

A. Judul: PERMAINAN ANAK-ANAK SEBAGAI TEMA DALAM LUKISAN

B. Abstrak

Oleh

Muhammad Alifan Akbar

(NIM. 1112230021/SL)

ABSTRAK

Mengembangkan ide atau konsep untuk menciptakan karya, diperoleh dari pengalaman bermain, mengamati dan mempelajari hal apapun yang berhubungan dengan permainan anak-anak, ketika masih kecil. Bermain sangat dekat dengan anak-anak kecil, karena anak-anak memerlukannya dalam tahap pertumbuhannya baik secara psikologis, fisik, dan keterampilan anak. Permainan anak-anak ketika masih kecil menjadikan inspirasi tersendiri dalam menciptakan sebuah karya. Permainan anak-anak mengingatkan akan indahnnya masa kecil, bagi anak-anak permainan sangatlah menyenangkan.

Permainan merupakan dunia bagi anak. Dengan bermain anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal baru sekaligus belajar kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya.

Bermain secara tidak langsung akan membentuk kemampuan seorang anak bagaimana cara berinteraksi dengan teman-teman sebayanya, saling mengenal satu sama lain, dan juga membentuk ikatan emosi. Bermain ketika masa kanak-kanak adalah masa belajar mengenal lingkungan sekitarnya, yang juga membentuk perkembangan psikologi dan fisik anak itu sendiri.

Berbagai pengaruh dari pengalaman bermain ketika masih kecil tersebut diolah sehingga karya yang diciptakan bercerita mengenai pengaruh yang dirasakan setelah bermain yang divisualisasikan dalam bentuk karakter anak-anak yang sesuai dengan interpretasi penulis

Kata Kunci : Permainan, anak-anak, perkembangan, pertumbuhan.

ABSTRACT

Developing an idea or concept to create the works, derived from the experience of playing, observing and studying any matters relating to children's games, when it was still small. Playing very close to small children, because children need it develops both psychologically, physically, and skills of the child. Children's games as a kid to make inspiration in creating a masterpiece. Children's games will remind the beauty of childhood, children games can be fun.

The game was a world for children. By playing children discover and learn new things as well as learn when to use such skills, and satisfy what the needs.

Playing indirectly shaping how a child's ability to interact with peers, get to know each other, and also to form emotional bonds. play when childhood is a time to learn about the surrounding environment, which also form the psychology and physical development of the child.

The influences of the experience of playing as a kid was processed So the work created tells about the influence that is felt after playing visualized in the form of children's character in accordance with the interpretation of the author.

Keywords: Games, children, development, growth.

C. Pendahuluan

Gagasan muncul atas pengalaman yang dialami sehingga bisa dijadikan landasan dasar dalam proses penciptaan sebuah karya seni, dan sekaligus bisa dijadikan bahan perenungan, dan inspirasi dalam berkarya. Ide dan gagasan dapat diperoleh dari mana saja dan datang dari hal yang sifatnya sepele hingga yang bersifat rumit.

Suasana lingkungan sekitar yang dekat dengan kita dapat menjadi sumber ide yang tidak ada habisnya. Mengamati obyek-obyek dalam suasana tertentu dapat memberi informasi serta inspirasi. Seperti yang diungkapkan oleh Sudarmaji dalam bukunya yang berjudul dasar-dasar kritik seni rupa dijelaskan antara lain:

Secara ilmu jiwa, langkah pertama lahirnya karya seni adalah dari pengamatan. Peristiwa pengamatan sesungguhnya bukan peristiwa yang lepas dan berdiri sendiri, karena bila seorang mengamati objek, maka akan ada stimulasi atau rangsangan. Selanjutnya seseorang akan menangkap makna suatu objek secara pribadi sesuai dengan pengalamannya. Biasanya objek benda atau hal yang menimbulkan ide ke dalam suatu karya seni.¹

C.1. Latar Belakang.

