



ILUSTRASI DENGAN TEKNIK DIGITAL TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN NOSTALGIA ANTAR GENERASI

Mas Anjal Bimo Suseno[✉], Muhammad Rahman Athian

Prodi Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima November 2023
Disetujui Desember 2023
Dipublikasikan Januari 2024

Keywords:

*Traditional Games,
Digital Techniques
Information Media
Nostalgic Media*

Abstrak

Kemajuan teknologi saat ini berkembang dengan pesat sehingga dapat mempengaruhi aktivitas bermain anak. Aktivitas bermain di lapangan (seperti bertemu secara langsung) mulai tergantikan dengan virtual atau *game online*. Untuk itu melalui permainan tradisional, anak-anak dapat meningkatkan kesehatan jasmani karena saat bermain mereka melakukan aktivitas fisik dengan berolahraga sekaligus juga dapat berjemur. Penulis membuat karya dengan pendekatan kartunis agar mempermudah penyampaian isi karya kepada apresiator yang merupakan anak muda dan dekat dengan dunia kartun. Karya ini dibuat dengan *free hand tools* melalui proses digitalisasi untuk mempermudah proses pembuatan, pemilihan warna, pencetusan ide kedalam visual. Karya yang dibuat berjumlah 15 karya permainan tradisional yang ada di indonesiia. Analisis karya permainan tradisional berdasarkan pada spesifikasi karya, deskripsi karya, analisis formal, dan interpretasi karya dari aspek teknik, estetis, dan ilustratif.

Abstract

Technological advances are currently developing very rapidly so that they can affect children's play activities. Playing activities on the field (such as meeting in person) are starting to be replaced with virtual or online games. For this reason, through traditional games, children can improve their physical health because while playing they are doing physical activity by exercising while also getting sunbathing. The author makes works with a cartoonist approach in order to make it easier to convey the contents of the work to appreciators who incidentally are young people who are close to the world of cartoons. This work was made with free hand tools through a digitization process to simplify the process of making, choosing colors, generating ideas into visuals. The works created amounted to 15 works of traditional games in Indonesia. Analysis of traditional game works is based on work specifications, work descriptions, formal analysis and interpretation of works from technical, aesthetic and illustrative aspects.

© 2023 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: nurikhtiaroh@student.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini berkembang dengan sangat pesat sehingga dapat memengaruhi aktivitas bermain anak. Aktivitas bermain di lapangan seperti bertemu secara langsung mulai tergantikan dengan virtual atau game online. Game online saat ini sangat diminati oleh banyak kalangan, mulai dari dewasa hingga anak-anak. Efek dari game online ini dapat membuat anak bolos sekolah dan memakan banyak waktu karena menimbulkan rasa kecanduan. Hal ini dapat menjadi ancaman bagi eksistensi dan kelangsungan permainan tradisional karena anak-anak telah beralih ke permainan modern (Herwantoni, Syakir, dan Haryanto, 2016).

Selain itu, dampak dari adanya Covid-19 yang mewabah di seluruh dunia termasuk di Indonesia menjadikan sulitnya anak-anak bertemu langsung secara komunal. Hal tersebut berdampak pada aktivitas bermain yang membutuhkan keterlibatan fisik secara langsung seperti permainan tradisional. Padahal, melalui permainan tradisional ini memiliki dampak positif salah satunya berkaitan dengan kesehatan.

Melalui permainan tradisional, anak-anak dapat meningkatkan kesehatan jasmani karena saat bermain mereka melakukan aktivitas fisik dengan berolahraga sekaligus juga dapat berjemur. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Adhariah (2018) yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat menyehatkan kebugaran jasmani siswa.

Manfaat permainan tradisional lainnya juga dapat menumbuhkan karakter anak, selain kesenangan yang di dapat dalamnya. Permainan tradisional dapat membentuk anak menjadi seseorang yang memiliki karakter luhur. Hal ini penting terutama dalam kaitannya menumbuhkan karakter anak sejak dini. Misalnya, saat bermain permainan tradisional membutuhkan beberapa orang sehingga karakter kerjasama akan terbentuk.

