

**ANAK-ANAK BERMAIN
SEBAGAI TEMA LUKISAN**



Yesi Suhendro

**MAKASUT UTAMA SENI LUKIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008**

**ANAK-ANAK BERMAIN
SEBAGAI TEMA LUKISAN**



KT002926

PENCIPTAAN KARYA SENI

Yesi Suhendro

**MINAT UTAMA SENI LUKIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008**

**ANAK-ANAK BERMAIN
SEBAGAI TEMA LUKISAN**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Yesi Suhendro
0111404021

**MINAT UTAMA SENI LUKIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008**

Tugas Akhir Karya Seni Berjudul :

ANAK-ANAK BERMAIN SEBAGAI TEMA LUKISAN diajukan oleh Yesi Suhendro, NIM 0111404021, Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 2008 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

Drs Ign, Hening Swasono, Ph. M.Sn.

NIP. 131 661 170

Pembimbing II/ Anggota

Drs. Agus Kamal

NIP. 131 061 171

Cognate/ Anggota

Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.

NIP. 131567129

Ketua Program Studi S-1 Seni Rupa Murni/
Anggota

Drs. Dendi Suwandi, M.S.

NIP. 131 567 134

Ketua Jurusan Seni Murni/ Ketua/ Anggota

Drs. Ag. Hartono, M.Sn.

NIP. 131 567 132

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs. Sukarman

NIP. 130521245



MOTTO

*Segala sesuatu yang tampak oleh mata
pasti dapat kita kerjakan*

Yesi Suhendro

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala anugerah dan limpahan rahmat-Nya yang tak terhingga, Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Anak-anak Sebagai Tema Lukisan* sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan S-1 Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dapat terselesaikan dengan baik.

Penulisan Tugas Akhir ini merupakan konsep dan karya penulis. Adapun fokus dan tema adalah anak-anak bermain yang mengilhami dan sebagai sumber inspirasi yang tidak pernah kering. Karena keceriaan dan kepolosannya dalam bersosialisasi, kerjasama mewujudkan kekompakkan yang berkesinambungan. Hal ini penulis abadikan ke dalam lukisan.

Keterlibatan semua pihak yang berupa dukungan maupun bantuan tidak dapat dilupakan. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada :

1. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, Ph. D, selaku Rektor Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
2. Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
3. Drs. Ag. Hartono, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Indonesia, Yogyakarta.
4. Drs. Dendi Suwandi, M.S., selaku Ketua Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

5. Drs. Ign. Hening Swasono, Ph. M.Sn., sebagai Pembimbing I yang telah memberikan kritik, saran, petunjuk, dan pengarahan untuk penyelesaian Tugas Akhir.
6. Drs. Agus Kamal, sebagai Pembimbing II, atas kritik, saran dan pengarahannya.
7. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku penguji *cognate*, atas kritik dan sarannya.
8. Drs. Agus Kamal, selaku Dosen Wali atas motivasinya.
9. Seluruh Dosen Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, Yogyakarta
10. Seluruh staf dan karyawannya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan pelayanan dan banyak membantu kelancaran studi.
11. Seluruh staf perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas pelayanan dan banyak membantu kelancaran studi.
12. Kedua orang tuaku, Bapak Agus Suhendro, dan Ibu Tatik Mamurningsih, serta adikku Yolanda, Bowo, ko Toni Steven, Ko Anes, Cyeni, Jimi, Tomas, Dj., Kak Wid, Kak Bi, dan Kak Yanti, dan anak surga.
13. Teman-teman yang telah memberikan motivasi dukungan dan bantuan baik material maupun spiritual, teman seangkatan 2001, Mulyo Gunarso, Constantia Rika Hapsari, Lia Mareza, Wega, Aidi Yupri, Triyanto, Andi Cakra, Coirudin dan masih banyak lagi yang telah membantu yang tidak bisa penulis sebutkan secara rinci.

Semoga segala bantuan dan kebaikan tersebut mendapat balasan yang berlipat dari Tuhan Yang Maha Esa.