Anak merupakan individu yang unik, satu sama lain memiliki potensi yang berbeda, berbicara mengenai anak-anak memang luas dan tidak ada habisnya. Anak bukanlah orang dewasa dalam bentuk kecil yang mana memiliki dunia sendiri yang khas. Dunia anak adalah dunia bermain, yaitu dunia yang penuh semangat. Selain tumbuh secara fisik, anak juga berkembang secara psikologis, dan anak pada dasarnya senang meniru, karena salah satu pembentukan tingkah laku mereka di peroleh dengan cara-cara meniru.

¹ Sudarmaji, Dasar-Dasar Kritik Seni Rupa. Dinas Museum dan Sejarah. Jakarta. 1979. P.30

Tema tentang permainan anak-anak diambil karena mempunyai latar belakang tersendiri ketika masih anak-anak, di mana proses bermain anak sangat penting bagi perkembangan anak baik secara fisik dan psikologis. Dengan bermain, anak-anak menemukan dan menemukan dan mempelajari hal-hal baru sekaligus belajar kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya.

Permainan anak-anak ketika masih kecil mempunyai kesan-kesan tersendiri. Hidup di keluarga yang lingkungan tempat tinggalnya terdapat banyak anak kecil. Berkumpul dengan teman-teman sebaya sangatlah menyenangkan, karena bercanda bersama, tertawa bersama, dan pada waktu itu banyak sekali kegiatan bermain yang dilakukan bersama-sama, yang terkadang kalau sudah asyik bermain bersama sampai lupa akan waktu.

Bermain pada waktu kecil merupakan suatu momen yang masih menjadi kenangan tersendiri yang masih melekat dan teringat dalam diri, di mana pada saat itu kegiatan bermain yang dilakukan sangatlah bermacam-macam mulai dari bermain kelereng, sepak bola, bulu tangkis, layang-layang, balap sepeda, bermain senapan bambu, bermain gelembung busa, dan banyak lagi yang lainnya. Bermain secara tidak langsung akan membentuk kemampuan seorang anak bagaimana cara berinteraksi dengan teman-teman sebayanya, saling mengenal satu sama lain, dan juga membentuk ikatan emosi.

Permainan anak-anak diamati sebagai hal yang positif karena mempunyai manfaat yang sangat besar untuk tahap awal perkembangan anak, Permainan anak-anak menghasilkan imajinasi-imajinasi, seperti yang diungkapkan oleh Zulkifli dalam bukunya, *Psikologi Perkembangan* dijelaskan antara lain :

Anak-anak sangat luas dan leluasa fantasinya, artinya dapat membuat gambaran khayal yang banyak dan luar biasa sehingga orang dewasa menganggapnya mustahil. Tetapi mereka belum mampu membedakan antara gambaran pengamatan, gambaran ingatan, dengan gambaran fantasi karena akal

dan pengertian yang mereka miliki masih sederhana, sedangkan perasaan dan keinginannya sangat meluap-luap.²

Anak-anak bisa tumbuh dengan baik jika berada di lingkungan yang baik yang secara tidak langsung membentuk karakter anak di mana orang-orang atau teman-teman yang berada di lingkungan sekitar tempat ia tinggal, ikut serta andil. Seperti yang diungkapkan Wasty Soemanto dalam buku *Psikologi Pendidikan* yang dijelaskan sbb : Lingkungan bermain anak-anak sangat berpengaruh besar bagi proses pembentukan karakter anak. Perkembangan anak meliputi segi-segi jasmani, jiwa dan rohani dalam proses perkembangannya ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang mengambil peranan besar dalam membentuk watak anak.³

Bermain lekat dengan kehidupan dan keseharian anak dan sampai sekarang ini pun merindukan kembali menjadi anak-anak saat membayangkan asyiknya bermain ketika masih anak-anak, karena bermain merupakan aktivitas yang dilakukan yang menimbulkan efek yang menyenangkan pada diri anak. Melalui bermain anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya, mematangkan emosi, mengasah keterampilan sosialnya, dan juga memperlancar komunikasinya, itulah yang melatar-belakangi mengangkat tema permainan anak-anak sebagai tema dalam lukisan.

