

**JEJAK EKSPRESI ANAK PADA PERMAINAN MASA LALU DALAM GAMBAR
DENGAN TEKNIK SHADING**

Abdul Kholik

Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Pakkholik194@gmail.com

Abstract

Every adult carries unforgettable memories from their past. This article will delve into how memories of traditional games transform into cherished recollections and will highlight the enduring positive impacts these games have that still resonate today. The aim of this work is to reintroduce traditional games from yesteryears and instruct the current generation on how to play them, ensuring they do not fade into obscurity. The methodology employed is a research-driven approach, characterized by the creation of works that originate from rigorous academic study or comprehensive observation of social and cultural phenomena. Through these in-depth observations, notable differences in children's behavior regarding play between past and present become apparent. This underscores the importance of revitalizing traditional games to preserve the positive traits in today's and future generations.

Keyword: Games, The Past, Traces of the expresion.

Abstrak

Setiap manusia dewasa memiliki kenangan masa lalu yang tak bisa terlupakan. Dalam penulisan ini, akan diajak bagaimana kenangan permainan masa lalu menjadi sebuah kenangan manis yang tak terlupakan. Dalam penulisan ini juga akan dijelaskan dampak positif dari permainan masa lalu yang masih cukup relevan untuk tetap dipertahankan sampai sekarang. Tujuan dibuatnya karya dan penelitian ini yaitu untuk diperkenalkan kembali ke generasi sekarang jenis-jenis permainan tradisional masa lalu dan cara memainkannya agar tidak punah tergerus waktu. Metodologi yang digunakan melalui pendekatan berbasis riset (research base creation) yaitu penciptaan karya yang diawali dengan penelitian akademis yang ilmiah, atau pengamatan mendalam terhadap suatu fenomena sosial dan budaya. Dari hasil pengamatan yang mendalam didapati perbedaan perilaku anak-anak terdahulu dengan anak zaman sekarang ditinjau dari permainan yang mereka mainkan. Disitulah letak urgensi perlu diangkat kembali permainan tradisional masa lalu untuk mempertahankan karakter positif generasi kini dan mendatang.

Kata kunci: Permainan, Masa lalu, jejak ekspresi.

Article History

Received: September 2025

Reviewed: September 2025

Published: September 2025

Plagirism Checker No 234

DOI : Prefix DOI : 10.8734/

panorama.v1i1.1395

Copyright : Author

Publish by : Panorama



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Masa lalu adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan peristiwa yang sudah terjadi. Masa lalu merupakan lawan kata dari masa kini dan masa depan. Masa lalu merupakan hasil pengamatan dan pengalaman manusia tentang apa yang telah dialaminya. Perjalanan hidup setiap individu tidak terlepas dari kenangan peristiwa aktifitas yang dilaluinya.

Masa kanak-kanak merupakan masa fase awal kehidupan seseorang, merupakan bab awal kehidupan manusia dimana setiap momen menawarkan peluang eksplorasi dan pembelajaran tanpa batas. Periode ini ditandai dengan ketidak tahuan dan kepolosan, seiring waktu berjalan, individu mengalami perkembangan awal yang penuh warna dan keberagaman pengalaman dalam perjalanan hidup setiap individu. Interaksi dengan lingkungan sekitar merupakan bekal kecerdasan dalam bersosialisasi. Bermain merupakan salah satu instrumen dalam proses interaksi tersebut, dan mainan adalah alat yang terlibat didalamnya. Menurut Rani Yulianty, permainan merupakan interaksi yang sangat penting bagi anak-anak. Permainan meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan/stress, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah dan memberikan pengetahuan dasar tentang kehidupan, juga dapat meningkatkan kemampuan anak-anak berinteraksi satu sama lain (Jaya & Bengkunt, 2017). Berangkat dari betapa pentingnya permainan masa lalu ini harus terus diangkat sebagai sebuah jejak memori masa lalu yang berharga, maka perupa mendokumentasikan dan mengekspresikan dalam sebuah karya gambar dengan menggunakan teknik shading.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendokumentasikan dan sebagai media ekspresi ide gagasan dan eksplorasi media sederhana menjadi sebuah karya estetik.

Sebagai media ekspresi ide gagasan dan eksplorasi media merupakan manfaat yang didapatkan khusus bagi perupa. Penikmat seni bisa mengambilnya sebagai sumber wawasan baru tentang bagaimana seniman mengekspresikan ide gagasannya dan bagaimana mengeksplorasi media sederhana yang ada disekitar kita. Dan bagi dunia pendidikan, penelitian ini sebagai dokumen sejarah tentang permainan tradisional.