Yogyakarta, Januari 2008

Penulis



DAFTAR ISI

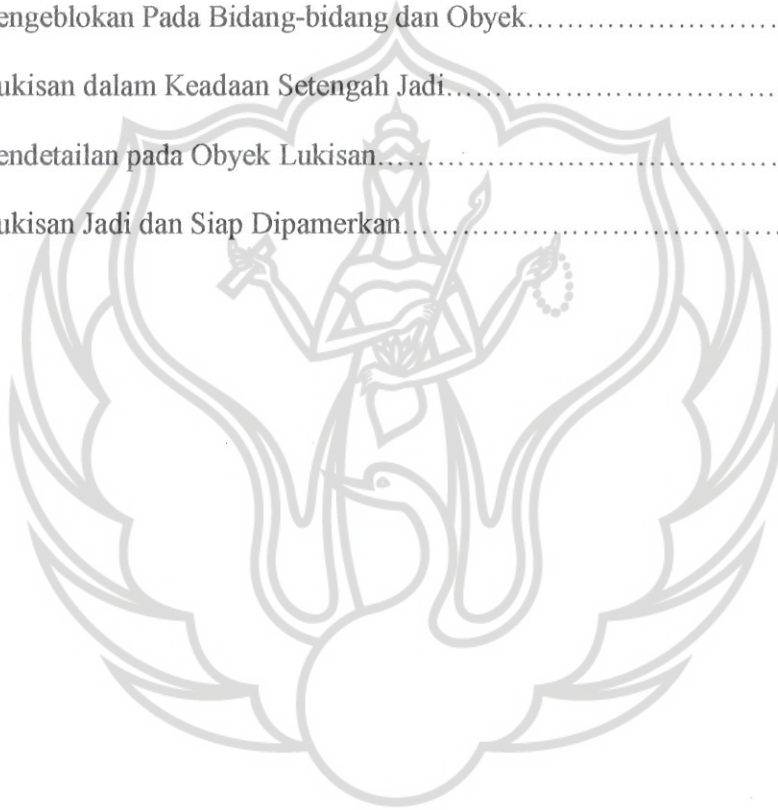
Halaman Judul I	i
Halaman Judul II	ii
Halaman Pengesahan	iii
Motto	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR FOTO TAHAP PEMBENTUKAN	x
DAFTAR FOTO KARYA	xi
DAFTAR LAMPIRAN ACUAN KARYA SENI	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Timbulnya Ide.....	4
B. Rumusan Penciptaan.....	6
C. Tujuan dan Manfaat.....	7
D. Makna Judul.....	8
BAB II KONSEP	12
A. Konsep Penciptaan.....	12
B. Konsep Perwujudan.....	13
C. Konsep Penyajian.....	21
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	22
A. Tahap Pematangan Ide Lukisan.....	22
B. Bahan, Alat dan Teknik.....	23
1. Bahan.....	24

2. Alat.....	25
3. Teknik.....	26
C. Tahap-tahap Pembentukan.....	27
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	39
BAB V PENUTUP.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN	
A. Foto Acuan Karya Seni	
B. Foto Diri Mahasiswa / Biodata	
C. Foto Poster dalam Ruangan	
D. Foto Poster Luar Ruangan	
E. Foto Situasi Pameran	
F. Katalogus	



DAFTAR FOTO TAHAP PEMBENTUKAN

1. Bahan dan Alat Lukis.....	30
2. Foto-foto Acuan.....	31
3. Empat Sketsa Alternatif Untuk Lukisan no. 18.....	32
4. Sketsa Terpilih.....	33
5. Memindahkan Sketsa Terbaik (Pilihan) ke Dalam Kanvas.....	34
6. Pengeblokan Pada Bidang-bidang dan Obyek.....	35
7. Lukisan dalam Keadaan Setengah Jadi.....	36
8. Pendetailan pada Obyek Lukisan.....	37
9. Lukisan Jadi dan Siap Dipamerkan.....	38