C.2. Rumusan / Tujuan

1. Permainan anak-anak apa saja yang menarik untuk diwujudkan dalam karya ?
2. Bagaimana memvisualisasikan gagasan dan ide bentuk yang akan diwujudkan dalam seni lukis ?

² Zulkifli L. 1986. Psikologi Perkembangan. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.) p. 33

³Wasty Soemanto. 1990. Psikologi Pendidikan (landasan kerja pemimpin pendidikan). Jakarta: PT-Renika Cipta. p. 166

C.3. Teori dan Metode

A. Teori

Karya seni tidak dapat dilepaskan dari kehidupan sosial, “Sebab karya seni merupakan bahasa ungkap (melalui media rupa) dari interpretasi seniman terhadap masalah di sekitar lingkungannya yang mampu menggugah pikiran, perasaan, selanjutnya menimbulkan daya kreasi untuk dimanifestasikan dan dikomunikasikan melalui karya seni⁴

Gagasan muncul atas pengalaman yang dialami sehingga bisa dijadikan landasan dasar dalam proses penciptaan sebuah karya seni, dan sekaligus bisa dijadikan bahan perenungan, dan inspirasi dalam berkarya. Ide dan gagasan dapat diperoleh dari mana saja dan datang dari hal yang sifatnya sepele hingga yang bersifat rumit.

Ide serta gagasan dalam diri penulis disadari dipengaruhi faktor pribadi (internal), yaitu faktor-faktor yang berasal dalam diri seniman, berupa memori, intuisi, dan pengalaman penulis sendiri. Pada diri penulis gagasan muncul melalui hal-hal yang berhubungan dengan sifat, keadaan emosional, dan perenungan secara personal oleh penulis. Selain itu juga faktor dari lingkungan (eksternal), merupakan segala sesuatu yang bersinggungan secara langsung maupun tidak langsung dengan penulis, seperti, pengalaman-pengalaman yang penulis alami, keluarga, teman, lingkungan tempat tinggal penulis, dan lain-lain. Seringnya penulis menjelajah dunia maya (internet) yang menyajikan macam informasi termasuk gambar-gambar yang menginspirasi, pengaruh seniman idola beserta karya-karya acuan juga menjadi dorongan tersendiri dalam menciptakan ide, dan mengambil konsep.

B. Metode

Proses kreatif yang dilakukan oleh penulis dalam mewujudkan ide bentuk tiap karya dibuat berdasarkan pengaruh-pengaruh yang dirasakan

⁴ Drs. Pracoyo, M.Hum. dan Setyo Priyo Nugroho, S.Sn., “Sosiologi Seni” (Diktat Kuliah pada Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2007), p. 7

penulis ketika bermain pada waktu kecil. Lukisan yang dibuat akan memvisualkan aktifitas bermain dan dikaitkan dengan pengalaman pribadi penulis ketika masih kecil di mana penggambarannya pun menampilkan objek anak-anak yang sedang bermain tetapi dimunculkan kembali dengan karakter ciptaan penulis sendiri. Mengenai perwujudan bentuk yang ingin divisualkan dalam karya tugas akhir ini adalah bentuk-bentuk figuratif, dengan karakter anak-anak dengan citraan realis.

Teknik melukis yang diambil pada tugas akhir ini yaitu realistik, yaitu gaya melukis yang semata-mata bertujuan menangkap citra bentuk, kesan dan volume dengan penggabungan objek-objek tambahan agar bisa mendukung tema sebuah karya. setiap model lukisanya dibuat pertama kali dihasilkan melalui media foto, kemudian dituangkan di atas kanvas menggunakan media cat minyak dan kombinasi cat akrilik sebagai latar belakang karya, dengan menggunakan objek-objek anak kecil yang beradegan memainkan sebuah permainan-permainan.

