

REKONSTRUKSI IMAJI MASA KECIL: REPRESENTASI KELERENG DALAM KARYA "THE MARBLE STRIKE UNITED US"

Muhammad Abiyyu Army Fawwaz¹, Dyah Yuni Kurniawati²

^{1,2}Prodi Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret
Jalan Ir. Sutami 36 Kentingan, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah, 571628
Email Korespondensi: dyanyunik@staff.uns.ac.id²

Received: 5 July 2025

Revised: 6 July 2025

Accepted: 6 July 2025

Abstrak: Penciptaan karya seni lukis bertema permainan tradisional kelereng sebagai bentuk rekonstruksi imaji masa kecil yang sarat nilai sosial, budaya, dan estetika. Permainan kelereng tidak hanya direpresentasikan sebagai aktivitas rekreasi, tetapi juga sebagai simbol memori kolektif dan identitas lokal yang mulai terpinggirkan oleh budaya visual modern. Dengan pendekatan eksploratif dan reflektif, karya ini menggabungkan unsur visual ilustratif kontemporer dan elemen budaya populer untuk menyampaikan narasi visual yang komunikatif dan emosional. Penelitian ini mengkaji bagaimana permainan tradisional kelereng, sebagai bagian dari pengalaman masa kecil dan budaya lokal, direpresentasikan secara visual dalam bentuk karya seni lukis. Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang berfokus pada proses penciptaan seni lukis berdasarkan kenangan masa kecil, khususnya melalui permainan tradisional kelereng. Melalui penggambaran ekspresi, gestur, dan elemen-elemen visual pendukung, berhasil menyampaikan narasi kompleks yang menggugah memori kolektif masyarakat terhadap permainan tradisional sebagai bagian penting dari proses sosialisasi masa kanak-kanak, serta kebaruan konsep dan teknik dalam upaya menegaskan posisi permainan tradisional sebagai sumber ide penciptaan seni lukis kontemporer.

Kata kunci: Permainan Kelereng, Seni Lukis, Imaji Masa Kecil, Dekonstruksi Visual, Budaya Populer

Abstract: *The creation of a painting with the theme of the traditional game of marbles as a form of reconstruction of childhood imagery full of social, cultural and aesthetic values. The game of marbles is not only represented as a recreational activity, but also as a symbol of collective memory and local identity that has begun to be marginalized by modern visual culture. With an explorative and reflective approach, this work combines contemporary illustrative visual elements and popular culture elements to deliver a communicative and emotional visual narrative. This research examines how the traditional game of marbles, as part of childhood experiences and local culture, is visually represented in the form of paintings. Using a qualitative method with a descriptive approach that focuses on the process of creating paintings based on childhood memories, especially through the traditional game of marbles. Through the depiction of expressions, gestures, and supporting visual elements, it succeeds in conveying a complex narrative that evokes the collective memory of the community towards traditional games as an important part of the childhood socialization process, as well as the novelty of concepts and techniques in an effort to emphasize the position of traditional games as a source of ideas for contemporary painting art creation.*

Keywords: *Game Of Marbles, Painting, Childhood Imagery, Visual Deconstruction, Popular Culture*

PENDAHULUAN

Bermain merupakan aktivitas spontan yang dilakukan secara sukarela dengan tujuan memperoleh kesenangan dan kepuasan. Lebih dari sekadar bentuk hiburan, aktivitas ini memainkan peran signifikan dalam pembentukan individu, terutama pada masa kanak-kanak. Dalam pandangan Vygotsky (1978), bermain menjadi sarana utama bagi anak untuk mengembangkan imajinasi dan keterampilan sosial, sedangkan Piaget (1951) menekankan fungsi kognitif dan eksploratifnya. Bermain juga memberikan kontribusi terhadap kemampuan anak dalam memahami lingkungan, membangun interaksi sosial, serta mengembangkan kemampuan motorik dan kognitif. Erikson (1963) menambahkan bahwa melalui bermain, anak-anak belajar menyelesaikan konflik secara konstruktif dan membentuk identitas sosial mereka.

