

**ANAK-ANAK BERMAIN DISEKITAR LINGKUNGAN  
TEMPAT TINGGAL SEBAGAI OBJEK LUKISAN**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2005**

**ANAK-ANAK BERMAIN DISEKITAR LINGKUNGAN  
TEMPAT TINGGAL SEBAGAI OBJEK LUKISAN**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	1412 / H / S / 06	
KLAS		
PRIMA	09 - 01 - 06	TTT



**KARYA SENI**

Oleh :

**I PUTU SUARDANA**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2005**

**ANAK-ANAK BERMAIN DISEKITAR LINGKUNGAN  
TEMPAT TINGGAL SEBAGAI OBJEK LUKISAN**



**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana dalam bidang  
Seni Rupa Murni  
2005**

Tugas Akhir ( Karya Seni ) ini diterima oleh Tim Penguji Jurusan Seni Murni  
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Pada tanggal 29 Januari 2005



**Drs. Andang Suprihadi P., MS.**  
Pembimbing I/ Anggota

**Drs. Titoes Libert**  
Pembimbing II/ Anggota



**Drs. Wardoyo Sugianto**  
Cognate/ Anggota



**Drs. Dendi Suwandi., MS.**  
Ketua Program Studi  
Seni Rupa Murni/ Anggota



**Drs. A G Hartono., MS.**  
Ketua Jurusan Seni Murni/ Anggota



Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**Drs. Sukarman**

NIP. 130521245

## **PERSEMBAHAN**

*Kupersembahkan kepada*

*Yang terbaik, yang tercinta dan seluruh keluargaku*



*“ Jauh lebih baik melaksanakan kewajiban sendiri, walau ada kesalahan di dalamnya, ketimbang melakukan kewajiban orang lain secara sempurna. Kemusnahan sambil melakukan kewajiban sendiri lebih baik dibanding menekuni tugas kewajiban orang lain, sebab mengikuti jalan orang lain lebih beresiko”*

**(Bhagavad-Gita sloka 35)**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadapan Ida Hyang Widhi Wasa ( Tuhan Yang Maha Esa ) atas lindungan di bawah kaki Padma-Nya, sehingga tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan waktu yang telah ditentukan.

Dengan rasa hormat dan rendah hati, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Drs. Andang Suprihadi P., M.S., selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
2. Bapak Drs. Titoes Libert, selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
3. Bpk Drs. Herry Wibowo atas pengarahan dan bimbingannya.
4. Drs. Wardoyo Sugianto, selaku Cognate.
5. Bapak Drs. AG .Hartono, MS., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Drs. Dendi Suwandi., MS., Selaku Ketua Program Studi Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Bapak Drs. Y. Eka Suprihadi, MS., selaku Dosen Wali.
8. Bapak Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Bapak Prof. Dr. I Made Bandem, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

10. Segenap Dosen Program Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

11. Seluruh Staf Karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

12. Seluruh Staf Karyawan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

13. Yang terbaik Dadong, Bapak, Emek, kedua adikku, Dek Rose, Ewik, Pak Yan, Pak Tut, Bu tu sekeluarga, Koming, Ina, Yancut dan seluruh keluarga yang telah banyak memberikan dorongan moral maupun material secara tulus kelangsungan studi penulis.

14. Teman-teman TANDA 99, Sanggar Dewata Indonesia, SADO FC, KMHD ISI Yogyakarta, Café 2000, Kotakotak studio, Kelompok Gledek 99 serta segenap sahabat yang tak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Atas dorongan dan bantuannya baik secara langsung maupun tidak langsung penulis haturkan banyak terimakasih, semoga budi baiknya akan mendapat pahala yang setimpal.

Sebagai akhir kata tak lupa penulis mohon maaf atas segala kekurangan dan kesalahan dalam penulisan ini, semoga penulisan yang jauh dari sempurna ini berguna bagi pembaca dan almamater.

Yogyakarta, 9 Januari 2005

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR KARYA.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
Penegasan judul.....	3
BAB II. LATAR BELAKANG TIMBULNYA IDE.....	8
BAB III. IDE PENCIPTAAN.....	12
A. Ide/ Dasar Pemikiran Karya.....	12
B. Konsep Perwujudan.....	15
BAB IV. PROSES PERWUJUDAN.....	19
A. Bahan, Alat, Teknik.....	19
B. Tahap-tahap perwujudan.....	22
BAB V. TINJAUAN KARYA.....	28
BAB VI. PENUTUP.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	73
A. Foto Acuan.....	74