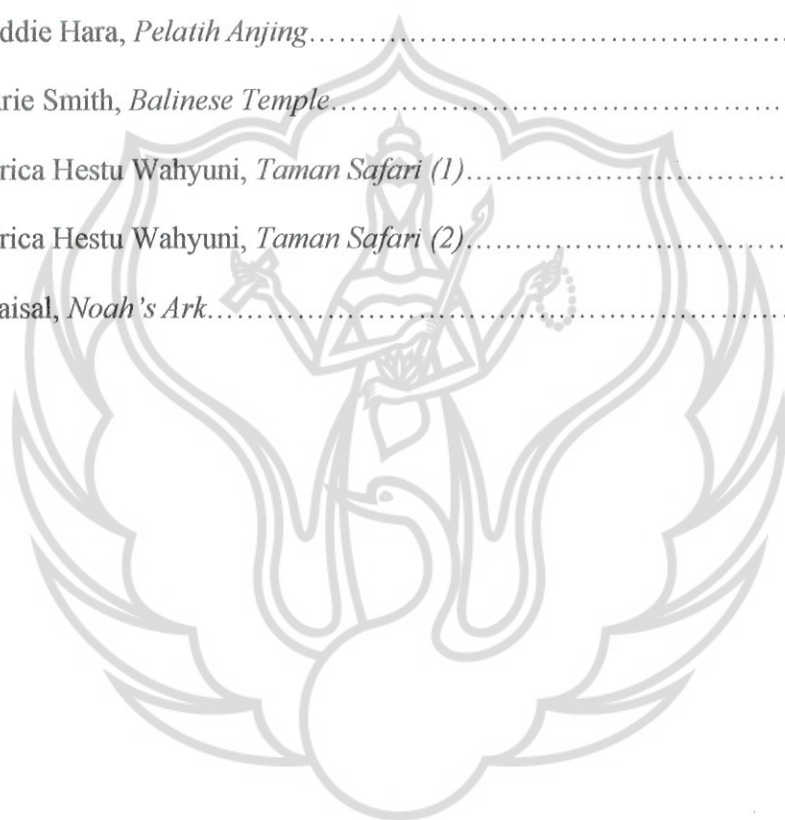


DAFTAR FOTO KARYA

1. <i>Kebebasan Bermain</i> , 2005.....	41
2. <i>Main Layangan</i> , 2006.....	42
3. <i>Bersahabat dengan Kucing</i> , 2006.....	43
4. <i>Main Bareng Ondel-ondel</i> , 2006.....	44
5. <i>Bermain di Awal</i> , 2006.....	45
6. <i>Tujuh Belasan</i> , 2006.....	46
7. <i>Bermain Balon dan Layang-layang</i> , 2006.....	47
8. <i>Bermain di Tengah Gempa</i> , 2006.....	48
9. <i>Main Barongsai</i> , 2007.....	49
10. <i>Main Bareng Ondel-ondel</i> , 2007.....	50
11. <i>Dua Sahabat yang Lucu</i> , 2007.....	51
12. <i>Tahun Baru</i> , 2007.....	52
13. <i>Main Bareng</i> , 2007.....	53
14. <i>Njoged Bareng</i> , 2007.....	54
15. <i>Main Kuda-kudaan</i> , 2007.....	55
16. <i>Merayakan Natal</i> , 2007.....	56
17. <i>Aktivitas I (Dia Tidak Mau Beda I)</i> , 2007.....	57
18. <i>Aktivitas II (Main Bola)</i> , 2007.....	58
19. <i>Aktivitas III (Dia Tidak Mau Beda II)</i> , 2007.....	59
20. <i>Aktivitasnya</i> , 2007.....	60
21. <i>Main Reog</i> , 2007.....	61

DAFTAR LAMPIRAN ACUAN KARYA SENI

1. Arie Smith, <i>Bunga</i>	66
2. Erica Hestu Wahyuni, <i>Hendak ke Pura (1)</i>	67
3. H. Widayat, <i>Gembira Loka</i>	68
4. Otto Jaya, <i>Penari Jaipong</i>	69
5. Ugo Untoro, <i>Corat-coret Cinta</i>	70
6. Eddie Hara, <i>Pelatih Anjing</i>	71
7. Arie Smith, <i>Balinese Temple</i>	72
8. Erica Hestu Wahyuni, <i>Taman Safari (1)</i>	73
9. Erica Hestu Wahyuni, <i>Taman Safari (2)</i>	74
10. Faisal, <i>Noah's Ark</i>	75



BAB I

PENDAHULUAN

Dunia anak-anak adalah dunia bermain karena anak-anak biasanya dipenuhi dengan aktifitas bermain tersebut biasanya dilakukan di halaman rumah ataupun di lapangan, mereka bermain secara individu atau membentuk kelompok. Dorongan bermain ini merupakan dorongan yang timbul karena adanya fantasi atau daya imajinasi yang kadang-kadang imajinatif atau fantatis.