Perubahan tingkah laku generasi kini tak lepas dari pengaruh permainan yang dimainkan anak-anak. Dari urgensi fenomena ini maka dilanjutkan penelitian ini dengan tahapan observasi, wawancara, kajian pustaka, dan dokumentasi, dan terakhir eksplorasi karya.

Dari hasil pengambilan data tadi, dilanjutkan dengan penyajian data secara deskriptif untuk memudahkan dalam memahaminya. Dari hasil penelitian tersebut dituangkan kedalam eksplorasi karya dengan menggunakan media sederhana dan teknik shading sebagai langkah eksekusi karyanya.

METODE

Metode penciptaan merupakan cara untuk menciptakan suatu yang baru untuk mendapatkan hasil karya dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Harjawati, 2020). Metode penciptaan yang digunakan terdiri atas desain metode penciptaan, teknik dan instrumen pengumpulan data, dan teknik penyajian dan analisis data.

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif berbasis riset (research based creation) penciptaan yang diawali dengan penelitian akademis yang ilmiah atau pengamatan mendalam tentang fenomena sosial budaya. Penelitian dilakukan dengan pengumpulan data dari berbagai sumber sebagai bahan acuan dalam penentuan objek dan tema karya, dan untuk meningkatkan pengetahuan yang dibutuhkan dalam proses pembuatan karya. Jenis pengetahuan yang diproduksi yaitu karya seni, ide, dan teori-teori. Hasil riset berupa karya seni dan tulisan ilmiah (Teikmanis, 2013 : 163). Selain itu, metode yang digunakan adalah Autoetnografi. Peristiwa yang pernah dialami dan dimainkan semasa kecil dulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data diawali dengan wawancara dan observasi narasumber terlebih dahulu, kemudian penyajian data studi literasi terkait topik pembahasan, kemudian pengumpulan dokumen yang terkait dengan pembahasan.

Data wawancara disajikan dalam bentuk tabel berisi pertanyaan dan jawaban dari responden dengan tampilan bahasa apa adanya dengan maksud mempermudah dalam memahaminya.

Tabel wawancara :

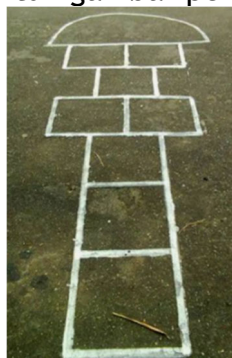
Nama/Usia	Pertanyaan		
	Jenis-jenis permainan masa lalu apa yang anda pernah mainkan?	Apakah pendapat anda tentang permainan tradisional masa lalu. Apakah masih relevan/cocok dimainkan di zaman sekarang ?	Apa harapan anda terhadap permainan tradisional masa lalu ?
Ibu Suryani/ 46 tahun	Main karet gelang, lompat karet, congklak, masak-masakan. Masih ada lagi tapi lupa namanya.	Mainan jaman dulu itu seru. Masih cocok lah dimainkan kapan aja.	Ya kalo bisa mah jangan sampe hilang. Biar anak-anak jaman sekarang pada maen lagi.
Ibu Desy Sartika / 53 tahun.	Main congklak, lompat karet, takumpet, engklek, rumah-rumahan.	Seru, asik, ga kaya mainan anak-anak sekarang. Masih tetap cocok lah sampai kapan pun. Tapi tempatnya rada susah sekarang.	Harus tetap ditertahankan mainan jaman dulu. Kenalin ke anak-anak kita.
Salman / 50 tahun	Wah apa aja ya, congklak, gantrong, dampu, maen gundu. Bikin topi raja pake daun kering.	Mainan dulu itu seru, kocak, kreatif.	Mainan jaman dulu jangan sampai hilang. Tapi kita nya yang harus kenalin ke anak-anak.
Dahlia / 47 tahun	Manda, takumpet, bikin orang-orangan dari tanah belokan. Saya lebih suka mainan anak laki dari pada anak perempuan	Seru banget, rame.	Harus dipertahankan, jangan sampe hilang. Anak sekarang mainannya hp melulu.
Mad saman / 70 tahun	Udah lupa, main gundu, main belokan kalau habis hujan. Paling selepetan dan peletokan.	Rame banget.	Jangan dihilangkan. Tapi udah susah main dimana sekarang. Udah padat sama rumah.

Dari hasil wawancara didapati permainan-permainan yang pernah ada waktu itu, diantaranya:

1. Permainan Manda

Permainan kelompok bergantian/bergilir. Pemain akan mendapat giliran untuk memainkan dengan cara jingrik melewati sekat-sekat pola yang digambar.

Gambar 1. Bentuk gambar permainan manda



Sumber : Koleksi google 2026

2. Permainan Peletokan

Permainan individu dengan menggunakan bahan utama bambu kecil dan bubur kertas sebagai pelurunya.