Dengan tetap menempatkan kreativitas pada penciptaan karya seni, tidak menutup kemungkinan akan memunculkan improvisasi-improvisasi dalam karya seni lukis ini. Karya ditampilkan dengan warna-warna transparan dan bertekstur semu yang dihasilkan dari teknik hisap yang diterapkan pada objek latar pendukung dengan menggunakan cat akrilik dan campuran pigmen warna, sedangkan pada objek utama ditampilkan dengan warna yang lebih padat dengan teknik *opaque* (rata, menutup) dengan menggunakan cat minyak agar terkesan lebih menonjol dari objek latar pendukung, dan sebagai *center of interest*. Selain itu pada latar pendukung terdapat aksentuasi komposisi-komposisi garis-garis yang berfungsi sebagai *balance* dan pengisi ruang. Selain itu juga ditambahkan beberapa font-font *alphabet* sebagai pendukung narasi sebuah karya.

Aliran yang diambil dalam tugas akhir kali ini yaitu Realisme : aliran/gaya yang memandang dunia ini tanpa ilusi, apa adanya tanpa menambah atau mengurangi objek. Dalam sejarah seni rupa Barat (Eropa), proklamasi Realisme dilakukan oleh pelopor sekaligus tokohnya yaitu Gustave Courbet (1811-1887). Pada tahun 1855 dengan sloganya yang terkenal “Tunjukkan malaikat padaku dan

aku akan melukisnya!” yang mengandung arti bahwa baginya lukisan itu adalah seni yang konkret , menggambarkan segala sesuatu yang ada dan nyata. Di Indonesia aliran ini diprakarsai oleh S. Soedjojono, Hendra Gunawan, Trubus dan lain-lain.⁵

C. Hasil Pembahasan

Seorang seniman tentu memiliki pendekatan masing-masing dalam mencari ide untuk menciptakan sebuah karya, salah satunya adalah melalui pengalaman pribadi atau kenangan yang dimilikinya. Melalui pendekatan tersebutlah sebuah karya akan memiliki arti yang mendalam secara emosional bagi senimannya.

Sebuah karya bukan hanya berisi tentang elemen-elemen seni rupa seperti garis, warna, tekstur, bentuk, komposisi, namun juga mengenai makna yang terkandung dalam sebuah karya dan sebagai sarana representasi dalam arti sarana komunikasi dengan lingkungannya. Makna yang terkandung dalam sebuah karya bisa berupa pengalaman-pengalaman batin yang dirasakan oleh pembuat karya. Dalam bab ini akan dijabarkan satu demi satu tentang makna yang terkandung didalam karya berupa, gagasan, pesan, serta pemikiran-pemikiran.

Keseluruhan ide karya penulis merupakan hasil pengamatan dan pengalaman pribadi penulis sewaktu masih kecil ketika bermain Dengan bersumber dari aktifitas bermain yang terjadi pada waktu kecil penulis memvisualisasikannya sesuai imajinasi pribadi ke dalam karya lukisan.

⁵ Mikke Susanto. 2011. Diksi Rupa : Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa. Yogyakarta: DictiArt Lab dan Jagad Art Space. P. 327