Permainan tradisional Cim-ciman adalah salah satunya. Melalui permainan tradisional ini, karakter anak terbentuk dengan tumbuhnya sikap disiplin, kerjasama, dan supportif antara satu sama lain (Helvana & Hidayat, 2020). Selain itu, anak juga dapat mengisi waktu luang dan belajar berbagai nilai hidup serta budaya.

Kemudian, adalagi permainan tradisional Congklak juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Terdapat sembilan nilai-nilai karakter yang terdapat di dalam permainan Congklak. Sembilan nilai karakter tersebut adalah nilai kejujuran, disiplin, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri,

komunikatif, tanggung jawab dan menghargai prestasi (Helvana & Hidayat, 2020).

Namun, saat ini anak-anak mulai kehilangan dan kekurangan lahan untuk bermain permainan tradisional. Hal ini karena dalam memainkan permainan tradisional membutuhkan ruangan yang besar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Najmi et al., 2016) juga menunjukkan kebutuhan ruang terbuka ketika anak-anak bermain tradisional.

Sebanyak 50% responden memilih lapangan sebagai tempat bermain, taman sebanyak 31% responden, dan 14% memilih lahan kosong. Lapangan menjadi tempat yang paling banyak diminati. Akan tetapi, kesedian beberapa tempat tersebut belum cukup memadai. Terlebih lagi di kota besar, lahan permainan anak telah beralih fungsi menjadi pusat perbelanjaan, perkantoran, dan lainnya.

Permainan tradisional saat ini juga jarang dimainkan oleh anak-anak karena kurangnya pengetahuan. Anak-anak tidak mengetahui apa saja permainan tradisional yang ada di daerahnya. Hal ini disebabkan karena kurang adanya pewarisan budaya dari generasi sebelumnya menyebabkan permainan tradisional tersebut tidak ada yang melestarikan (Nur & Asdana, 2020). Ditambah lagi, masuknya budaya asing membuat semakin tergesernya permainan tradisional.

Karena itu, perlu adanya pelestarian permainan tradisional tersebut untuk mengomunikasikan kepada khalayak terutama bagi generasi muda. Pelestarian permainan tradisional ini dapat dilakukan melalui sebuah ilustrasi dalam bentuk digital. Ilustrasi digunakan untuk memperjelas suatu gagasan dalam bentuk visual sehingga mempermudah seseorang untuk memahaminya (Harmadji dan Sugiarto, 2022).

Melalui ilustrasi digital, permainan tradisional dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk mengajak, memperkenalkan, dan mencintai permainan tradisional yang sudah mulai hilang terkikis oleh zaman. Visualisasi yang menarik dan modern akan menjadikan masyarakat lebih mudah dalam memahami setiap permainan tradisional yang disajikan.

METODE BERKARYA

Media Berkarya

Pada pembuatan karya ini, penulis menggunakan bahan-bahan di antaranya sebagai berikut. Kertas Ivory adalah gabungan dari jenis kertas matt paper dan art carton yang salah satu sisinya berlaminasi glossy mengkilat dan sisi satunya berupa doff. Tulisan yang dicetak akan terlihat lebih tajam bergaris tegas serta cerah pada permukaan kertas bagian glossy, kemudian pada permukaan kertas doff akan terlihat lebih gelap dan

sederhana.

Tinta merupakan bahan berwarna (termasuk hitam) agak cair, yang digunakan untuk membuat gambar cetak dari acuan/pelat yang dicetakkan menjadi keliahan pada bahan cetakan (kertas/karton) (Susanto, S.A dan Adi, n.d.). Pada karya yang di cetak penulis, penulis menggunakan tinta jenis pigment (Drubrite).

Dipilih sejumlah alat yang digunakan untuk membuat tugas akhir kali ini. Menurut KBBI (2016). Alat adalah benda yang digunakan untuk membuat sesuatu (Media yang tidak habis pakai). Pada pembuatan karya ini, penulis menggunakan alat sebagai berikut. Disini penulis menggunakan laptop Asus jenis X441M yang memiliki Cpu asus x441m menggunakan processor Intel celeron tipe N4000 dan N4020 1.1 Ghz sampai 2.8 Ghz. Pada proses pembuatan karya digital ini, penulis menggunakan mous jenis Logitech 170.