Pada saat anak berusia 2-5 tahun (balita) mereka mulai mencari gaya bermain yang mereka sukai, pada usia tersebut energi seorang anak memuncak dan menuntut untuk dinyatakan sehingga mereka masih mencari-cari pola permainan yang mereka inginkan.¹ Paradigma yang penulis temui jenis permainan anak-anak pada masa penulis alami, pola bermainnya lebih bersifat kelompok. Ada ketergantungan satu dan lainnya dalam mewujudkan suatu permainan kecenderungannya berbeda dengan saat ini, yaitu bermain yang lebih bersifat individual sebagai contoh seorang anak yang bermain sepak bola dengan teman-temannya, dalam “fantasinya”, seolah-olah mereka menjadi terkenal atau pemain kartun yang mereka senangi. Anak-anak ini menikmati permainan sepak bola seperti fantasinya, yaitu menjadikan tokoh idolanya. Juga seorang anak meniru dan berfantasi apa yang ada di lingkungan sekitarnya misalnya seolah-olah menjadi dokter, pedagang dan sebagainya. Mereka larut dalam suasana permainan fantasinya untuk mengungkapkan harapan dan kegembiraan.

¹ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta, PN. Erlangga, p. 108

Setiap anak dalam fase-fase perkembangannya selalu diisi dengan aktifitas bermain. Misalnya fase-fase memainkan tangan, kaki, mulut, secara individu kemudian fase-fase menggunakan alat bantu atau teman bermain dan bersosialisasi.² Selanjutnya mereka akan bermain bersama sehingga tercipta kerjasama, anak-anak yang sedang bermain seolah tidak mengenal rasa lelah.

Seiring dengan berubahnya pola hidup masyarakat dan kepadatan penduduk, pola anak-anak dalam bermain juga mengalami perubahan. Lingkungan tempat tinggal anak-anak sekarang semakin sempit karena berdirinya bangunan-bangunan perumahan dan gedung-gedung, sehingga anak-anak kehilangan hampir sebagian besar arena bermain mereka.

Anak-anak pada masa kecil penulis tahun 1989 di kampung Krapyak, Sewon, Yogyakarta jauh lebih beruntung bila dibandingkan dengan anak-anak sekarang. Pada saat itu masih banyak tanah lapang yang bisa dipergunakan sebagai lahan bermain, sedangkan pada saat ini lahan bermain anak-anak sudah semakin jarang ditemukan. Tidak mengherankan jika anak-anak sekarang terpaksa bermain kejar-kejaran, layang-layang di jalan-jalan yang ramai membahayakan dan sebagainya.

Anak-anak sekarang juga dimanjakan dengan berbagai fasilitas yang tidak penulis dapatkan sewaktu kecil dulu, seperti banyaknya stasiun televisi yang memutar film kartun, banyaknya acara untuk anak-anak, juga ragamnya jenis permainan *play station*, *video games* dan sebagainya. Adanya berbagai fasilitas permainan tersebut menyebabkan mereka seringkali merasa kebutuhan

² *Ibid.*, p. 109

bermainnya sudah tercukupi. Namun penulis justru menangkap berbagai fasilitas bermain yang tersedia saat ini, membuat mereka tidak dapat menikmati permainan yang bersifat sosial, yang membutuhkan tanah lapang, udara bebas di luar seperti di kala penulis alami.

Kebanyakan permainan anak-anak sekarang mudah didapat dengan mengeluarkan uang, baik dengan cara sewa atau dengan membeli, seperti *play station* dengan membeli kaset *CD*-nya. Berawal dari hal-hal tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat realitas anak-anak saat ini, yang berbeda dengan masa kecil penulis. Anak-anak sekarang dimanjakan oleh kemajuan teknologi, sehingga asyik dengan dunianya sendiri, misalnya *play station*, *game watch*, dan lain-lain.

Penulis menyadari paradigma yang berkembang pola bermain anak-anak saat penulis alami dan saat ini. Dulu saat penulis anak-anak pola bermain lebih cenderung bersifat sosial, kini pola bermain lebih cenderung bersifat individual.