B. Foto Diri dan Biodata.....	84
C. Foto Poster Pameran.....	87
D. Foto Situasi Pameran.....	89
E. Katalogus.....	90





14. <b>Memulai tebakan</b>	2004	145 cm x 120 cm	
Cat minyak, pencil diatas kanvas.....			56
15. <b>Berani nggak !</b>	2004	90 cm x 100 cm	
Cat minyak, pencil diatas kanvas.....			58
16. <b>Kejar Daku, Ku Kan Lari!</b>	2004	145 cm x 200 cm	
Cat minyak, pencil diatas kanvas.....			60
17. <b>Tertangkap</b>	2004	145 cm x 200 cm	
Cat minyak, pencil diatas kanvas.....			62
18. <b>Pesawatku</b>	2004	90 cm x 145 cm	
Cat minyak, pencil diatas kanvas.....			64
19. <b>Seperti</b>	2004	120 cm x 145 cm	
Cat minyak, pencil diatas kanvas.....			66
20. <b>Tariiiiik !!!</b>	2004	150 cm x 250 cm	
Cat minyak, pencil diatas kanvas.....			68



## DAFTAR ACUAN

	<b>Halaman</b>
1. Lukisan SHI HU, yang berjudul <i>Bazaar 2</i> , 1992, Foto no 1 .....	74
2. Lukisan SHI HU, yang berjudul <i>Paradise of Birds</i> , 1990, Foto no 2.....	75
3. Lukisan Nyoman Sukari, yang berjudul <i>Pemburu yang diburu</i> , 2000, Foto no 3.....	76
4. Seorang anak yang sedang menaikan layangan, Foto no 4.....	77
5. Anak yang sedang bermain Tajog, Foto no 5.....	78
6. Seorang anak yang sedang bermain bendera, Foto no 6.....	79
7. Ekspresi seorang anak yang sedang ditandu, Foto no 7.....	80
8. Anak-anak yang sedang bermain bola, Foto no 8.....	81
9. Seorang anak yang sedang menonton layangan, Foto no 9.....	82
10. Anak-anak yang sedang menaikan layangan, Foto no 10.....	83

## BAB I PENDAHULUAN



Manusia adalah makhluk Tuhan yang mempunyai keistimewaan bila dibandingkan dengan makhluk lain. Hal ini karena manusia memiliki *sabdha* (suara), *bayu* (kekuatan), *idep* (pikiran) sebagai anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa. Dengan anugerah tersebut manusia dapat melakukan aktivitas-aktivitas kejiwaan.

Salah satu aktivitas kejiwaan manusia adalah berfantasi. Dengan daya fantasinya, manusia dapat berkreasi sehingga mampu menciptakan hal-hal baru yang belum pernah ada sebelumnya, seperti penemuan-penemuan dalam bidang sains dan teknologi, serta terciptanya karya seni.

Kemampuan manusia untuk membuat konsep, serta kemampuannya untuk berfantasi, sudah tentu sangat penting bagi manusia. Ini disebabkan karena tanpa kemampuan akal untuk membuat konsep penggambaran fantasi yang mempunyai nilai guna dan keindahan, artinya kemampuan akal yang kreatif, maka manusia tidak akan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan, dan manusia tidak akan dapat mengkreasikan karya-karya seluruh penggambaran keseniannya.

Karya-karya seni telah diciptakan diberbagai tempat dan oleh berbagai bangsa di dunia. Bahkan oleh suku-suku yang dianggap primitif sekalipun. Kesenian berkembang dari waktu ke waktu. Sejalan dengan perkembangan itu, ada kalanya terdapat perbedaan diantara konsep tentang kesenian. Zaman dahulu manusia membuat suatu karya seni semata-mata untuk melakukan pemujaan terhadap para dewa dan leluhur (Animisme). Selain hal tersebut seni juga

diklasifikasikan menjadi seni terapan ( *applied art* ) karya seni yang dipakai untuk keperluan dalam kehidupan sehari-hari secara langsung dan seni murni ( *pure art* ) seni yang tergantung pribadi senimannya itu sendiri. Namun dari berbagai konsep tentang kesenian yang tampaknya berbeda tersebut, ada hal yang mendasar yang terdapat pada semua karya seni, yaitu semua karya seni mengungkapkan perasaan dari senimannya. Ekspresi dalam penciptaan karya seni tidaklah muncul begitu saja. Selain karena ada dorongan dari dalam diri seniman yang berupa peristiwa atas pengalaman dalam hidupnya, juga karena faktor-faktor dari luar yang merangsang dirinya. Faktor-faktor dari luar itu dapat berupa peristiwa yang dilihat atau dialami, benda-benda atau orang lain yang dijumpai, maupun kondisi sosial budaya yang ada dilingkungannya.

Sebagai manusia yang selalu berinteraksi dengan lingkungan dimana kita hidup, maka kita akan mengalami perubahan dalam pertumbuhan dan perkembangan. Dalam perubahan tersebut kita akan mengalami beberapa fase kehidupan. Adapun tahapan dalam rentang kehidupan manusia adalah sebagai berikut : bayi (kelahiran sampai minggu kedua), masa bayi (akhir minggu kedua sampai akhir tahun kedua, awal masa anak-anak ( 2 – 6 tahun ), akhir masa anak-anak ( 6-12 tahun ), masa puber atau masa pra remaja ( 12- 14 tahun ), masa remaja ( 13-18 tahun ), awal masa dewasa ( 18-20 tahun ), usia pertengahan ( 40-60 tahun ), masa tua atau usia lanjut ( 60 tahun sampai meninggal )<sup>1</sup>. Diantara masa-masa tersebut masa kanak-kanak merupakan masa yang paling menyenangkan. Karena pada masa ini separuh waktunya dihabiskan untuk

---

<sup>1</sup>Elizabeth B. Hurlock., *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, PN Erlangga Jakarta, 1980. p. 14.

bermain. Dari awal masa kanak-kanak sampai akhir masa kanak-kanak umur 2 – 12 tahun juga disebut sebagai masa bermain.