Penulis menggunakan tablet tipe Wacom CTH-490 karena memiliki sensitivitas 1024. Penulis menggunakan perangkat lunak berupa Adobe Photoshop Cc 2018 untuk membuat sket dalam berkarya. Penulis menggunakan clip studio jenis CLIPStudioPaintVer1_5_0 untuk membuat karakter dan menentukan sudut dalam pemilihan perspektif. Sedangkan untuk mesin pencetak digunakan untuk mencetak gambar yang diproses dengan program Adobe Photoshop Cc 2018.

Penulis berkarya menggunakan teknik lining untuk memperjelas gerak dan bentuk figure. Lining merupakan pembuatan garis panjang melalui cat dengan kuas linier atau kuas yang panjang (Thabroni, 2022). Disini penulis menggunakan teknik lining dalam berkarya digital. Garisnya dibuat tebal karena karakter yang dibuat adalah anak-anak jadi tidak terlalu mementingkan kerealisan karakter, karena gambar lebih ke kartunal.

Teknik yang digunakan penulis dalam berkarya berikutnya yaitu teknik sungging. Teknik sungging merupakan proses pewarnaan dengan metode tumpang tindih (Alif, Syakir, dan Sugiarto, 2022). Sedangkan menurut Nuraini (2022) teknik sunging adalah pembuatan warna yang bertingkat dengan menambahkan teen, toon, dan shadow. Teen merupakan percampuran warna dengan warna putih, toon mencampurkan warna dengan warna hitam, shadow mencampurkan dengan warna abu-abu. Penulis menggunakan teknik sungging karena penulis hendak memvisualisasikan karya secara sederhana dan tidak terlalu realis.

Penulis menggunakan warna pastel dalam berkarya. Warna pastel merupakan warna yang lebih menuju warna muda atau cenderung cerah. Warna

merah ketika dicampur dengan warna putih akan berubah menjadi merah muda dan juga warna-warna lainnya. Seringnya warna pastel terlihat lebih cerah tapi tidak terlalu kuat warnanya (Ilmunesia.com, 2019). Penulis menggunakan warna pastel karena warna lebih cerah dan lebih disukai oleh anak-anak karena cenderung lebih cerah.

Kemudian penulis memilih berkarya dengan bentuk kartunal. Kartunal menurut Tanudjaja (2002) adalah sebutan untuk suatu bentuk gambar yang dibuat sebagai representasi dari suatu situasi dengan tingkat humor yang dirancang untuk membuat orang tersenyum atau tertawa. Penulis memilih berkarya dengan bentuk-bentuk kartunal karena bentuk ini adalah bentuk yang paling disukai oleh anak-anak dan paling dekat dengan anak-anak karena memiliki bentuk yang sederhana dan warna-warna yang cerah.

Terakhir, berkaitan dengan sudut pandang. Menurut Limbong & Suparman (2016), sudut pandang pada hakikatnya adalah strategi, teknik, taktik yang sengaja dipilih pengarang untuk menyampaikan ide dan ceritanya. Penulis menggunakan sudut pandang bervariatif karena ingin menampilkan bermacam-macam sudut pandang dari karya-karya yang ditampilkan.

Alur kerja berkarya pada pembuatan karya, penulis menggunakan beberapa tahapan atau proses pembuatan karya. *Pertama*, penulis mencari ide kreatif menggunakan Google yang mana penulis membutuhkan ekspresi dan gerakan. Penulis menggunakan beberapa ekspresi untuk mengungkapkan mimik muka dalam ilustrasi bermain permainan tradisional. Penulis menggunakan gambar referensi yang diperoleh dari Google untuk pembuatan ekspresi dan gerakan. *Kedua*, penulis dalam membuat skeet memerlukan aplikasi clipstudio untuk menentukan bentuk figure dan arah perspektif yang diambil.

Ketiga, pembuatan Gerakan. Penulis menggunakan gerakan untuk menampilkan ilustrasi supaya lebih terlihat kegiatan bermainnya. *Keempat*, pembuatan layer. Penulis menggunakan alat layer sebagai salah satu fitur berkarya pada Adobe Photoshop. *Kelima*, pembuatan lining. Pada proses pembuatan lining penulis menggunakan brush jenis general brushes ukuran 35 warna coklat.