Adapun tema dalam lukisan penulis mengacu pada pola bermain anak-anak masa lalu penulis dan masa kini. Visualisasinya mengacu pada bentuk-bentuk yang bersifat "plat" yaitu datar tak bervolume atau dapat disebut dekoratif, karena lebih mengutamakan deformasi yang bersifat stilisasi (pengayaan warna), simplikasi (penyederhanaan bentuk), destruksi (perusakan bentuk), distorsi (pembiasan bentuk), baik garis, warna, bentuk, tekstur, tidak bertumpu pada nilai-nilai prespektif baku. Adapun fokus dari tema tersebut, yaitu penekanan pada aktifitas anak-anak bermain.

A. Latar Belakang Timbulnya Ide

Lukisan adalah suatu wujud nyata karya seni di dalam mewujudkan pengekspresian penciptaan tidak lepas dari pengalaman yang pernah dialami penulis, baik dari lingkungan tempat tinggal maupun lingkungan pendidikan sekitar penulis tinggal seperti yang dikemukakan oleh Soedarso Sp, dalam *Tinjauan Seni* sebagai berikut:

Suatu hasil seni selalu merefleksikan dimensi seniman itupun terkena pengaruh lingkungan pula. Lingkungan itu bisa berupa alam sekitar maupun masyarakat sekitar lingkungan pendidikan.³

Akan tetapi setiap pelukis dalam mengekspresikan gejala alam dan lingkungan tersebut ke dalam lukisannya tidak sama, selain disebabkan kepribadiannya yang berbeda-beda, juga tergantung penulis tinggal di lingkungan yang banyak memberikan inspirasi, ada hal-hal yang menarik untuk dijadikan obyek lukisan. Karena banyak terdapat anak-anak kecil yang hampir setiap hari penulis temui dengan mereka, ada saja hal-hal yang mereka lakukan yang terasa lucu dan aneh, juga kadang naif, polos, jujur, murni, dan spontan. Hal ini membuat penulis terkadang berpikir bahwa apa yang mereka katakan secara spontan tersebut kadang masuk akal dan kadang-kadang tidak masuk akal.

Setiap hari mereka bermain di halaman rumah, bahkan penulis pun ikut larut bermain dengan mereka. Berdasarkan pengalaman bermain dan terlibat langsung ada hal-hal yang lebih menarik yang penulis temui, yaitu tingkah laku anak-anak yang unik, manis juga menggemaskan .

³ Soedarso Sp., *Tinjauan Seni*, (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1987), p. 56

Bagi penulis anak-anak bermain merupakan hal menarik untuk dijadikan obyek sebagai tema dalam seni lukis. Misalnya anak-anak bermain *gobak sodor*, *engklek*, *main barongsai*, *main bareng*, kelompok sedang anak yang bermain secara *individu* misalnya *berdiri*, *duduk berjalan*, *berlari* seperti nampak pada karya yang berjudul *Aktivitasnya*



Gambar 1.

Foto: salah satu aktifitas anak bermain yang acap kali penulis saksikan.

Sumber : Potret penulis (dokumentasi penulis)

Proses perkembangan kreatif yang penulis pelajari sejak dari semester VI sebagai pedoman penulis dalam berkarya Tugas Akhir ini. Adapun studi khusus yang penulis pelajari baik dari semester VI hingga saat ini, diperoleh suatu gairah yang lain dalam mencipta suatu karya serta berhubungan erat dengan pilihan penulis terhadap ide-ide yang tertuang dalam karya lukis. Berbagai pengalaman hasil melihat, mengamati dan terjun langsung dengan anak-anak, dunia anak-anak selalu identik dengan permainan baik itu yang bersifat tradisional maupun

kaitannya dengan teknologi yang dewasa ini menjamur (*play station, game watch* dan lain-lain).

B. Rumusan Penciptaan

Setiap penciptaan suatu karya lukisan menghadirkan permasalahan-permasalahan yang menjadi pijakan dalam proses penciptaan. Penyusunan Tugas Akhir penulis yang berjudul *Anak-anak Bermain Sebagai Tema Lukisan*, terdapat beberapa pertanyaan penciptaan yang hendak diuraikan dan dianalisis dalam bentuk penulisan maupun karya seni. Adapun permasalahan tersebut antara lain :

- Apa yang dimaksud dengan anak-anak ?
- Seperti apa dunia anak-anak dalam kehidupan sehari-hari ?
- Bagaimana cara anak-anak berekspresi atau menciptakan pola bermain ?
- Apa saja bentuk bermain anak-anak yang dituangkan penulis ke dalam karya lukis sebagai tema ?
- Perbedaan apakah yang membuat pola bermain anak jaman sekarang lain dengan jaman dahulu?

