



## PERMAINAN GOBAK SODOR SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS

**Khadad Ma'ruf<sup>1</sup>, Siti Mutmainah<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: khadadtok14@gmail.com

<sup>2</sup>Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: sitimutmainah@unesa.ac.id

### Abstrak

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk keragaman budaya yang terdapat di Indonesia. Anak-anak senang bermain game, sebab kegiatan yang menyenangkan bagi mereka. Saat masa kecil perupa senang memainkan permainan gobak sodor yang termasuk jenis permainan tradisional. Hal tersebut menginspirasi dalam penciptaan karya. Tujuan dari penciptaan karya untuk mendeskripsikan teknik dan media dalam penciptaan karya, proses penciptaan karya, bentuk wujud visual karya dengan tema permainan gobak sodor. Penciptaan karya menggunakan metode *pre-factum*, *practice-led research*, penciptaan karya lebih fokus pada isu atau permasalahan yang ditemukan pada masyarakat atau di lapangan. Perupa mengangkat permasalahan tentang permainan gobak sodor yang sudah terlupakan karena adanya perkembangan teknologi modern dan perubahan pola bermain anak dari permainan tradisional beralih pada permainan *game online*. Terdapat empat tahapan yang dilalui meliputi tahap persiapan, mengimajinasi, pengembangan dan perwujudan. Teknik yang digunakan adalah teknik *impasto* dan teknik *opaque* pada media kanvas dan cat *acrylic*. Karya yang dihasilkan dengan aliran *surrealis pop* ditampilkan dengan gambar animasi kartun zaman dulu. Dari gambar perupa berimajinasi tentang hilangnya permainan gobak sodor pada masa kini yang menghasilkan empat buah karya seni lukis, dengan judul Cengkeraman Teknologi, Krisis Moral, Es Teh Panas dan Kebahagiaan yang Bermanfaat.

Kata kunci : Gobak sodor, Penciptaan, Seni lukis.

### Abstract

*Traditional games are a form of cultural diversity found in Indonesia. Children love to play games, because activities are fun for them. When he was little, the artist enjoyed playing the gobak sodor game, which is a type of traditional game. This inspired in the creation of this work. The purpose of creating this work is to describe the techniques and media in creating works, the process of creating works, the visual forms of works with the theme of the gobak sodor game. Creation of works using pre-factum methods, practice-led research, creation of works that are more focused on issues or problems found in society or in the field. The artist raises the issue of the gobak sodor game which has been forgotten due to the development of modern technology and changes in children's playing patterns from traditional games to online games. There are four stages that are passed including the stages of preparation, imagination, development and embodiment. The techniques used are impasto technique and opaque technique on canvas and acrylic paint. Works produced in the pop surrealist style are displayed with old-fashioned animated cartoon images. From the drawings, the artist's imagination about the disappearance of the gobak sodor game today has resulted in four works of art, with the titles Grip of Technology, Moral Crisis, Hot Ice Tea and Useful Happiness.*

*Keywords : Gobak sodor, Creation, Art painting.*

## PENDAHULUAN

Indonesia memiliki tradisi dan kesenian yang beraneka ragam termasuk permainan tradisional, misalnya permainan petak umpet, gobak sodor, dan lompat tali. Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk warisan budaya yang ada turun temurun sejak nenek moyang terdahulu. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai pendidikan didalamnya, ketika melakukan permainan terdapat rasa senang dan gembira. Selain itu ketika bermain dapat dipelajari teknik dalam melakukan permainan, strategi dalam memenangkan permainan dan membuat peraturan dalam permainan tersebut.

Permainan tradisional dilakukan secara berkelompok bertujuan agar menjalin hubungan saling berinteraksi serta kerjasama tim untuk mencapai kemenangan. Namun seiring berkembangnya zaman, kini permainan tradisional perlahan menghilang, dikarenakan perkembangan teknologi yang melaju dengan pesat. Hal tersebut mengakibatkan tergesernya permainan tradisional oleh permainan teknologi modern.