Langkah selanjutnya ialah proses pewarnaan. Proses pewarnaannya menggunakan brush general brushes ukuran bebas menentukan besar kecilnya bidang yang diwarnai, untuk ke bidang gambar yang tidak kena sinar matahari atau tertutup bayangan penulis menggunakan teknik sungging dengan warna lebih gelap di bawahnya sehingga terlihat garis bayangannya, teknik ini di terapkan dari semua bidang gambar. Warna

yang lebih cerah untuk menjelaskan pencahayaan mengikuti arah cahaya. Selain itu, penulis juga menambahkan bayangan agar karya tidak terlihat seperti melayang.

Latar belakang karya, penulis menggambarkannya dengan fractal (bagian yang terputus-putus) dengan motif kudapan anak-anak/masa kecil. Proses rendering saat penyimpanan file sebelum di cetak ke percetakan Penulis menyimpan file dalam bentuk png dengan DPI 300 serta ukuran A3. Ukuran kertas 297 x 420 mm, saat print menggunakan mode cepat. Langkah terakhir merupakan memberi bingkai atau figura.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Karya yang dibuat berjumlah 15 karya permainan tradisional yang ada di Indonesia. Analisis karya permainan tradisional berdasarkan spesifikasi karya, deskripsi karya, analisis formal, dan interpretasi karya dari aspek teknik, estetis, dan ilustratif. Berikut ini beberapa karya permainan tradisional yang telah dibuat.



Gambar 1: Bermain Permainan Cublak-cublak Suweng
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Judul	: Bermain Cublak-cublak Suweng
Ukuran	: 29,7 x 42,0 cm
Teknik	: Digital printing (bitmap)
Media	: kertas Ivory
Tahun	: 2022

Deskripsi Karya

Karya bermain cublak-cublak suweng yang dibuat pada tahun 2022 dengan ukuran 42,0 x 29,7 cm menggunakan teknik digital printing (bitmap)

menggunakan format png yang dicetak menggunakan tinta cetak pada kertas ivory, memiliki unsur rupa garis, bidang, volume, gelap terang, warna, dan tekstur.

Pada karya ini unsur garis dibuat lebih tebal, garis-garis tersebut kemudian membentuk 6 figur. Sementara pada bagian latar garis-garis membentuk benda-benda tertentu. Unsur seni rupa bidang terdapat pada karya ini ada 2 macam pendekatan bidang, bidang geometris yang berbentuk persegi panjang terletak pada salah satu benda dilatar belakang karya. Sedangkan bidang organis dapat dilihat pada seluruh karya tersebut. Untuk mengesankan adanya volume dan ruang pada karya ini digunakan perspektif burung, itulah sebabnya pada objek utama benda yang ada di depan terlihat sangat besar.

Penggunaan gelap terang pada karya ini didukung dengan pewarnaan dengan teknik sunging, bagian yang terkena cahaya akan terlihat lebih terang dari pada bagian yang tidak terkena cahaya.

Pada tokoh pertama mengenakan pakaian berwarna biru muda, biru, biru tua, celananya berwarna abu-abu muda, abu-abu, abu-abu tua, rambutnya berwarna cokelat muda, cokelat, cokelat tua, kulitnya berwarna cokelat muda, cokelat, cokelat tua, Tokoh kedua mengenakan pakaian berwarna ungu muda, ungu, ungu tua, rambutnya berwarna abu-abu muda, abu-abu, abu-abu tua, kulitnya berwarna cokelat muda, cokelat, cokelat tua.

Tokoh ketiga mengenakan pakaian berwarna cokelat muda, cokelat, cokelat tua, celananya berwarna kuning muda, kuning, kuning tua, rambutnya berwarna cokelat muda, cokelat, cokelat tua, kulitnya berwarna cokelat muda, cokelat, cokelat tua.

Tokoh keempat mengenakan pakaian berwarna merah muda, merah, merah tua, abu-abu muda, abu-abu, rambutnya berwarna cokelat muda, cokelat, cokelat tua, kulitnya berwarna cokelat muda, cokelat, cokelat tua.