Adapun rumusan-rumusannya anak-anak adalah keturunan kedua, anak yang melewati bayi berumur 2 sampai mereka berusia 5 tahun, seperti diungkap Elizabeth B. Hurlock.⁴ Dalam kehidupan sehari-hari anak-anak mempunyai sifat lucu, polos, dan dalam menciptakan pola bermain secara individu yaitu bermain *play station* atau bermain bola sendiri. Seperti mereka pun bisa bermain secara kelompok pada karya *Main Bareng, Bermain Layang-layang* dan *Bola*. Karya-

⁴ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta, PN. Erlangga, p. 108

karya yang penulis sajikan lebih bersifat “plat” yaitu datar tak bervolume atau dekoratif, tetapi pada perwujudannya penulis mengabaikan unsur-unsur prespektif dan lebih mengutamakan deformasi yang bersifat destruksi (perusakan bentuk), stilisasi (penggayaan bentuk), simplikasi (penyederhanaan bentuk), distorsi (pembiasan bentuk), baik pada bentuk, garis, warna dan tekstur.

C. Tujuan dan Manfaat

Sejak awal manusia menciptakan karya seni diawali oleh dorongan kebutuhan manusia itu sendiri, baik lahir maupun batin. Seni berkembang terdapat material tertentu yang terkandung di dalamnya yaitu tujuan dan manfaatnya. Untuk lebih jelas tujuan dan manfaat Tugas Akhir ini maka akan dijabarkan sebagai berikut :

1. Tujuan

- Untuk mengetahui segala seluk-beluk dunia anak-anak dalam berbagai pola permainan dalam kehidupan sehari-hari.
- Pengetahuan tersebut diekspresikan dalam lukisan dengan media cat minyak atau *acrylic*

2. Manfaat

a. Dalam

Dari berbagai hal yang penulis temui, penulis memperoleh gairah yang lain dalam beraktivitas, serta berhubungan erat dengan pikiran penulis terhadap ide-ide yang penulis tuangkan dalam lukisan sebagai tema dan penulis merasakan bahwa obsesi terpendam penulis dapat terwujud dalam sebuah karya.

b. Keluar

Diharapkan penikmat nantinya bisa menerima, mencermati dan sebagai bahan renungan, hiburan, koreksi serta kritik bagi penulis ataupun nasihat orang lain, ungkapan obsesi pada dunia seni lukis, sehingga memberikan makna baru tentang realita kehidupan maupun makna kehidupan itu sendiri. Khususnya agar anak-anak mengetahui perkembangan pola bermain kaitan dengan tema-tema yang penulis sajikan.

D. Makna Judul

Untuk menghindari salah pengertian tentang judul Tugas Akhir ini yaitu *Anak-anak Bermain sebagai Tema Lukisan*.

1. Anak-anak

- Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia: 1) Keturunan kedua; 2) Manusia yang masih kecil.⁵
- Menurut W.J.S. Poerwadarminta, anak-anak adalah anak banyak, anak-anak kecil.⁶

Sedangkan menurut Elizabeth B. Hurluck dalam bukunya *Psikologi Perkembangan*, yang disebut anak-anak adalah setelah melewati bayi yang penuh ketergantungan yaitu kira-kira 2 tahun sampai anak berumur 5 tahun.⁷

2. Bermain

Secara etimologi perbuatan untuk mengungkapkan.

⁵ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, PN. Balai Pustaka, Jakarta, 1989, p. 30-31

⁶ W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, PN. Balai Pustaka, Jakarta, 1976, p. 39

⁷ *Ibid.*, p. 40

Main : keinginan untuk bergerak

Ber : menunjukkan kata sedang melakukan gerakan

Bermain menurut Kartini Kartono dalam bukunya *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)* bermain adalah :

- a. Perbuatan untuk menyenangkan hati (yang dilakukan dengan alat-alat kesenangan atau tidak), misalnya bermain bola, layang-layang, dakon dan sebagainya.
- b. Melakukan perbuatan untuk menyenangkan hati (dengan alat-alat atau tidak) misalnya anak-anak sedang bermain di halaman belakang.⁸

Main menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati baik menggunakan alat-alat tertentu seperti bola, kelereng dan sebagainya, maupun tanpa alat seperti kejar-kejaran, petak umpet dan sebagainya.⁹

Bermain pada Tugas Akhir ini maksudnya adalah aktifitas anak dalam mengekspresikan imajinasi dan dunianya, dengan maksud memperoleh kesenangan. Baik dilakukan secara sendiri maupun tanpa menggunakan alat bantu dan lukisan yang penulis sajikan tidak mengacu pada nilai-nilai perspektif baku.