Pada masa kecil perupa menyukai permainan tradisional yang dimainkan bersama teman-teman, banyak permainan yang dilakukan perupa dengan teman sebaya seperti gobak sodor, petak umpet, lompat tali dan masih banyak lagi. Permainan tersebut mengajak kita untuk menjadi lebih aktif dengan beraktifitas fisik seperti berlari, melompat, melempar dan mengajarkan interaksi terhadap sesama. Tidak hanya bermain saja, namun kebersamaan juga terjalin dengan sikap gotong royong dalam bekerjasama untuk memenangkan permainan.

Pada lingkungan tempat tinggal perupa di Desa Peganden Kecamatan Manyar Kabupaten Gresik dapat dilihat perubahan pola bermain anak yang dahulunya melakukan permainan tradisional dengan menggunakan alat-alat sederhana yang tersedia di lingkungan sekitar rumah. Kini beralih kepada alat elektronik seperti *smartphone*, tablet, komputer ataupun laptop. Kegiatan bermain yang dulu kebanyakan dilakukan diluar ruangan bersama teman-temannya, kini berubah menjadi individu pasif lebih memilih permainan *online* dan *game-game* yang banyak tersedia dari internet dan dimainkan melalui *handphone* di dalam ruangan.

Sehubungan dengan adanya hal tersebut maka perupa membuat judul penciptaan "Permainan Gobak Sodor sebagai Sumber Ide Penciptaan Seni Lukis ". Judul tersebut dibuat terkait dengan kondisi lingkungan sekarang yang sudah melupakan permainan tradisional peninggalan leluhur. Permainan gobak sodor menjadi objek dalam pembuatan karya lukis dalam tugas akhir.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dibuat rumusan masalah berikut. Bagaimana teknik dan media yang digunakan dalam penciptaan karya dengan tema permainan gobak sodor, bagaimana proses penciptaan karya lukis dengan tema permainan gobak sodor, bagaimana bentuk wujud visual karya lukis dengan tema permainan gobak sodor.

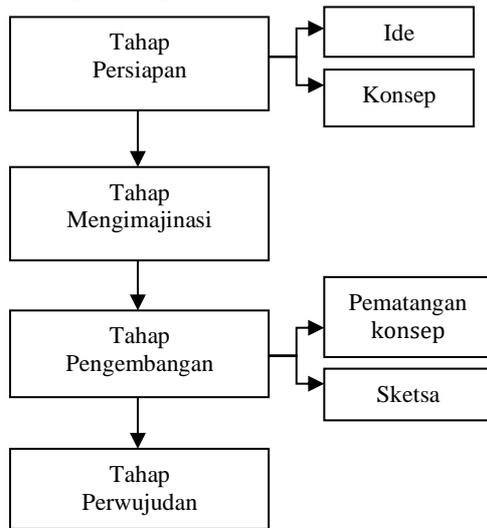
Tujuan penciptaan untuk mendeskripsikan teknik dan media yang digunakan dalam penciptaan karya dengan tema permainan gobak sodor, untuk mendeskripsikan proses penciptaan karya lukis dengan tema permainan gobak sodor, untuk mendeskripsikan bentuk wujud visual karya lukis dengan tema permainan gobak sodor.

Fokus ide penelitian adalah Menciptakan karya seni lukis dengan melihat kondisi lingkungan terkini yang telah melupakan permainan gobak sodor. Adapun manfaat penciptaan ini bagi perupa adalah dapat menghasilkan karya dengan tema permainan gobak sodor, dapat melatih perupa untuk mendeskripsikan karya dalam bentuk tulisan, dapat menambah wawasan dan pengalaman perupa dalam mengeksplorasi karya seni lukis.

## METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan atau perancangan karya seni lukis yang digunakan adalah *pre-factum, practice-led research*. Hendriyana (2018:20), memaparkan bahwa jenis penelitian *pre-factum* lebih mengacu pada isu atau permasalahan yang ditemukan di lingkungan masyarakat atau di lapangan. *Practice-led research* merupakan jenis penelitian praktik yang menciptakan dan merefleksikan karya baru melalui riset. Sehingga objek karya yang dibuat belum ada ketika dilakukan penciptaan, bentuk dan wujud visual objek karyanya dirancang dan dibuat sendiri oleh perupa. Pada proses penciptaan karya lukis terdapat empat tahapan yang dilakukan perupa meliputi : tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan,

dan tahap perwujudan. Setiap tahapan memiliki proses masing-masing.



