apa telah diperjuangkan akan mampu hilang begitu saja. Namun bila hal ini terjadi janganlah anggap semuanya berakhir begitu saja kemudian mulailah mengatur strategi baru sembari membaca peluang yang ada dan berjuang kembali dengan rencana baru yang lebih baik

Karya 6



Main Kelereng”
100 cm X 120 cm

Karya selanjutnya berjudul *main kelereng*, dalam karya ini penulis berusaha mewujudkan suasana permainan senatural mungkin,. Main kelereng merupakan salah satu permainan anak Nagari yang sangat digemari pada masanya, yang umumnya dimainkan oleh anak Nagari yang laki-laki. Namun permainan ini sangat mempunyai banyak aturan dan cara bermain yang beragam. Pada lukisan *main kelereng* ini penulis mencoba menampilkan permainan kelereng yang paling umum yaitu dengan cara kereleng yang dimainkan dilempar atau dijentikan menuju sebuah sasaran kelereng yang lebih banyak. Kelereng yang lebih banyak diletakkan di tanah yang dibatasi oleh sebuah lingkaran dengan jumbuh yang telah ditentukan sebelumnya. Pemain yang mampu melempar kelereng hingga mengenai sasaran dan berhasil mengeluarkan kelereng sebanyak-banyaknya dari dalam lingkaran akan dinyatakan sebagai pemenang serta kelereng yang berada di luar lingkaran akan menjadi milik si pemain tersebut. Permainan pun akan berakhir hingga kelereng dalam dalam lingkaran telah di keluarkan seluruhnya, dan permainan akan dimulai kembali sampai akhirnya beberapa pemain akan berhenti bermain karna kehabisan kelereng yang mereka miliki, namun pemain lain akan dinyatakan menang karena mempunyai kelereng paling banyak diantara pemain lainnya..

Dari sinilah penulis mencoba menyematkan sebuah makna dari karya ini bahwa setiap apa yang kita lakukan sebagai manusia akan mendapat balasan yang sesuai, tergantung bagaimana kita menyikapi dan melakukan hal tersebut karena disetiap yang menang pasti akan ada yang kalah dan begitu juga sebaliknya. Namun yang kalah tidak akan selau kalah dan menang juga akan tidak selalu menang.

Karya 7



“Badia Batuang”
100 cm X 120 cm

Karya yang berjudul “*Badia batuang*” penulis berusaha menggambarkan permainan dengan suasana yang sangat menegangkan saat memainkannya. Permainan *badia batuang* ini dapat dimainkan sendiri maupun banyak orang dan tidak memiliki aturan khusus untuk memainkannya, namun permainan ini mempunyai tempat tertentu untuk memainkannya karena akan dianggap mengganggu bila memilih tempat yang tidak tepat.

Permainan *badia btuang* merupakan permainan yang dimainkan dengan keberanian yang sangat tinggi serta ketelatenan dalam memainkannya. Permainan *badia batuang* merupakan salah satu permainan yang mempunyai resiko yang cukup tinggi, oleh karena itu permainan ini dimainkan umumnya oleh anak Nagari yang laki-laki.

Cara memainkan permainan ini cukup sederhana, dengan menggunakan bambu sebagai alat utamanya yang kemudian diisi dengan sejenis bahan bakar seperti spiritus ataupun minyak tanah, kemudian sumbu yang telah disiapkan pun dibakar, maka *badia batuang* pun akan meledak layaknya meriam yang sangat keras bunyinya. Pada bagian inilah bahayanya permainan ini, pemain yang tidak hati-hati akan memiliki resiko terbakar karena percikan api dengan tangan yang masih berlumuran bahan bakar, ataupun ketulian yang disebabkan oleh bunyi ledakan yang begitu keras. Oleh sebab itu juga permainan ini dimainkan ditempat tertentu yang jauh dari pemukiman penduduk. Namun bunyi ledakan yang begitu keras tidak dianggap mengganggu bagi para petani, sebab mampu menghalau hama dan binatang pengganggu di ladang ataupun di sawah-sawah mereka, yang umumnya terletak di tengah hutan atau ditempat yang jauh dari pemukiman penduduk.