Gambar 2. Bentuk peletokan



Sumber : Koleksi google 2026

3. Permainan Ular naga

Permainan berkelompok dengan membentuk barisan memanjang kebelakang seperti ular. Ada dua orang berperan sebagai penjerat dengan posos berdiri berhadapan dan tangan saling merangkul diangkat keatas membentuk atap rumah.

Gambar 3. Permainan ular naga



Sumber : Koleksi google 2026

4. Permainan Telepon Kaleng

Permainan ini berpasangan saling berkomunikasi layaknya orang yang sedang menelpon. Media yang digunakan berupa kaleng bekas susu kental manis dan tali/benang kenur atau senar.

Gambar 4. Permainan Telepon Kaleng



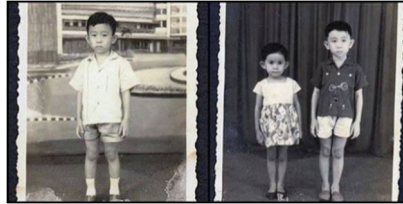
Sumber : Koleksi google 2026

Proses Penciptaan

Setelah melewati pengumpulan dan analisa data dari berbagai sumber, dilanjutkan tahap penciptaan karya.

Karya yang dibuat merupakan jejak suasana permainan dan ekspresi pemainnya yaitu anak-anak yang hidup dimasa tahun 1970-1990. Secara karakteristik fisik dan pakaian dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 5. Postur tubuh dan pakaian anak-anak tempo dulu

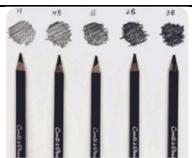


Sumber : Koleksi google 2026

Penggunaan Media Bahan dan Teknik

Bahan yang digunakan merupakan bahan yang relatif murah dan mudah ditemui yaitu arang kayu, pensil, kertas karton, dan kopi.

Tabel 1. Media bahan dan alat yang digunakan.

No.	Bahan dan alat	Keterangan
1.	 <i>Gambar 6. Kertas karton BC.</i> <i>Sumber : Pinteres 2026</i>	Kertas karton putih merupakan media utama dalam pembuatan karya.
2.	 <i>Gambar 7. Pensil konte.</i> <i>Sumber : Pinteres 2026</i>	Pensil konte dengan berbagai ukuran nomer sebagai bahan dasar untuk pembuatan arsiran.
3.	 <i>Gambar 8. Arang kayu</i> <i>Sumber : Pinteres 2026</i>	Arang kayu bakar. Digunakan untuk mengarsir dasar objek gambar.
4.	 <i>Gambar 9. Air kopi</i> <i>Sumber : Pinteres 2026</i>	Kopi bubuk yang sudah dilarutkan dengan air panas.

5.	 <i>Gambar 10. Penghapus pensil</i> <i>Sumber : Pinteres 2026</i>	Penghapus karet digunakan untuk menghapus garis dan arsiran yang di anggap tidak perlu.
----	--	---

Tabel 2. Proses visualisasi

No.	Gambar Proses	Keterangan
1.	 <i>Gambar 11. Peroses pewarnaan dasar</i> <i>Sumber : Koleksi abdul kholik 2026</i>	Proses pewarnaan dasar dengan menggunakan kopi cair.
2.	 <i>Gambar 12. Peroses pembuatan sketsa</i> <i>Sumber : Koleksi abdul kholik 2026</i>	Pembuatan sketsa awal.
3.	 <i>Gambar 13. Peroses arsir detail</i> <i>Sumber : Koleksi abdul kholik 2026</i>	Tahap arsir detail dan terang gelap.
4.	 <i>Gambar 14. Pemasangan Bingkai</i> <i>Sumber : Koleksi abdul kholik 2026</i>	Proses pemasangan bingkai.
5.	 <i>Gambar 24. Penyemprotan clear</i> <i>Sumber : Koleksi abdul kholik 2026</i>	Proses penyemprotan clear pada permukaan karya.

KESIMPULAN

Perubahan perilaku dan sikap generasi tidak terlepas dari kondisi lingkungan tempat tinggal manusia. Dorongan kuat tentang fenomena perubahan perilaku inilah maka dibuatlah penelitian untuk mengetahui sebabnya. Melalui metode kualitatif berbasis riset (research based creation) penciptaan yang diawali dengan penelitian akademis yang ilmiah atau pengamatan mendalam tentang fenomena sosial budaya.

Penelitian dilakukan dengan pengumpulan data dari berbagai sumber sebagai bahan acuan dalam penentuan objek dan tema karya, dan untuk meningkatkan pengetahuan yang dibutuhkan dalam proses pembuatan karya.