**Bagan 1 Proses Penciptaan Karya Seni Lukis**  
(Sumber : Husen Hendriyana, 2018)

Tahap persiapan dimulai dengan ide, Ide adalah suatu pemikiran yang dapat diimajinasikan dalam penciptaan karya seni lukis. Ide dalam berkarya berawal dari kehidupan sehari-hari berasal dari permainan tradisional yang telah hilang pada masa kini dan salah satunya adalah permainan gobak sodor. Konsep merupakan sebuah rancangan yang berasal dari ide yang ditemukan perupa. Konsep perupa adalah memvisualisasikan permainan gobak sodor sebagai objek utama untuk mengangkat isu masa kini, misalnya hilangnya permainan gobak sodor pada masa kini.

Dua, tahap mengimajinasi dijelaskan eksplorasi bentuk dan pilihan bentuk. Dalam tahap mengimajinasi, perupa menganalisis permainan tradisional gobak sodor. Kemudian dikembangkan pada bentuk lain yang terpengaruh dengan gambar permainan gobak sodor.

Tiga, tahap pengembangan ditentukan teknik lukis, media lukis meliputi bahan dan alat yang dibutuhkan dalam pembuatan karya, tema, bentuk visual dan gaya berkarya perupa, sehingga dapat dilakukan pematangan konsep untuk menghasilkan rancangan sketsa lukis. Teknik menjadi peran penting dalam pembuatan karya seni. Teknik yang digunakan adalah teknik *impasto* dan teknik *opaque*. Teknik *impasto* merupakan teknik lukis dimana cat dilapiskan

dengan tebal diatas kanvas sehingga goresan mudah terlihat. Teknik *opaque* merupakan teknik melukis menggunakan media cat akrilik atau cat minyak. Dengan kondisi cat lebih kental dan tidak banyak menambah air atau minyak. Saat pengecatan dilakukan goresan yang tebal sehingga menghasilkan warna yang pekat dan tebal. (Arsana, 2013: 36-37).

Media atau *medium* yang berarti perantara atau penengah. Biasanya disebutkan semua hal yang berhubungan dengan bahan (Susanto, 2011:255). Dalam pembuatan karya perupa menggunakan banyak media, alat, bahan dan proses penciptaanya. media yang digunakan oleh perupa dalam membuat karya meliputi : kain kanvas, spanram, cat akrilik, staples tembak, cat tembok, lem kayu, air, kuas, palet, pensil, dan kain lap.

Perupa menyusun tema permainan gobak sodor, kemudian dieksplorkan dalam kanvas dan menghasilkan bentuk gambar yang artistik. Lalu menganalisis bentuk dari permainan tradisional dan memilih permainan gobak sodor. Perupa mengangkat tema permainan gobak sodor dalam pembuatan karya seni lukis. Dalam tahap memvisualisasi ide, perupa menggunakan permainan gobak sodor sebagai objek gambar. Perupa terinspirasi oleh permainan gobak sodor yang menjadikan gaya perupa adalah fantasi. Aliran yang ditampilkan lebih mengarah pada *surrealis pop*. Karena dapat dilihat dari gambar perupa yang berimajinasi dan berfantasi tentang hilangnya permainan gobak sodor. *Surrealis* dalam dunia seni menunjukkan kebebasan dan menggambar kejutan yang melampaui batas logika oleh pegiat seni itu sendiri.

Tahap perwujudan, dijelaskan tentang langkah kerja dalam proses perwujudan sebuah karya seni lukis dari desain sketsa awal hingga *finishing*.