Memalui karya *badia batuang* ini penulis mengingatkan kembali betapa asyik dan menegangkannya permainan badia batuang ini, akan tetapi juga terselip makna dan pesan moral yang sederhana namun penting di dalamnya. Dari main *badia btuang* dapat dipelajari bahwa segala sesuatu yang penuh resiko bahkan terkesan dapat merugikan orang lain, bila dilakukan pada tempatnya dan dengan orang yang tepat maka akan menjadi suatu hal yang sangat memuaskan bagi diri sendiri bahkan berguna bagi orang lain.

Karya 8



“ Balap Palapah Pinang”
100 cm X 120 cm

Karya dengan judul “*balap palapah pinang*” ini penulis berusaha menggambarkan suasana keseruan dan kebahagiaan disaat memainkan permainan tersebut. Permainan ini merupakan salah satu permainan yang tidak terlalu rumit atau mempunyai aturan tertentu saat memainkannya, serta tidak membatasi jenis kelamin ataupun jumlah pemain saat memainkannya. Pemain hanya membutuhkan *palapah pinang* yang disesuaikan dengan jumlah pemain, pemain berjumlah mulai dari dua orang hingga lebih dari enam orang. Jumlah pemain pada permainan ini haruslah genap karna setiap dua pemain akan membentuk sebuah tim yang terdiri dari dua orang, dengan satu pemain bertugas menaik *palapah pinang* dan yang lain bertugas sebagai penumpang. Pemain yang bertugas menarik *palapah pinang* biasanya pemain yang bertubuh lebih besar dan kuat sedangkan pemain yang bertugas sebagai penumpang relatif mempunyai tubuh yang lebih kecil. Untuk memainkan permainan ini membutuhkan perkarangan rumah yang cukup luas dan halus untuk mmemainkanya, makin halus permukaan tanah tempat bermain maka makin terasa lebih menyenangkan karena *palapah pinang* akan dapat meluncur lebih kencang. Kemudian permainan ini dimainkan dengan cara tiap-tiap kelompok akan bersaing mendahului kelompok lain, yang dimulai dengan garis *start* dan diakhiri dengan garis *finish* yang telah disepakati sebelumnya. Maka pemenangnya akan ditentukan dengan siapa yang lebih dulu melewati garis *finish*, meskipun bagi yang menang tidak mendapat penghargaan apapun dan begitupun dengan yang kalah tidak di beri hukuman apapun namun permainan ini sangat menyenangkan untuk dimainkan.

Selain menampilkan suasana yang menyenangkan, paka karya ini penulis juga berusaha meyematkan makna, yaitu dari permainan *palapah pinang* dapat dipelajari bahwa segala sesuatu yang dilakukan tidak selalu mendapatkan imbalan, meskipun dalam menjalankan kehidupan terkesan seperti sebuah perlombaan namun bagi yang memang belum tentu mendapatkan imbalan dan begitu juga sebaliknya. Dari hal ini mengisaratkan bahwa janganlah mudah menyerah dan selalu bangkit kembali untuk mencapai sebuah tujuan yang ingin dicapai.

Karya 9



“Main congkak”
100 cm X 120 cm

“*Main congkak*” adalah karya kesembilan yang memvisualkan dua orang anak perempuan yang sedang *main congkak* dengan tingkat keseriusan dan penuh kejelian yang cukup tinggi saat memainkannya. Permainan ini merupakan salah satu permainan anak Nagari yang biasaya dimainkan di dalam rumah, dan digemari anak Nagari yang perempuan pada umumnya serta memiliki aturan yang dianggap cukup rumit. *Main congkak* ini dimainkan dengan alat yang terbuat dari kayu dengan terdapat dua belas lubang kecil dan dua lubang yang lebih besar dengan bentuk setengah lingkaran di atasnya, selanjutnya lubang-lubang tersebut akan diisi dengan masing-masing lubang sebanyak tujuh buah kerikil.

Permainan ini juga sangat membatasi jumlah pemainnya karena hanya terdapat dua pemain saja untuk memainkan permainan ini.