Bermain dan permainan merupakan dua aspek yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak. Sejak usia dini, anak-anak terbiasa bermain di lingkungan sekitarnya. Menurut Tedjasaputra (2001: 60), permainan adalah aktivitas bermain yang memiliki aturan dan persyaratan yang telah disepakati. Ralibi (2008: 43) menyatakan bahwa permainan berasal dari kata *musabaqah*, yang berarti aktivitas dengan aturan tertentu dan terkadang berbentuk pertandingan. Sementara itu, Ruswandi (2005: 7) mendefinisikan permainan sebagai kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi pemainnya. Dengan demikian, permainan dapat diartikan sebagai aktivitas bermain yang diatur oleh aturan yang disepakati bersama untuk memberikan pengalaman belajar bagi anak.

Permainan tradisional merupakan bagian dari budaya yang sarat makna. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, permainan tradisional semakin terpinggirkan, meskipun sejatinya menyimpan banyak nilai edukatif dan sosial. Salah satunya adalah permainan kelereng, yang telah lama dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa di berbagai wilayah, termasuk di Desa Wangon, Kabupaten Banjarnegara. Permainan ini tidak hanya menuntut keterampilan teknis, tetapi juga menanamkan nilai-nilai seperti sportivitas, strategi, dan kebersamaan (Nørgaard, 2009; Siregar & Lestari, 2018). Selain menjadi sarana hiburan, permainan kelereng berperan dalam memperkuat hubungan sosial serta menjadi wadah pewarisan nilai budaya lokal (Handayani & Iswantinegtyas, 2020; Sujarno, 2013). Namun, seiring pergeseran zaman, permainan kelereng mulai kehilangan eksistensinya dalam kehidupan anak-anak masa kini. Kemajuan teknologi dan budaya permainan digital menggeser minat terhadap permainan

tradisional yang lebih bersifat kolektif dan berbasis interaksi langsung. Padahal, permainan semacam ini justru memiliki keunggulan dalam mendukung pertumbuhan emosional, sosial, dan kultural anak (Lavega et al., 2014). Maka, upaya pelestarian nilai-nilai dalam permainan tradisional menjadi sangat penting, salah satunya melalui pendekatan seni.

Penciptaan seni lukis dengan tema permainan kelereng menjadi salah satu bentuk dekonstruksi imaji masa kecil yang merefleksikan kerinduan akan suasana permainan yang dahulu akrab dalam kehidupan sosial. Lukisan tidak sekadar menjadi dokumentasi visual, tetapi juga bertindak sebagai medium representasi estetik dan simbolik dari pengalaman masa lalu. Melalui pendekatan visual, pencipta mengangkat kembali esensi permainan tradisional sebagai bagian dari identitas budaya dan ruang ekspresi kreatif.

Penelitian ini mengangkat permainan kelereng sebagai sumber estetika dalam penciptaan seni lukis. Fokus penciptaan diarahkan pada bagaimana permainan kelereng dapat dikemas menjadi representasi visual yang mengandung muatan emosional, sosial, dan historis. Pembatasan penciptaan dilakukan dengan menitikberatkan pada memori masa kecil, nilai-nilai kebersamaan, dan simbol budaya lokal, serta mempertimbangkan bagaimana elemen permainan tradisional tersebut dikembangkan menjadi motif visual yang bernilai estetik. Bertujuan untuk mengkaji bagaimana permainan kelereng sebagai artefak budaya dapat direpresentasikan dalam bentuk seni lukis kontemporer, sekaligus menjadi strategi dalam melestarikan nilai-nilai tradisional melalui pendekatan visual dan naratif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang berfokus pada proses penciptaan seni lukis berdasarkan kenangan masa kecil, khususnya melalui permainan tradisional kelereng. Pendekatan ini dipilih untuk menggali secara mendalam aspek emosional, makna simbolik, dan pengalaman subjektif yang melekat dalam memori masa lalu, serta bagaimana pengalaman tersebut dapat direpresentasikan secara visual dalam bentuk karya seni. Melalui metode kualitatif, peneliti dapat memahami relasi antara narasi personal dan ekspresi estetik dalam karya seni lukis.