#### **KERANGKA TEORETIK**

Permainan gobak sodor termasuk dalam permainan tradisional di Indonesia. Permainan ini merupakan permainan anak sekolah dasar yang dilaksanakan di halaman secara berkelompok dengan jalan permainan dilakukan dengan bebas dan berputar-putar (Yunus, 1980). Cara bermainnya adalah dengan membentuk dua tim terdiri dari empat anak atau lebih. Kemudian buat garis penjagaan menggunakan kapur pada lapangan atau halaman yang ditempati untuk bermain. Oleh sebab itu, perupa memilih

permainan gobak sodor sebagai sumber ide penciptaan karena permainan gobak sodor digemari perupa saat masa kecil. Tetapi permainan ini sekarang sudah tidak lagi dimainkan karena anak-anak saat ini lebih menyukai *game online*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penciptaan karya ini menggunakan metode *pre-factum*, *practice-led research* dimana pada proses penciptaan karyanya memiliki empat tahapan, dimulai dari tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan dan tahap perwujudan. Berikut penjabaran proses penciptaan karya, dimana perupa menjelaskan bagaimana langkah kerja dan tahapan dalam pembuatan karya lukis.

Tahap Persiapan, Pada tahap ini ditentukan ide dan konsep karya yang dibuat, perupa memiliki ide permainan gobak sodor sebagai objek dalam karya lukisnya dengan konsep perubahan pola bermain anak zaman dulu yang mulanya bermain permainan tradisional khususnya permainan gobak sodor, namun saat ini beralih pada permainan *game online* dengan menggunakan *handphone* dan jaringan internet.

Dalam tahap mengimajinasi dilakukan eksplorasi bentuk dan pilihan bentuk. Kali ini perupa memvisualisasikan permainan gobak sodor dalam beberapa versi. Kemudian mengkombinasikannya dengan karakter kartun anak-anak yang disukai perupa saat masa kecil dulu, seperti *tom and jerry*, *lego*, *mickey mouse*, *donald duck*, *tazmania*, *looney tunes*, *the simsons* dan *stich*. Serta menyajikan pengaruh *gadget* dan *game online* terhadap perubahan cara bermain anak dan karakter mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap Pengembangan, Pada tahap penciptaan yang harus diperhatikan terlebih dahulu adalah membuat sketsa dasar. Setelah dilakukan pematangan konsep karya dan berbagai pertimbangan akan dilanjutkan pembuatan desain sketsa lukis sebanyak empat judul karya. Sketsa sangat penting dalam proses pembuatan karya, karena sketsa sangat membantu seorang seniman dalam tahap awal penciptaan sebuah karya, dari segi objek, dan komposisi.

Proses berikutnya yakni tahap perwujudan. Pada tahap ini sketsa yang sudah dibuat akan dilukis pada media kanvas. Saat melukis teknik

yang dipilih adalah teknik *impasto* dan teknik *opaque*. Alat dan bahan yang diperlukan yaitu kain kanvas, spanram, cat akrilik, staples tembak, cat tembok, lem kayu, air, kuas, palet, pensil, dan kanvas.

Sketsa yang dipindahkan pada kanvas selanjutnya akan diberikan warna dasar. Mulai dari *background*, objek gambar dan lainnya sampai seluruh sketsa tertutupi oleh cat. Kemudian proses pemberian gelap terang dengan menggunakan teknik gradasi pada semua bagian-bagian gambar. Pada proses kali ini membutuhkan *skill* dan kesabaran karena dituntut ketelitian dan keahlian dalam membuat gradasi pada setiap gambar.

Proses selanjutnya adalah *finishing* bentuk. Dalam proses *finishing* dibutuhkan kesabaran dan ketelitian dalam pembuatan karya agar dapat menghasilkan karya sesuai yang diinginkan. Tahapan yang terakhir *finishing* karya yaitu pemberian *varnish* untuk melapisi karya agar lebih bagus, lebih awet dan mudah untuk dibersihkan.



Gambar 1

Sumber : Dok. Khadaad, 2021

Judul : Cengkeraman Teknologi

Ukuran : 150 cm x 150 cm

Media : *Acrylic on canvas*

Tahun : 2021

#### Deskripsi

Permainan tradisional gobak sodor yang dimainkan banyak orang, kini perlahan menghilang, tidak lagi diminati bahkan tidak ada, dikarenakan perkembangan teknologi yang mempengaruhi terhadap pemikiran anak. Teknologi sudah tidak asing bagi anak kecil zaman sekarang. Banyak anak kecil masih dibawah umur tetapi sudah dibiarkan untuk bermain *handphone*, sampai mereka tidak mau lepas dengan *handphone* seakan-akan tanpa *handphone* kebahagiaan itu tidak ada.