Tokoh kelima mengenakan pakaian berwarna abu-abu muda, abu-abu, abu-abu tua, selendang yang digunakan untuk menutup bagian bawah berwarna cokelat, cokelat tua, rambutnya berwarna cokelat muda, cokelat, cokelat tua, kulitnya berwarna cokelat muda, cokelat, cokelat tua.

Tokoh keenam mengenakan pakaian berwarna kuning muda, kuning, kuning tua, celananya berwarna krem, krem tua, rambutnya berwarna krem muda, krem, krem tua, kulitnya berwarna cokelat muda, cokelat, cokelat tua. Pada bagian garis penulis menggunakan warna coklat dengan sentuhan warna hitam pada bagian yang tidak terkena cahaya. Penggambaran tekstur digunakan teknik maya pada graperi yang dikenakan subjek.

Analisis Formal (Bermain Cublak-cublak Suweng)

Pada subab ini akan menjelaskan tentang analisis formal pada karya bermain cublak-cublak suweng. Garis garis yang membentuk figur dapat di katakan sebagai figur 6 anak, raut geometris tidak terlihat pada objek primer. Di sini semua tidak ada yang tampak lebih besar karena menggunakan perspektif mata burung, anak pertama sedang membungkuk sebagai objek permainan dan anak kedua keempat kelima dan keenam sebagai yang memainkan permainan dan menyanyikan lagu yang dimainkan mengiringi jalanya permainan.

Membuat unsur tersebut saling menyatu penulis menggunakan prinsip komposisi. Dimana didalamnya terdapat beberapa teori yang mendukung yaitu keseimbangan keselarasan kedekatan dominasi dan proporsi. Pada karya berjudul bermain gangsing ini penulis sengaja membuat keseimbangan simetris karena pada anak ke dua dan terakhir.

Penulis lebih menekankan pada bayangan hitam yang didekatkan dengan objek utama yaitu anak anak, ketika 6 anak di gambarkan menapak tanah maka 6 anak tersebut di gambarkan bersinggungan dengan bayangan hitam, sedangkan pada batu yang dimainkan tidak terlihat karena ada pada genggaman salah satu anak.

Prinsip keselarasan penulis justru membuat warna yang tidak selaras, hal ini dikarenakan penulis ingin menggambarkan dunia anak yang berselera dengan warna warna cerah meski kadang bertaburan. Pada karya ini letak dominasi terdapat pada anak anak yang bermain mengelilingi salah satu anak sebagai objek. Secara proporsi figure di buat dengan proporsi yang realis namun menggunakan distorsi pada bagian detail wajah hal ini menyebabkan karya ini di sebut sebagai karya kartunal.

Interpretasi Karya

Interpretasi secara garis besar karya ini menggambarkan kesenangan anak anak saat bermain cublak-cublak suweng, mereka bebas berekspresi dan berkompetisi melalui permainan sederhana, cublak-cublak suweng adalah permainan yang cukup langka di era digital ini, padahal cublak-cublak suweng sebagai permainan tradisional memiliki kandungan filosofis tersendiri.

Filosofi tersebut diketahui bahwa sebelum mendapatkan kesenangan (batu yang di genggam) anak harus menggenggam batu yang di berikan setelah selesai di putar diatas punggung anak yang jadi objek permainan (keterampilan) lalu belajar menebak di mana batu itu di sembunyikan dari salah satu tangan pemain (berlatih secara tekun). Melalui permainan

bekel ini anak dapat mempelajari 3 hal sekaligus yaitu kesenangan kompetisi, melatih kelinahan dan belajar secara gigih untuk mendapat suatu hal yang di inginkan.

Pengalaman nyata semacam ini sangat sulit di gantikan oleh gawai gawai berbasis digital yang modern. Dengan menampilkan karya ini penulis berharap apresiator dapat mendapatkan informasi tentang permainan tradisional gasing serta bernostalgia secara bersamaan.

Permainan cublak-cublak suweng merupakan permainan tradisional yang terdapat di beberapa daerah dengan penyebutan yang berbeda-beda. Bekel dimainkan dengan cara biji di genggam bersamaan dengan bekel, lalu bekel di lempar kemudian biji di lempar. Biasanya cublak-cublak suweng dimainkan secara berkelompok, yang bisa menebak dimana batu itu disembunyikan maka akan ganti objek pemain atau dia yang menang.