Gambar No 18

Karya No 1

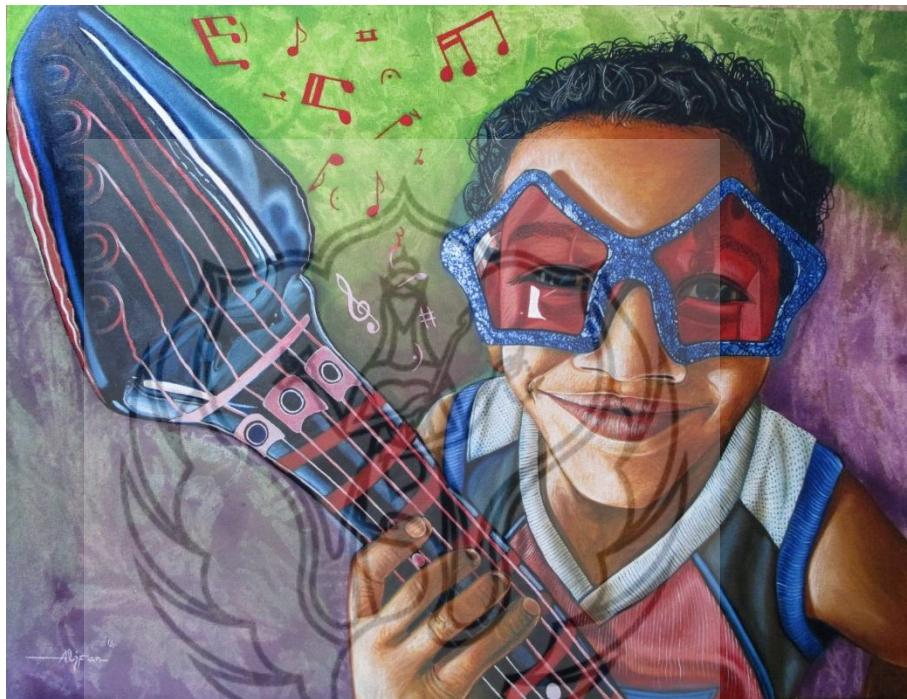
“Boneka Peluk”

Cat minyak dan cat akrilik pada kanvas

80x60 cm, 2016

Boneka merupakan sebuah mainan yang populer di kalangan anak-anak. terutama dikalangan anak perempuan, Boneka bagi anak-anak merupakan sebuah permainan yang lucu, dan sangat digemari oleh anak-anak. Tidak hanya itu, boneka bagi anak-anak sangat mempengaruhi psikologi, karena boneka bagi mereka dianggap sebagai teman atau partner bermain. Bonekapun bisa menjadi media bagi anak untuk berimajinasi, misalkan ketika seorang anak memainkan boneka yang memerankan kisah seorang super hero yang ada dalam fantasi mereka, yang seolah olah si anak yang memainkan boneka ikut memainkan peran

melawan penjahat-penjahat demi kedamaian dunia. Tidak hanya sebatas itu, selain sebagai pemeran fantasi anak, boneka bisa menjadi sesuatu yang sangat berharga bagi mereka, yang terkadang boneka bisa menemani anak ketika ditinggal pergi oleh orang tua bekerja dan anak yang semulanya menangis karena belum terbiasa terpisah dari orang tuanya karena kesibukan bekerja, menjadi tidak menangis dan lalai akan waktu karena keasyikan memainkan dengan kehadiran sebuah boneka.



Gambar No 36

Karya No 19

“aku rocker loh”

Cat minyak dan cat akrilik pada kanvas

60 x 80 cm, 2016

Anak-anak sangat leluasa fantasinya, mereka memiliki khayalan yang luar biasa, sehingga orang dewasa menganggapnya mustahil dan memiliki keinginan yang sangat meluap-luap. Dalam karya tergambar seorang anak yang memakai kacamata mainan yang memegang sebuah gitar dan gitar yang dipegang pun yaitu gitar mainan yang terbuat dari balon yang ditiup. Anak tersebut berfantasi seolah

olah menjadi rocker dengan memakai kacamata dengan bergaya seolah-olah menjadi gitarist rocker yang memainkan sebuah gitar meskipun gitar yang dimainkan sebatas gitar mainan. Dalam karya tergambar sebuah not not musik secara acak yang menggambarkan imajinasi suara dari gitar mainan yang dimainkan oleh anak tersebut.



Gambar No 29

Karya No 12

“Keasikan”

Cat minyak dan akrilik pada kanvas

80x60 cm, 2016

Bermain layang-layang mengingatkan akan memori pada waktu masih kecil, layang-layang merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan cara

menerbangkan sebuah kertas yang rangkanya terbuat dari bambu yang di iris, kemudian layang-layang tersebut di ikat dengan benang senar sebagai alat bantu untuk menggerakkan dan menerbangkan layang-layang tersebut dengan memanfaatkan angin. Bermain layang-layang bagus untuk perkembangan anak-anak karena, melatih ketangkasan anak dalam menerbangkan layang-layang supaya layang-layang agar bisa terbang semakin tinggi dan tahan terhadap arus angin yang menerjang. Layang-layang masih melekat dalam memori ketika masih kecil dimana pada masa itu sering beradu dengan lawan sampai salah satu benang layangan lawan putuslah yang dianggap kalah, dan layangan yang putus kemudian diperebutkan oleh banyak anak-anak.