#### Filosofi

Sudah seharusnya kita lebih memperhatikan dan mengawasi apa yang dilakukan anak-anak. Seiring perkembangan zaman dan teknologi, penggunaan *handphone* yang tidak bijak mempengaruhi pola pikir anak serta cara mereka bermain. Walaupun tanpa *handphone* sebenarnya kita bisa bahagia, dengan berinteraksi mengajak anak lebih aktif bermain sambil belajar.



Gambar 1

Sumber : Dok. Khadad, 2022

Judul : Krisis Moral

Ukuran : 120 cm x 85 cm

Media : *Acrylic on canvas*

Tahun : 2022

#### Deskripsi

Untuk karya kedua masih berkaitan dengan karya pertama, dimana anak kecil yang sedang asyik menyombongkan diri dihadapan anak-anak lain yang sedang memainkan permainan gobak sodor, dengan memamerkan *handphone* dan menunjukkan permainan *game online*. Dia memperlihatkan bahwasanya *game online* jauh lebih menyenangkan dibandingkan dengan permainan gobak sodor. tanpa disadari bahwa permainan *game online* adalah permainan yang tidak seharusnya dilakukan dan dimainkan oleh anak kecil karena permainan tersebut dapat mengakibatkan anak kecil susah untuk berkonsentrasi, sehingga ia mudah lupa dan sulit untuk fokus.

#### Filosofi

Permainan yang diberikan pada usia yang tidak tepat dapat berdampak negatif bagi penggunaanya. Khususnya pada anak-anak yang memainkan *game online* yang seharusnya dimainkan orang dewasa. Arahkan anak kepada permainan yang menyenangkan dan mampu memberi nilai positif, sehingga dapat berdampak baik bagi karakter serta moral mereka. Agar terbentuk karakter anak yang berjiwa sosial dan memiliki kepedulian terhadap sesama.



Gambar 3  
Sumber : Dok. Khadad, 2022

Judul : Es Teh Panas  
Ukuran : 120 cm x 85 cm  
Media : *Acrylic on canvas*  
Tahun : 2022

#### Deskripsi

Karya ketiga juga berkaitan dengan karya yang kedua, dimana anak kecil bermain *game online* namun mereka selalu berbicara kata yang tidak pantas dan bersifat *toxic* sebagai wujud pelampiasan emosinya. Berbicara kotor bukanlah perilaku yang baik, namun faktanya mengucapkan perkataan kotor digunakan anak untuk melampiaskan amarahnya demi kepuasan dan kebahagiaan pribadi.

Anak kecil selalu memainkan *game online* bersama teman sebayanya di warkop terdekat dan selalu memesan minuman favoritnya yaitu es teh. Sejak pagi, siang dan malam selalu ngopi dan yang dipesan adalah es teh, karena es teh merupakan minuman yang paling *simple* dan manis rasanya. Setiap liburan mereka selalu menghabiskan waktunya di warkop hanya untuk bermain *game online* dari pagi hingga petang tanpa sepengetahuan orang tuanya.

#### Filosofi

Penggunaan media *game online* sebagai hiburan memang diperbolehkan. Tetapi harus tetap memperhatikan norma dan etika yang ada, agar tidak berdampak buruk pada nilai moral anak. Peran orangtua sangat penting dalam perkembangan perilaku dan emosional anaknya. Lakukanlah kegiatan-kegiatan positif sehingga waktu yang digunakan lebih bermanfaat. Pendidikan budi pekerti sangat penting ditanamkan sejak usia dini, agar terbentuk generasi penerus yang berkarakter dan selektif dalam segala tindakannya.