Kajian pustaka dalam penelitian ini mencakup literatur mengenai permainan tradisional, permainan kelereng psikologi anak, teori memori kolektif, serta prinsip-prinsip seni visual dan estetika. Literatur-literatur tersebut membentuk kerangka teoritis yang mendasari proses interpretasi terhadap

kenangan masa kecil dan kontekstualisasi permainan kelereng sebagai simbol budaya yang sarat nilai edukatif dan sosial.

Penelitian ini tidak hanya mengandalkan dokumentasi pengalaman pribadi dan observasi sosial, tetapi juga mengeksplorasi nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional sebagai bagian dari konstruksi identitas budaya. Keunggulan pendekatan ini terletak pada kemampuannya untuk menggabungkan perspektif psikologis dengan eksplorasi visual, sehingga menghasilkan karya seni yang tidak hanya estetis, tetapi juga kaya makna emosional dan historis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan metode penciptaan seni yang berorientasi pada pengalaman personal dan nilai budaya lokal, serta memperluas pemahaman mengenai memori kolektif dalam konteks seni rupa kontemporer.

Sumber Ide atau Tematik

Permainan kelereng merupakan salah satu permainan tradisional yang memiliki nilai historis dan budaya yang kuat dalam kehidupan masyarakat Indonesia, khususnya di kalangan anak-anak. Keberadaan permainan kelereng tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga mencerminkan interaksi sosial, strategi, serta keterampilan motorik yang berkembang secara alami. Seiring dengan perkembangan zaman, permainan kelereng mulai tergeser oleh permainan digital yang lebih modern, sehingga eksistensinya semakin berkurang dalam kehidupan anak-anak masa kini. Fenomena ini menjadi inspirasi utama dalam penciptaan karya seni lukis yang bertujuan untuk merepresentasikan kembali permainan kelereng sebagai bagian dari warisan budaya yang patut dilestarikan. Melalui eksplorasi visual dalam seni lukis, tema permainan kelereng diinterpretasikan tidak hanya sebagai objek permainan semata, tetapi juga sebagai simbol nostalgia, kebersamaan, dan dinamika kehidupan. Dengan mengangkat tema ini, diharapkan karya seni yang dihasilkan mampu membangkitkan kesadaran akan pentingnya permainan tradisional dalam membentuk nilai sosial dan budaya dalam masyarakat.

Metode Penciptaan

Penciptaan karya seni lukis menggunakan metode praktik kreatif yang bersifat eksploratif dan reflektif, dengan tujuan merepresentasikan permainan kelereng tidak hanya sebagai objek visual, tetapi juga sebagai simbol nilai nostalgia, sosial, dan budaya. Proses penciptaan dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah eksplorasi ide, yang dimulai dari penggalan pengalaman pribadi masa kecil dalam bermain kelereng, diperkuat dengan inspirasi dari pameran seni dan media sosial. Tahap kedua

adalah pengumpulan data visual berupa dokumentasi foto, ilustrasi, serta observasi terhadap ekspresi, lingkungan, dan atribut pendukung. Selanjutnya, dilakukan perancangan konsep melalui sketsa kasar yang mempertimbangkan prinsip-prinsip seni rupa seperti keseimbangan, kesatuan, dan irama visual. Media yang digunakan adalah kanvas dan cat akrilik, dipilih karena karakteristik warnanya yang cerah dan mudah kering, memungkinkan eksplorasi tekstur dan gradasi. Proses penciptaan dimulai dari pewarnaan latar hingga perincian objek utama, dengan perhatian khusus pada ekspresi, pencahayaan, dan atmosfer emosional. Tahap akhir adalah evaluasi dan revisi untuk meninjau kembali karya yang telah dibuat.