Penulis memncoba menyelipkan makna pada lukisan main congkak ini, bahwa mempunyai keterampilan yang baik belum tentu dapat menentukan hasil yang baik juga tanpa diiringi pengalaman yhangn baik juga, dan begitu juga sebaliknya. Maka, untuk menciptakan diri agar tanpa celah kuasasi kedua hal tersebut keterampilan atau kemampuan serta pengalaman yang cukup untuk mencapai sebuah tujuan yang ingin dicapai.

Karya 10



“Bermain Layang-Layang”
100 cm X 120 cm

Bermain Layang-Layang adalah karya terakhir dari kesepuluh karya yang dibuat. Dalam karya ini penulis mencoba menggambarkan suasana permainan yang sangat seru dan penuh antusias dalam memainkan permainan ini. Permainan *layang-layang* ini merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan alat bermain yang disebut *layang-layang*, yang nantinya dihubungkan dengan seutas tali atau benang dan

diterbangkan dengan bantuan angin. Untuk *bermain layang-layang* diperlukan pekarangan yang sangat luas atau dimainkan dilapangan dan bisa juga disawah-sawah yang telah dipanen oleh petaninya. Permainan ini dimainkan umumnya oleh anak Nagari yang laki-laki. Permainan *layanglayang* ini baisanya tidak mempunyai aturan khusus untuk memainkannya serata jumlah peserta yang tidak dibatasi sedikitpun. Namun permainan ini hanya lebih mengandalkan kemampuan individu si pemain agar mampun memainkan bahkan mampu membuat *layang-layang* mereka sendiri, agar terlihat lebih bagus dan mampu terbang dengan baik dari pada *layang-layang* pemain yang lain. Pada permainan *layang-layang* ini tidak terdapat kalah ataupun menang saat memainkannya, namun pada saat memainkannya pemain mempunyai resiko kehilangan *layang-layang* saat tali atau benang yang menghubungkan *layang-layang* dan pemain putus saat *layang-layang* mulai terbang tinggi. oleh karena itu permainan ini sangat tergantung dengan katahanan serta kuliatis peralatan yang baik saat memainkannya.

Dari hal inilah penulis mencoba menyematkan makna di karya main *layang-layang* ini, bahwa setiap segala sesuatu yang dilakukan agar mempertimbangan segala sesuatunya dengan baik serta banyak perhitungkan dalam melakukannya. Jadi, bila sesuatu yang diinginkan tidak bisa terpenuhi dengan baik maka hendaklah untuk mengitropeksi diri sendiri sebelum melemparkan kesalahan kepada orang lain.

Simpulan

Karya dengan judul "*permainan anak nagari dalam karya lukis realis*" diangkat dan mendeskripsikan Sebagian dari pengalaman pribadi di masa kecil dengan konsep ide dan gagasan yang diciptakan dari berbagai referensi seperti internet, foto, karya seniman, jurnal yang dijadikan acuan dalam berkarya.

Anak-anak sebagai objek utama yang dijadikan inspirasi kerena sebagai ungkapan persaaan hingga di visualkan diatas kanvas. Dengan proses yang telah dilakukan dan terselesaikannya karya adalah bagian dari kepuasan penulis dalam mengungkapkan perasaan yang dirasakan. Bagi saya sebagai penulis mengangkat tema dalam penciptaan karya lukis berupa fenomena sosial masyarakat yang terjadi pada anak-anak di lingkungan

Referensi

Conny, R. Semiawan. (2008). Belajar Sambil Bermain. Jakarta :Prehalindo

Rahmawaty, D. (2020). PENGARUH TUNJANGAN PENGHASILAN DAN LINGKUNGAN KERJA TERHADAP KINERJA PERANGKAT NAGARI DI KECAMATAN TANJUNG RAYA KABUPATEN

AGAM. *Jurnal PROFITA: Akuntansi dan Bisnis*, 1(1), 12-26. Didapat dari:
<http://ojs.itbhas.ac.id/index.php/AB/article/view/271>

Ridwan, R., & Munajab, Z. (2019). Dinamika Sosial Masyarakat Multikultural Dalam Penyatuan Nagari. *KEMUDI: Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 3(2), 212-236. Didapat dari:
<http://ojs.umrah.ac.id/index.php/kemudi/article/view/867>.