Data yang diambil berupa observasi ke lokasi dimana permainan itu pernah dimainkan. Wawancara dilakukan dengan cara menemui beberapa orang dewasa yang pernah mengalami permainan tersebut.

Dari data yang ditemukan didapati bahwa kebanyakan orang tua memiliki keresahan yang sama tentang permainan modern yang dimainkan anak-anak zaman sekarang. Berbagai faktor anak-anak kebanyakan tidak memainkan permainan tradisional masa lalu karena tidak adanya informasi tentang permainan-permainan tersebut.

Inisiasi memperkenalkan permainan tradisional masa lalu dilakukan dengan cara membuat karya gambar dengan teknik shading. Karya-karya yang dibuat bertujuan untuk mengenang kembali permainan-permainan masa lalu bagi penikmat seni yang pernah mengalaminya, kemudian memperkenalkan kepada anak-anaknya.

Penggunaan media arang, pensil, dan kopi merupakan sebuah keputusan yang matang untuk mendukung konsep karya yang dibuat. Karakter media yang digunakan menghasilkan gambaran kesederhanaan sesuai dengan tema yang diangkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan rasa syukur kepada Allah SWT yang maha pengasih dan penyayang. Rasa cinta tercurah kepada Nabi muhammad SAW.

Terima kasih diucapkan untuk semua pihak yang telah mendukung terlaksananya penulisan ini, yaitu untuk ayah bunda yang sudah bahagia di alam sana. Berkat kasih sayangnya akhirnya penulis sampai pada posisi saat ini.

Ucapan terima kasih selanjutnya disampaikan untuk istri tercinta yang selalu mendukung dan mensupport setiap hari. Begitu juga untuk kakak dan adik ku tersayang yang selalu mengingatkan dikala penulis lupa.

Ucapan terima kasih kepada guru-guru ku yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, jasmu tiada tara. Semoga tulisan ini bisa membawa manfaat yang luas untuk seluruh manusia.

DAFTAR RUJUKAN

- Ekonomi, D., & Menengah, W. (2024). 1, 2 3 1. 6(3), 1-8.
- Gambar, M., Observasi, T., Picture, M., & Observation, T. (2021). *Jurnal Metamorfosa PENERAPAN MEDIA GAMBAR MATERI TEKS OBSERVASI PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III MIN 11 BANDA ACEH*. 9(2), 159-173.
- Harjawati, T. (2020). *Model Pengembangan Industri Kreatif Berbasis Syariah Di Provinsi Banten*.
- Jaya, M., & Bengkumat, K. E. C. (2017). *No Title*.
- Nasional, S., Adita, S., Kristen, U., & Wacana, D. (2006). *Penerapan storytelling terhadap pemahaman pengenalan ekspresi dalam emosi anak 1*. 366-371.
- Negeri, S., Trenggalek, P., Fakta, A., Negeri, S., Kabupaten, P., Negeri, S., Kabupaten, P., Negeri, S., & Trenggalek, P. (2010). *Peningkatan kemampuan mengenal bangun datar melalui media gambar pada anak tunagrahita kelas i di sdlb negeri panggungari kabupaten trenggalek sri yuani*. 122-133. <https://doi.org/10.31537/speed.v2i2.129>

- Permatasari, S. A., Aini, S. N., & Nabila, U. S. (2025). *Dari Pelanggar Menjadi Pelajar : Reorientasi Perlindungan Hukum Bagi Anak Dalam Sistem Peradilan Pidana*. 369-381.
- Ritonga, F. U., Dilena, H., Studi, P., Sosial, K., Sumatera, U., Utara, S., Diri, P., Maimun, M., Utara, S., Development, P., Maimun, K. M., & Medan, K. (2022). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Guna Memenuhi Kebutuhan Pengembangan Diri Anak*. 1(1), 30-35.
<https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v1i1.487>
- Sd, S. K., & Siswanti, M. C. (2015). *No Title*. 2, 23-36.
- Studi, P., Informasi, S., Matematika, D., Matematika, F., Ilmu, D. A. N., Alam, P., & Hasanuddin, U. (2022). *PERBANDINGAN ARSITEKTUR CONVOLUTIONAL NEURAL NETWORK (CNN) DAN LONG SHORT TERM MEMORY (LSTM) DALAM KLASIFIKASI DATASET EMOTIONAL SPEECH MUHAMMAD ULIL AMRI MUHAMMAD ULIL AMRI*.
- Semiawan, C. R. 2003. *Pengembangan Rambu-rambu Belajar Sambil Bermain pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Buletin PADU. Vol. 2, No. 1, April 2003. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.