HASIL DAN DISKUSI

Permainan tradisional merupakan bagian integral dari kebudayaan bangsa yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif dan sosial yang tinggi. Salah satu bentuk permainan tradisional yang memiliki nilai historis, edukatif, dan estetis adalah permainan kelereng. Dalam konteks perkembangan anak, permainan ini memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan aspek fisik, kognitif, dan sosial, sekaligus menjadi media pewarisan nilai-nilai budaya. Namun demikian, eksistensi permainan tradisional kelereng saat ini mulai tergerus oleh kemajuan teknologi digital yang cenderung individualistik dan mengurangi intensitas interaksi sosial secara langsung.

Fenomena tersebut menimbulkan keprihatinan terhadap semakin pudarnya permainan tradisional dalam kehidupan anak-anak masa kini. Hal ini mendorong perlunya upaya pelestarian yang kreatif dan komunikatif, salah satunya melalui media seni rupa. Lukisan sebagai medium visual mampu merekam serta mengkomunikasikan kembali nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional. Pengalaman masa kecil bermain kelereng yang penuh makna menjadi landasan dalam menciptakan karya seni lukis yang bersifat reflektif dan nostalgis. Dengan demikian, *subject matter* dalam penciptaan ini berfokus pada bagaimana permainan tradisional kelereng dapat diangkat sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni lukis, yang tidak hanya bersifat representatif, tetapi juga memiliki misi pelestarian budaya dan edukasi visual bagi generasi mendatang.

Proses Penciptaan

1. Proses Pembuatan Sketsa



Gambar 1 Sketsa

Sumber: Abiyyu Army, 2025

Sketsa pada gambar 1 merupakan tahap awal dalam proses penciptaan karya seni lukis bertema *permainan tradisional kelereng*. Proses dimulai dengan pengamatan dan penggalian memori masa kecil, di mana permainan kelereng menjadi bagian penting dalam interaksi sosial anak-anak. Sketsa untuk karya ini memilih menggambarkan tiga tokoh anak yang sedang terlibat dalam permainan, masing-masing dengan ekspresi dan gestur tubuh yang menunjukkan dinamika emosi keceriaan, kebingungan, dan ketegangan yang sering muncul dalam permainan tradisional tersebut.

Langkah pertama yang dilakukan adalah membuat garis horizon dan latar belakang berupa tembok bata sebagai penanda ruang bermain yang sering ditemukan di lingkungan perkampungan. Selanjutnya, menentukan posisi ketiga tokoh utama secara komposisional agar terlihat seimbang dan komunikatif. Setiap karakter digambar dengan proporsi tubuh khas anak-anak dan ekspresi wajah yang diperkuat melalui detail mata, alis, dan mulut. Di bagian bawah, penambahan detail bidang permainan dan susunan kelereng untuk memperkuat konteks visual. Menggunakan pensil sebagai media awal untuk memungkinkan koreksi dan penyempurnaan bentuk secara bertahap sebelum masuk ke tahap pewarnaan. Sketsa ini tidak hanya menjadi dasar teknis untuk karya akhir, tetapi juga menjadi media eksplorasi emosi, narasi, dan kenangan masa kecil yang ingin dihadirkan kembali melalui visual.

2. Pemindahan Sketsa ke Kanvas



Gambar 2 Pemindahan Sketsa
Sumber: Abiyyu Army, 2025

Setelah sketsa awal selesai dibuat di atas kertas, tahap selanjutnya adalah pemindahan gambar ke media kanvas pada gambar 2 di atas sebagai dasar karya akhir. Pemindahan sketsa dilakukan secara manual dengan menggambar ulang secara langsung menggunakan pensil di atas kanvas putih berukuran besar. Proses ini memerlukan ketelitian dalam menjaga proporsi, komposisi, dan ekspresi tiap tokoh agar tetap konsisten dengan rancangan awal. Setiap detail mulai dari gestur tubuh hingga ekspresi wajah diperhatikan secara saksama agar karakteristik visual dalam tema tetap kuat dan komunikatif.