Karya pertama penulis berjudul "Bermain Permainan Cublak-cublak Suweng" salah satu karya dari 15 ilustrasi proyek studi. Ilustrasi ini buat pada tahun 2022 menggunakan teknik digital menggunakan alat pen tablet *One by Wacom* dan laptop, dengan perangkat lunak *Adobe Photoshop CS6*. Karya ini dibuat dengan menggunakan bidang gambar digital potret dengan ukuran kertas digital A3. Kemudian karya ini dicetak dengan ukuran A3 pada kertas Ivory yang kemudian dimasukan pada pigura dengan ukuran 30 x 42 cm pada kegiatan displaynya.

Penulis menggunakan warna warna yang cerah, seperti pemilihan warna kuning, merah, hijau, pink, coklat, hitam, abu-abu. Warna kulit juga coklat cerah karena menandakan masih anak-anak yang main Cublak cublak suweng. Latar blakang gambar permen ager ager dan es tung, menggambarkan makanan yang semasa kecil sering di beli dan di sukai anak kecil.

Diperlihatkan enam orang anak yang sedang bermain Cublak cublak suweng. Hal tersebut berarti permainan dilakukan secara berkelompok. Raut muka dari masing-masing tokoh digambarkan dengan ceria karena sedang memperhatikan batu yang di putar di atas masing masing tangan yang membuka dan memperhatikan permainan siapa yang akan menjadi pemenang. Kemudian, latar gambar yang berupa berbagai macam manisan masa kecil memberikan nuansa ceria dan bernostalgia.



Gambar 2: Bermain Permainan Congklak

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Judul	: Bermain Congklak
Ukuran	: 29,7 x 42,0 cm
Teknik	: <i>Digital printing</i> (bitmap)
Media	: Kertas Ivory
Tahun	: 2022

Deskripsi Karya

Karya bermain Congklak yang dibuat pada tahun 2022 dengan ukuran 42,0 x 29,7 cm menggunakan teknik *digital printing* (bitmap) menggunakan format png yang dicetak menggunakan tinta cetak pada kertas ivory, memiliki unsur rupa garis, bidang, volume, gelap terang, warna, dan tekstur.

Unsur garis pada karya ini dibuat lebih tebal, garis-garis tersebut kemudian membentuk 2 vigur dan 1 benda yang digunakan untuk bermain. Sementara pada bagian latar garis-garis membentuk benda-benda tertentu. Unsur seni rupa bidang terdapat pada karya ini ada 2 macam pendekatan bidang, bidang geometris yang berbentuk persegi panjang terletak pada salah satu benda dilatar belakang karya dan 1 benda pada objek primer. Sedangkan bidang organis dapat dilihat pada seluruh karya tersebut. Untuk mengesankan adanya volume dan ruang pada karya ini digunakan perspektif burung, itulah sebabnya pada objek utama benda yang ada di bawah tampak dari atas. Penggunaan gelap terang pada karya ini didukung dengan pewarnaan dengan teknik sunging, bagian yang terkena cahaya akan terlihat lebih terang daripada bagian yang tidak terkena cahaya. Warna yang ada pada tokoh pertama adalah berwarna hijau muda, hijau tua, celananya berwarna abu-abu, abu-abu tua, kain penutup celananya berwarna kuning muda, kuning, kuning tua, peci yang dipakai berwarna cokelat muda, cokelat, cokelat tua, rambutnya berwarna abu-abu, kulitnya berwarna

cokelat, cokelat tua. Tokoh kedua mengenakan pakaian berwarna kuning muda, kuning, kuning tua, celananya berwarna abu-abu muda, abu-abu, abu-abu tua, kain penutup celananya berwarna hijau muda, hijau, hijau, peci yang dipakai berwarna cokelat muda, cokelat, cokelat tua, rambutnya berwarna abu-abu, kulitnya berwarna cokelat, cokelat tua. Congklak yang dimainkan berwarna cokelat muda, cokelat, cokelat tua, biji conklaknya berwarna jingga. Bagian garis penulis menggunakan warna cokelat dengan sentuhan warna hitam pada bagian yang tidak terkena cahaya. Penggambaran tekstur digunakan teknik maya pada graperi yang dikenakan subjek.