3. Tema

Tema menurut AG. Pringgodigdo dalam *Kamus Ensiklopedia Umum*, adalah yang mendasari suatu ciptaan¹⁰, sedang dalam kamus W.J.S. Poerwadarminta adalah pokok pikiran atau dasar cerita yang

⁸ Kartini Kartono, *Psikologi Anak, Psikologi Perkembangan*, Jakarta, Penerbit Mandar Maju, 1995, hal. 118

⁹ *Ibid.*, p. 71

¹⁰ AG. Pringgodigdo, *Ensiklopedia Umum*, Yogyakarta, Yayasan Kanisius, 1977) p, 1320

dipercakapkan dipakai sebagai dasar pengarang, mengarang sajak dan seterusnya.¹¹ Juga dalam Tim Penyusun Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa: (1) pokok pikiran, (2) dasar yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, melukis dan sebagainya.¹² Tema adalah pengungkapan ide yang berasal luapan hati yang diwujudkan pada sebuah karya seni, hal ini nampak penulis gambarkan pada beberapa karya contoh pada judul anak *Bermain layang-layang, Bermain Barongsai, Bermain di Awan*, dan lain-lain. Tema yang dimaksud dalam Tugas Akhir ini adalah pokok pikiran yang dipresentasikan lewat medium karya seni lukis. Menggambarkan aktivitas anak-anak dalam keseharian, komunikasi batin yang terungkap antara apa yang penulis alami pada masa anak-anak dengan kehidupan anak-anak pada masa sekarang.

4. Lukisan

Pengertian seni lukis dijelaskan oleh Soedarso Sp. Dalam bukunya *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern* sebagai berikut :

Seni lukis adalah hasil karya manusia yang mengutarakan pengalaman batinnya yang disajikan secara unik dan memungkinkan timbulnya pengalaman atau kegiatan batin pula, pada diri orang lain yang menikmatinya, dalam hal ini berupa garis, warna, ruang, tekstur dan lain-lain biasanya pada bidang dua dimensional dan pengembangannya dapat pula pada bidang tiga dimensional.¹³

Secara khusus Herbert Read dalam terjemahan Soedarso Sp., menerangkan sebagai berikut :

¹¹ *Op. Cit.*, p.39

¹² *Kamus Lengkap Praktis*, Tim Akar Media, p. 179

¹³ Soedarso Sp. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, Yogyakarta, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, 1990, p. 17

Seni lukis adalah penggunaan garis, warna, tekstur, ruang dan bentuk (*shape*) menciptakan *image-image* tersebut bisa berupa pengekspresian dari ide-ide emosi pengalaman yang dibentuk sedemikian rupa sehingga mencapai harmoni.¹⁴

Lukisan menurut *Ensiklopedia of World Arti* adalah “Painting in the fire arts is aplication of colour a surface for the porpose of creating image” (lukisan dalam seni murni merupakan penerapan bahan-bahan warna pada bidang datar yang menjadi permukaannya dengan maksud mengungkapkan atau menciptakan angan-angan atau gambaran pikiran).¹⁵

Jadi yang dimaksud dengan judul :

Anak-anak Bermain Sebagai Tema Lukisan adalah pengucapan pengalaman artistik dengan objek anak berumur 2 sampai 5 tahun sebagai pokok pikiran atau dasar cerita, yang tampak untuk menyenangkan hati, dengan alat-alat maupun tidak, serta membangkitkan kegiatan kreatifitas yang diungkapkan dalam bidang dua dimensional menggunakan bentuk, warna, garis, tekstur, ruang untuk menciptakan image tertentu.

¹⁴ Soedarso Sp., *Pengertian Seni*, STSR / ”ASRI” Yogyakarta 1976, p. 256

¹⁵ “Painting”, *Ensiklopedia of The World Arts*, London, Mc. Graw-Hill Inc, 1965, p. 899