Sebelum pemindahan dilakukan, saya terlebih dahulu menyiapkan permukaan kanvas dengan memberikan warna dasar (*underpainting*) menggunakan cat akrilik berwarna merah sebagai latar awal. Pewarnaan dasar ini bertujuan untuk menciptakan nuansa emosional yang hangat dan dinamis serta mempermudah dalam menentukan nilai gelap terang (*value*) saat pewarnaan akhir. Selain itu, warna dasar juga membantu dalam menghindari tampilan putih polos kanvas yang kaku dan memberikan kesan lebih hidup pada lapisan-lapisan warna berikutnya. Penggunaan cat akrilik sebagai media pewarna dasar dipilih karena sifatnya yang cepat kering dan mampu menghasilkan warna yang kuat serta merata. Proses ini menjadi langkah penting dalam membangun suasana visual karya, sekaligus menyiapkan permukaan yang optimal untuk tahap pewarnaan detail berikutnya.

3. Pewarnaan Latar Belakang



Gambar 3 Pewarnaan Latar Belakang
Sumber: Abiyyu Army, 2025

Setelah tahap pemindahan sketsa dan pemberian warna dasar pada gambar 3 di atas, proses berikutnya adalah pewarnaan latar belakang. Pewarnaan dimulai dari elemen visual yang berada di posisi paling belakang, sesuai dengan kebiasaan saya dalam melukis yakni bekerja dari latar jauh menuju objek utama di bagian depan. Pendekatan ini membantu menjaga kerapian serta memudahkan dalam pengaturan kedalaman ruang (*sense of depth*) pada komposisi karya. Pada bagian ini mulai mengisi area tembok batu yang menjadi latar belakang utama. Pewarnaan dilakukan secara bertahap dengan teknik gradasi dan pencampuran warna untuk menciptakan tekstur batu yang realistis namun tetap bergaya ilustratif.

Warna-warna seperti abu-abu, coklat, biru, dan hijau digunakan untuk memberikan variasi visual dan menunjukkan dimensi permukaan tembok. Latar belakang ini memiliki peran penting dalam menguatkan suasana ruang bermain tradisional yang akrab dan otentik. Penambahan bayangan dan pencahayaan ringan untuk menegaskan volume dan memperkuat kesan natural dalam visual karya. Tahapan ini menjadi pondasi penting sebelum melanjutkan ke pewarnaan tokoh utama dan elemen permainan di bagian tengah dan depan.

4. Proses *Detailing* dan Tokoh Utama dalam Karya



Gambar 4 "The Marble Strike United Us"
Sumber: Abiyyu Army, 2025

Setelah tahap dasar dan pewarnaan latar belakang selesai, memasuki fase yang paling penting sekaligus menantang dalam proses penciptaan karya, yaitu pewarnaan detail dan penegasan tokoh utama, hal ini dapat dilihat pada gambar 4 di atas. Fokus utama diarahkan pada tiga anak yang menjadi sentral narasi visual dalam lukisan ini. Ketiganya digambarkan dalam sebuah momen penuh ekspresi yang menggambarkan dinamika emosi saat bermain kelereng salah satu bentuk permainan tradisional yang sarat akan kenangan masa kecil.

Pewarnaan detail dilakukan dengan memperhatikan pencahayaan, arah bayangan, serta gradasi warna untuk memberikan kedalaman dan dinamika visual. Setiap kelereng juga saya gambar satu per satu dengan ukuran kecil dan warna berbeda untuk memberikan nuansa riil dan mempertegas tema. Tahap ini menjadi titik puncak dalam menciptakan *keterhubungan emosional* antara karya dan penikmatnya, serta memperlihatkan bagaimana memori dan permainan masa kecil mampu dihidupkan kembali melalui visual.