Analisis formal (Bermain Congklak)

Pada subbab ini akan menjelaskan tentang analisis formal pada karya Bermain Congklak. Garis-garis yang membentuk figure dapat dikatakan sebagai figure 2 anak raut geometris yang ada pada objek primer adalah congklak yang terlihat tampak atas karena menggunakan perspektif mata burung, anak pertama sedang menunggu giliran bermain anak ke 2 yang berada di depannya sedang memainkan permainan.

Untuk membuat unsur tersebut saling menyatu penulis menggunakan prinsip komposisi. Dimana didalamnya terdapat beberapa teori yang mendukung yaitu keseimbangan keselarasan kedekatan dominasi dan proporsi. Pada karya berjudul bermain gangsing ini penulis sengaja membuat keseimbangan simetris karena pada anak pertama dan kedua besarnya seimbang karena berhadap-hadapan.

Untuk prinsip kedekatan penulis lebih menekankan pada bayangan hitam yang didekatkan dengan objek utama yaitu anak-anak dan bekelnya ketika 2 anak di gambarkan menapak tanah maka 2 anak tersebut di gambarkan bersinggungan dengan bayangan hitam, sedangkan pada congklak yang dimainkan berdekatan dengan bayangan.

Pada prinsip keselarasan penulis justru membuat warna yang tidak selaras, hal ini dikarenakan penulis ingin menggambarkan dunia anak yang berselera dengan warna-warna cerah meski kadang bertaburan. Pada karya ini letak dominasi terdapat pada dua tokoh anak yang sedang bermain, yang dibuat seolah lebih besar dari mainannya karena prinsip perspektif mata burung. Secara proporsi figure dibuat dengan proporsi yang realistis namun menggunakan distorsi pada bagian detil wajah hal ini menyebabkan karya ini disebut sebagai karya kartun.

Interpretasi Karya

Interpretasi secara garis besar karya ini menggambarkan kesenangan anak-anak saat bermain

congklak, mereka bebas ber ekspresi dan berkompetisi melalui permainan sederhana, congklak adalah permainan yang cukup langka di era digital ini, padahal congklak sebagai permainan tradisional memiliki kandungan filosofis tersendiri, sebelum mendapatkan kesenangan (congklak yang di mainkan) anak harus memutarkan biji congklak dan menjatuhkanya satu persatu ke lubang yang sudah ditentukan, lubang yang paling banyaklah yang akan (kejujuran) lalu belajar membagi satu persatu ke area lubang yang ditentukan (berlatih kejujuran dan tekun). Melalui permainan bekel ini anak dapat mempelajari 3 hal sekaligus yaitu kesenangan kompetisi, melatih kelihaiha dan belajar secara gigih untuk mendapat suatu hal yang di inginkan. Pengalaman nyata semacam ini sangat sulit di gantikan oleh gawai-gawai berbasis digital yang modern. Dengan menampilkan karya ini penulis berharap apresiator dapat mendapatkan informasi tentang permainan tradisional gasing serta bernostalgia secara bersamaan.

Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang terdapat di beberapa daerah dengan penyebutan yang berbeda-beda. Bekel dimainkan dengan cara biji di genggam di bagi satu persatu kearea lubang yang ditentukan bersamaan dengan bekel, lalu bekel di lempar kemudian biji di lempar. Biasanya congklak dimainkan satu lawan satu atau dua orang yang bisa mengumpulkan biji paling banyak dia lah yang menang.

Karya pertama penulis berjudul "Bermain Permainan Congklak" salah satu karya dari 15 ilustrasi proyek studi. Ilustrasi ini buat pada tahun 2022 menggunakan teknik digital menggunakan alat pen tablet *One by Wacom* dan laptop, dengan perangkat lunak *Adobe Photoshop CS6*. Karya ini dibuat dengan menggunakan bidang gambar digital potret dengan ukuran kertas digital A3. Kemudian karya ini dicetak dengan ukuran A3 pada kertas Ivory yang kemudian dimasukan pada pigura dengan ukuran 30 x 42 cm pada kegiatan displaynya.