Gambar 4  
Dok. Khadad, 2022

Judul : Kebahagiaan yang Bermanfaat  
Ukuran : 120 cm x 85 cm  
Media : *Acrylic on canvas*  
Tahun : 2022

#### Deskripsi

Karya terakhir merupakan penggambaran gobak sodor yang dikagumi oleh perupa, karena gobak sodor sendiri adalah permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok dengan banyak orang. Dalam permainan ini yang harus diutamakan adalah kekompakan serta kerja sama

tim saling membantu dan berinteraksi membangun strategi bermain supaya dapat memenangkan permainan.

Filosofi

Perubahan waktu berdampak terhadap segala aspek kehidupan, termasuk permainan yang dilakukan anak. Zaman boleh berubah namun kita tetap harus melestarikan permainan gobak sodor yang merupakan permainan tradisional warisan bangsa. Walaupun permainan ini sederhana, namun didalamnya tersimpan ragam makna yang

## SIMPULAN DAN SARAN

Penciptaan karya lukis ini melalui proses panjang, bermula dari ide tentang permainan tradisional yang dimainkan perupa saat masa kecil di tempat tinggalnya yakni Desa Peganden Kecamatan Manyar Kabupaten Gresik. Namun permainan tersebut saat ini tidak lagi dimainkan anak-anak di lingkungan sekitar. Lalu memilih tema permainan gobak sodor sebagai sumber ide penciptaan. Pembuatan karya membutuhkan usaha, tenaga, biaya, dan pemikiran yang penuh pertimbangan, sehingga dapat dihasilkan empat karya lukis dengan judul karya pertama Cengkeraman Teknologi, kedua Krisis Moral, ketiga Es Teh Panas, dan karya terakhir berjudul Kebahagiaan Yang Bermanfaat.

Proses penciptaan karya melalui empat tahapan. dimulai dari tahap persiapan, penentuan ide dan konsep. Kedua tahap mengimajinasi. Ketiga tahap pengembangan, dilakukan pematangan konsep seperti penentuan tema, teknik, media alat dan bahan, bentuk, dan gaya berlanjut pada pembuatan desain sketsa awal, dan tahap perwujudan karya dari pemindahan sketsa awal pada media kanvas kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *background* hingga proses *finishing* lukisan menggunakan *varnish*.

Berdasarkan hasil karya yang sudah dibuat dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dilakukan oleh anak-anak sejak usia dini. Dengan bermain, anak-anak bisa menjadi aktif dan lebih mudah bersosialisasi dengan teman yang lain. Namun adanya pengaruh teknologi saat ini merubah pola pikir anak-anak. Anak-anak usia dini lebih

bisa diambil. Permainan yang tidak memerlukan peralatan merepotkan tetapi bisa dimainkan secara bersama-sama.

Pada bagian hasil dan pembahasan, penulis tidak perlu memisahkan atau memberikan sub-judul tersendiri untuk hasil dan pembahasan. Penulis harus memberikan penjelasan terkait apa dibalik hasil yang diperoleh, yaitu dengan cara melakukan asosiasi dan/atau komparasi. Asosiasi berarti penulis harus menghubungkan hasil yang

menyukai permainan dari *game online* yang sifatnya individualis, dan hanya bermain secara perorangan.

Walaupun dalam *game online* banyak orang yang ikut serta dalam permainan tersebut, namun mereka tidak berinteraksi secara langsung satu sama lain. Pada era kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan kita diharuskan untuk mengikuti perkembangan zaman. Meskipun demikian kita harus bijak dalam menggunakannya.

Teknologi semakin canggih tetapi kita tidak boleh melupakan permainan tradisional peninggalan leluhur. Zaman boleh berubah, namun warisan budaya yang kita miliki kelestariannya harus tetap dijaga dengan sebaik-baiknya dan tidak boleh dihilangkan. Diharapkan adanya karya ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi dan wawasan pengetahuan bagi pembaca khususnya.

## REFERENSI

- Arsana, Bayu. (2013). *Seni Lukis Realis 1 untuk Sekolah Menengah Kejuruan Semester 1*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Hendriyana, Husen. 2018. *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Seni Kriya & Desain Produk Manufaktur*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan. Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.
- Yunus, A. (1980). *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.