Analisis Karya

1. Deskripsi

Lukisan ini menggambarkan momen masa kecil yang paling berkesan, saat menegangkan dan menyenangkan ketika membidik kumpulan kelereng

dengan harapan bisa mendapatkan banyak sekaligus. Karya ini tidak sekadar merekam aktivitas bermain, tetapi juga menggambarkan suasana kebersamaan, di mana kegembiraan dalam permainan dibagi antara teman-teman yang bermain maupun yang hanya menonton. Objek-objek mainan dari *Toy Story* dan karakter LEGO merepresentasikan masyarakat Desa Wangon, ada yang turut bermain dan ada pula yang hanya menyaksikan, persis seperti suasana nyata saat anak-anak berkumpul di desa. Latar ruang dalam rumah mencerminkan bahwa permainan tradisional seperti kelereng mampu menyatukan orang-orang dan mempererat tali persaudaraan, bahkan membuat mereka terasa seperti keluarga.

2. Analisis Formal

Komposisi lukisan tersusun rapi dengan tiga anak sebagai fokus utama, diletakkan di area depan lukisan. Seorang anak sedang bersiap membidik kelereng dengan ekspresi serius, satu anak duduk berpikir dengan penuh perhatian, dan satu anak lainnya berdiri di belakang dengan raut wajah penuh antusiasme dan kegembiraan. Di sekitar mereka, berbagai karakter *Toy Story* dan LEGO ditempatkan secara strategis duduk di sofa, berdiri di sekitar, atau saling berinteraksi membentuk suasana keramaian seperti sebuah komunitas yang berkumpul. Latar ruangan berupa sofa hijau dan dinding berwarna biru dengan motif awan menciptakan suasana yang imajinatif dan nostalgik, memperkuat nuansa masa kecil. Area lantai yang hangat kontras dengan warna-warna sejuk pada dinding dan sofa, sehingga pusat perhatian tetap pada permainan kelereng yang sedang berlangsung. Gaya lukisan yang cenderung ilustratif dan kartun, dengan garis tegas, ekspresi wajah yang ekspresif, dan warna-warna cerah, menegaskan kesan keceriaan dan semangat masa anak-anak.

3. Interpretasi

Lukisan ini merupakan representasi visual yang tidak hanya menampilkan aktivitas bermain kelereng sebagai tema utama, tetapi juga mengandung makna simbolik yang lebih dalam mengenai nilai-nilai sosial dan kebersamaan. Melalui pendekatan naratif visual, pelukis menghadirkan sebuah adegan yang menggambarkan momen favorit masa kecilnya, di mana permainan kelereng menjadi sarana interaksi sosial dan ruang ekspresi emosional. Aktivitas ini, yang dahulu sangat populer di kalangan anak-anak, divisualisasikan sebagai titik temu antara permainan tradisional dan konstruksi nilai kebudayaan lokal.

Tokoh-tokoh utama dalam lukisan digambarkan dengan ekspresi dan gestur yang berbeda-beda, yang menunjukkan beragam respons emosional terhadap situasi permainan mulai dari fokus, tegang, hingga penuh antisipasi. Variasi ekspresi tersebut dapat dimaknai sebagai refleksi dari interaksi sosial yang kompleks, di mana permainan kelereng tidak hanya menjadi ajang kompetisi, tetapi juga membentuk dinamika psikologis antar individu. Dalam konteks ini, berhasil menghidupkan kembali kenangan masa kecil bukan semata sebagai pengalaman pribadi, melainkan sebagai narasi kolektif yang dapat dirasakan oleh banyak orang, khususnya mereka yang tumbuh di lingkungan sosial yang serupa. Keberadaan figur-figur dari film *Toy Story* dan karakter LEGO dalam komposisi lukisan memiliki fungsi simbolis yang penting. Objek-objek tersebut tidak hanya berperan sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai metafora dari masyarakat desa Wangon yang terdiri dari individu-individu dengan peran yang berbeda, namun saling terhubung dalam satu ruang sosial.