Penulis menggunakan warna warna yang cerah. Warna kulit juga coklat cerah karena menandakan masih anak-anak yang main congkelak. Latar blakang gambar permen ager ager dan es tung, menggambarkan makanan yang semasa kecil makan.

Aspek ilustratif dalam gambar diperlihatkan dua orang anak yang sedang bermain congklak. Hal tersebut berarti permainan dilakukan secara satu lawan satu. Raut muka dari masing-masing tokoh digambarkan dengan ceria karena sedang memperhatikan biji congklak yang di mainkan dan memperhatikan permainan siapa yang akan menjadi pemenang. Kemudian, latar gambar yang berupa

berbagai macam manisan masa kecil memberikan nuansa ceria dan bernostalgia.

PENUTUP

Penciptaan karya yang menyuguhkan tokoh anak-anak bermain permainan tradisional ini adalah sebuah konsep yang di ilustrasikan menjadi bentuk visual sebagai media informasi dan bernostalgia antar generasi. Penciptaan ilustrasi ini lebih mengdepankan visual kartunis dan sangat sederhana agar mempermudah penyampaian isi karya kepada apresiator yang merupakan anak muda dan dekat dengan dunia kartun. Pembuatan karya ini menggunakan gaya kartunis dengan beberapa sudut pandang atau perspektif. Tampak pada semua ilustrasi yang disuguhkan membantu anak-anak untuk dengan mudah berimajinasi dari perspektif yang berbeda-beda saat barmain.

DAFTAR PUSTAKA

Adhariah, I. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Siswa. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 5(02), 273. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v5i02.1392>

Alif, N.M, Syakir, dan Sugiarto, E. (2022). Topeng Bali sebagai Inspirasi dalam Berkarya Seni Digital Art. *Eduarts : Journal of Arts Education*, 11(2), 73–84.

Harmadji, Y. dan Sugiarto, E. (2022). Tengkorak Hewan Dilindungi sebagai Inspirasi Karya Seni Vignette dengan Teknik Digital. *Eduarts : Journal of Arts Education*, 11(2), 58–72.

Helvana, N., & Hidayat, S. (2020). Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 253–260.

Herwantoni, R. Syakir, Haryanto, E. (2016). Perangan Buku Pop-up Ilustrasi Permainan Tradisional Anak-Anak di Jawa Tengah. *Arty : Journal of Visual Arts*, 5(2), 41–52.

Ilmunesia.com. (2019). *Pengertian Warna Pastel dan Contohnya*. Ilmunesia.Com. <https://ilmunesia.com/pengertian-warna-pastel-dan-contohnya/>.

KBBI. (2016). *Alat*. Kbbi.Kemdikbud.Go.Id. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/alat>.

Limbong, J. L., & Suparman. (2016). Kemampuan Menentukan Unsur Intrinsik Cerpen Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Siswa Kelas Viii Smp Negeri 10 Kota Palopo. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra PBSI FKIP Universitas Cokroaminoto Palopo*, 2(1), 12–26.

Najmi, N., Mugnisjah, W. Q., & Budiarti, T. (2016).

Kajian Ruang Terbuka Untuk Pelestarian Khazanah Permainan Tradisional Di Kota Bogor, Jawa Barat. *Jurnal Lanskap Indonesia*, 8(2), 70–80. <https://doi.org/10.29244/jli.v8i2.14698>.

Nur, H., & Asdana, M. F. (2020). Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar. *Phinisi Integration Review*, 3(1), 17–29.

Nuraini, I. (2022). *Apa yang dimaksud dengan teknik sungging?* Gres.Web.Id. <https://gres.web.id/apa-yang-dimaksud-dengan-teknik-sungging/>.

Susanto, S.A dan Adi, A. (n.d.). Pengaruh Pemilihan Tinta terhadap Kualitas Cetak dalam Industri Percetakan Koran. *DINAMIKA*, Vol. VII, 9–16.

Tanudjaja, B.B. (2002). Bentuk-Bentuk Kartun Sebagai Medium Penyampaian Pesan Dalam Iklan. *Nirmana*, 4(2), 169–178. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16089>.

Thabroni, G. (2022). *Teknik Melukis yang Sebenarnya: Glazing, Underpainting, dsb.* Serupa.Id. <https://serupa.id/teknik-melukis/>.