Gambar No 31

Karya No 14

“Mandi Lumpur”

Cat minyak dan akrilik pada kanvas

80 x 60 cm, 2016

Bermain lumpur dalam artian bermain yang berada di lingkungan kotor tidak sepenuhnya negatif karena dengan adanya bermain di lingkungan yang kotor anak-anak terlatih secara fisik dan menjadi kebal dari bakteri-bakteri yang berada didalam tanah karena tubuh anak secara perlahan beradaptasi dengan lingkungan tersebut. Memang lingkungan yang baik untuk anak memang lingkungan yang bersih dan sehat, tetapi di satu sisi anak-anak juga sesekali perlu mencoba beradaptasi di lingkungan yang kotor supaya tubuh anak kebal dan tidak mudah terserang penyakit, selain itu anak-anak mempunyai pengalaman-

pengalaman tersendiri dalam menyikapi lingkungan kotor yang secara langsung membentuk mental anak bagaimana anak merasakan rasa jijik dan sebagainya.

E. Kesimpulan

Setelah semua karya diuraikan dan dijelaskan melalui konsep bentuk serta ide penciptaannya, maka dapat disimpulkan bahwa apa yang dimaksud dengan; *“Permainan Anak-Anak sebagai Tema Dalam Lukisan”* adalah catatan penulis mengenai aktifitas bermain anak-anak yang ditimbulkan dari memori ingatan pada waktu kecil diwujudkan ke dalam lukisan. Ide visualnya dihubungkan dengan hasil proses bermain dan pengalaman yang dirasakan penulis ketika bermain pada waktu kecil. Cerita yang digambarkan melalui visual karya penulis diharapkan dapat mewakili apa yang dirasakan. Sehingga persoalan yang diangkat mengandung sesuatu hal yang berarti dan menarik bagi apresiasi. Ingatan dari permainan anak-anak yang pernah dialami ketika masih kecil menjadi sesuatu yang menarik untuk dibuat dalam penciptaan karya Tugas Akhir. Perwujudan permainan anak-anak didalamnya memberikan arti atau makna yang didalamnya terkandung proses komunikasi.

Karena itu, permainan anak-anak merupakan proses kegiatan yang mengandung tanda-tanda sebagai alat terjadinya komunikasi dengan pengguna permainan. Tanda-tanda tersebut menjadi perangsang yang disadari. Setelah menyadari keberadaan perangsang tersebut terjadi proses pemahaman atau pemberian makna atas suatu informasi terhadap stimulus dan membentuk sebuah persepsi.

Dengan segala kekurangan yang ada diharapkan adanya masukan berupa saran dan kritik terhadap karya-karya yang telah dibuat, dengan adanya saran dan kritik yang telah diberikan dapat membuat karya-karya yang dihasilkan mampu menyampaikan gagasan serta ide sesuai dengan pokok permasalahan yang disampaikan, sehingga dapat terjalin komunikasi dengan penikmat seni dan masyarakat melalui karya seni yang komunikatif dan edukatif.

F. Daftar Pustaka

Sudarmaji, Dasar-Dasar Kritik Seni Rupa. Dinas Museum dan Sejarah. Jakarta. 1979.

Zulkifli L. Psikologi Perkembangan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1986.

Wasty Soemanto. "Psikologi Pendidikan", landasan kerja pemimpin pendidikan, Jakarta: PT Renika Cipta, 1990.

Mikke Susanto. "Diksi Rupa", Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa. Yogyakarta: DictiArt Lab dan Jagad Art Space, 2011.

Drs. Pracoyo, M. Hum, dan Setyo Priyo Nugroho, S. Sn., "Sosiologi Seni", Dikta Kuliah pada Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2007.