Secara keseluruhan, lukisan ini menampilkan visualisasi yang kuat tentang pentingnya permainan tradisional sebagai ruang sosialisasi yang efektif, serta sebagai bagian dari proses internalisasi nilai-nilai kebudayaan lokal. Melalui visualisasi yang lugas namun kaya akan simbol, tidak hanya menawarkan pengalaman estetis, tetapi juga membuka ruang refleksi bagi audiens untuk meninjau kembali nilai-nilai luhur dalam kehidupan bermasyarakat yang mungkin mulai terlupakan di tengah arus modernisasi.

4. Evaluasi

Karya ini berhasil menyampaikan pesan nostalgia yang kuat, sekaligus menggambarkan makna mendalam tentang permainan tradisional sebagai media penyatu hubungan sosial. Gagasan untuk merepresentasikan masyarakat desa melalui karakter mainan populer merupakan pendekatan yang unik dan menyentuh, membentuk narasi visual yang hangat dan mudah dipahami. Komposisi yang seimbang, penggambaran suasana yang jelas, serta kekuatan emosi yang ditampilkan melalui ekspresi tokohnya menjadikan lukisan ini sangat komunikatif. Ia mampu membangkitkan kenangan kolektif serta memberi ruang refleksi bagi siapa saja yang pernah mengalami masa kecil yang serupa.

KESIMPULAN

Permainan kelereng menjadi inspirasi dalam seni lukis, ide karya ini muncul dari keinginan untuk merekonstruksi kembali suasana permainan kelereng yang pernah dialami, dengan menyadari bahwa kondisi dan nuansa

masa kini mungkin tidak memungkinkan replikasi yang sepenuhnya serupa. Lima karya lukisan yang dihadirkan merupakan bentuk representasi visual atas pengalaman masa kecil yang berfokus pada permainan tradisional kelereng. Melalui pendekatan simbolik dan naratif, tidak hanya menghadirkan kembali kenangan personal, tetapi juga menyampaikan refleksi sosial dan budaya yang lebih luas. Melalui penggambaran ekspresi, gestur, dan elemen-elemen visual pendukung, berhasil menyampaikan narasi kompleks yang menggugah memori kolektif masyarakat terhadap permainan tradisional sebagai bagian penting dari proses sosialisasi masa kanak-kanak. Nilai kebaruan dari penciptaan karya terletak pada pendekatan konseptual yang menggabungkan pengalaman personal masa kecil dengan isu sosial dan budaya kontemporer, serta penggunaan permainan kelereng sebagai medium representasi visual atas nilai-nilai yang mulai terlupakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarisi, Shalahudin M., & Winarno. (2021). Lingkungan Masa Kecil Sebagai Inspirasi Berkarya Komik pada Media Dua Dimesi. *Sakala Jurnal Seni Rupa Murni*: Vol. 2, No. 1:21-34.
<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/sakala>
- Anggita, G. M., Mukarromah, S.B., & Ali, M. A. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal of Sport Science and Education*: Vol. 3, No. 2. Journal homepage:
<http://journal.unesa.ac.id/index.php/jossae/index>
- Ardini, P. P., & Lestaningrum, A. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Nganjuk. CV. Adjie Media Nusantara. ISBN: 978-602-5605-23-9.
- Budi, Aan S. (2016). Kenangan Masa Kecil Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Kubistik. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa S1*.
- Damayanti, Syafira N., Tiaraningrum, Fathia H., dkk. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*: Vol. 5, No. 1:39-44.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jurnalbinadesa>
- Deda, Y. N., & Disnawati, H. (2024). Ethnomathematical Investigation of Traditional Games for Cultural Preservation in the Indonesia-Timor Leste Border Region. *Journal of Honai Math*: Vol. 7, No. 1:19-36.
<https://doi.org/10.30862/jhm.v7i1.512>

- Hayati, Siti N., & Putro, Khamim Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*: Vol. 4, No. 1: 52-64.
- Husein, M. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*: Vol. 5, No. 1:1-15.
- Kamid., Syafmen, W., Dkk. (2022). Investigating the Role of Traditional Games in Developing Students Process Skills and Interesting in Learning Mathematics. *Eurasian Journal of Research* 97: 216-234. DOI: 10.14689/ejer.2022.97.12
- Lusyani, Ita., & Syamsiar. (2023). Permainan Tradisional di Era Modern Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Lukis. *Art & Culture Journal*: Vol. 6, No. 2.
- Mubarat, H., & Patriansah, M. (2023). Kampanye Sosial Mengganti Kantong Plastik Dengan Tas Belanja Bagi Ibu Rumah Tangga Di Kota Palembang. *VisArt: Jurnal Seni Rupa dan Design*, 1(2), 302-317.
- Muslihin, H. Y., & Respati, R., & Susanti, P. M. (2022). The Development of Marble Traditional Game Based Prototype Curriculum. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan*: Vol. 20, No. 2:125-140. <https://doi.org/10.20414/jtq.v20i2.5972>
- Ngaisah, Nur C., Al Ayyubi, M., Dkk. (2023). Permainan Tradisional Kelereng dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*: Vol. 8, No. 1:103-113. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia>
- Nørgaard, K. (2009). Traditional Games As New Games: Towards An Educational Philosophy Of Play. *Sports Ethics and Philosophy*, 3(2), 253-273. <https://doi.org/10.1080/17511320902982451>
- Patriansah, M., Halim, B., & Putra, M. E. P. (2021). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Kegiatan Lomba Gambar Bercerita Di Sd 226 Palembang. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 188-194.
- Patriansah, M., & Wijaya, R. S. (2021). Analisis Tanda Dalam Karya Seni Grafis Reza Sastra Wijaya Kajian Semiotika Peirce. *Jurnal Rupa*, 6(1), 34-45.
- Patriansah, M., Sapitri, R., & Mubarat, H. (2022). AESTHETIC SPACE IN SYNTHETIC CUBISM, INTERPRETATION ANALYSIS OF ARMEN NAZARUDDIN'S PAINTINGS. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 24(1), 99.

- Pic, M., Lavega-Burgués, P., & March-Llanes, J. (2019). Motor behaviour through traditional games. *Educational Studies*, <https://doi.org/10.1080/03055698.2018.1516630>
- Qodry, D. D., & Patriansah, M. (2023). Komunikasi Visual Iklan Layanan Masyarakat Dampak Buruk Kesehatan Akibat Karhutla Di Kota Palembang. *VisArt: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, *1*(1), 46-59.
- Ritonga, Mayani., & Suparni. (2024). Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Kelereng. *Jurnal Pendidikan Matematika*: 71-84. DOI : 10.24952/ejpm.v1i1.11402
- Ramadhon, N., Patriansah, M., & Yulius, Y. (2023). BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN RAGAM SAYURAN UNGUPADA ANAK USIA 6-12 TAHUN DI KOTA PALEMBANG. *VisArt: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, *1*(2), 110-126.
- Romanvican, M., & Istiyono, E. (2020). Development learning media based traditional games engklek for achievements mastery of the material and tolerance attitude. *Journal of Physics: Conference Series*. 1440(1) (pp. 012044). IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1440/1/012044>
- Saputra, Nofrans E., & Ekawati, Yun N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Jurnal Psikologi Jambi*: Vol. 2, no. 2.
- Wijayanti, Rina. (2014). Permainan Tradisional Sebagai Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini*: Vol. 5, No. 1.
- Suryawan, I., & Jaya, A. (2020). Permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanaman nilai karakter bangsa. *Genta Hredaya*, *2*(2), 1–10. Retrieved from <https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/genta/article/view/432/350>
- Zuger, J. A. (1934). Technical Terms in the Game of Marbles. *American Speech*, *9*(1), 74-75. <http://www.jstor.org/stable/452000>