Mula-mula anak bermain dengan badannya sendiri, seperti dengan tangan dan kakinya, kemudian anak bermain-main dengan alat permainan. Setelah mencapai umur tiga atau empat tahun ia membutuhkan kawan untuk bermain bersama-sama dengan kedudukan yang sederajat. Dalam perkembangan selanjutnya, mereka bermain dibawah pimpinan salah seorang diantara mereka itu sendiri, namun dalam pelaksanaan kegiatan bermain tersebut, tampaknya mereka tidak ada mengalami kesulitan karena mereka telah mampu mentaati pemimpinnya.

Dalam pembuatan karya lukis tugas akhir ini penulis mengambil aktivitas kanak-kanak bermain pada masa 6-12 tahun, karena pengalaman, peristiwa, kenangan akan masa bermain yang penulis pernah alami dan saksikan disekitar lingkungan tempat tinggal yaitu di sekitar daerah Gianyar Bali, apalagi disekitar tempat tinggal penulis sekarang banyak kanak-kanak sehingga membuka kembali kenagan-kenagan akan masa lalu, selain itu didalam diri mereka juga terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri. Penulis menangkap hal-hal yang menarik tersebut sehingga timbul ide atau gagasan untuk mewujudkannya ke dalam suatu karya seni lukis.

Untuk mewujudkan ide atau gagasan tersebut menjadi suatu bentuk karya seni dalam hal ini lukisan tentu saja diperlukan proses. Proses ini kadang kala cukup panjang, karena diperlukan berbagai pertimbangan, pemikiran, dan juga

daya kreativitas. Setelah melalui proses perwujudan, barulah ide atau gagasan tersebut menjadi bahasa visual yang bisa ditanggapi secara visual oleh orang lain.

## A. Penegasan Judul

Untuk menghindari salah pengertian terhadap judul penulis yaitu “ **Anak-anak Bermain Disekitar Lingkungan Tempat Tinggal Sebagai Objek Lukisan**” maka perlu diberikan pengertian kata-kata yang dimaksud.

### 1. Anak-anak :

- a. Anak-anak menurut Elizabeth B. Hurlock dalam buku Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan bahwa Anak-anak adalah setelah melewati masa bayi yang penuh ketergantungan yaitu kira-kira 2 tahun sampai anak matang secara seksual.<sup>2</sup>
- b. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia: 1. Keturunan kedua; 2. Manusia yang masih kecil; 3. Binatang yang masih kecil; 4. Pohon yang kecil yang tumbuh pada umbi atau rumpun tumbuhan yang lebih besar.<sup>3</sup>

Dalam penulisan ini pada masa awal kanak-kanak sampai masa akhir kanak-kanak yaitu 6-12 tahun.

### 2. Bermain :

- a. Bermain dalam buku Psikologi Perkembangan Pengamatan Dalam Berbagai Bagiannya;

Bermain merupakan tindakan atau kesibukan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara sukarela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan

---

<sup>2</sup>*Ibid* p.108.

<sup>3</sup>Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, PN Balai Pustaka, Jakarta, 1989, p. 30-31.

tegang dan pengertian bahwa bermain merupakan sesuatu “yang lain” daripada kehidupan biasa.<sup>4</sup>

b. Sedangkan Kartini Kartono dalam buku Psikologi Perkembangan,

Psikologi Anak :

1. Perbuatan untuk menyenangkan hati ( yang dilakukan dengan alat-alat kesenangan atau tidak). Misalnya bermain bola, layang-layang, dakon dan sebagainya
2. Melakukan perbuatan untuk menyenangkan hati ( dengan alat atau tidak ) misalnya anak – anak bermain di halaman belakang.<sup>5</sup>

### 3. Lingkungan :

- a. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia: Lingkungan adalah batasan yang melingkari, sekalian yang terlingkung dalam suatu daerah (kekuasaan, golongan, kawasan dan sebagainya ).<sup>6</sup>
- b. Menurut Hasan Shadily dalam buku Ensiklopedi Indonesia.

Lingkungan juga berarti segala sesuatu yang ada di luar organisme, meliputi; 1. Lingkungan mati ( fisik ): Lingkungan diluar organisme yang terdiri atas benda atau faktor alam yang tidak hidup seperti suhu, cahaya, atmosfer, dan lain-lain. 2. Lingkungan hidup seperti tumbuh-tumbuhan, binatang, manusia.<sup>7</sup>

Dalam hal ini lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan tempat tinggal penulis yaitu di daerah Gianyar Bali.

<sup>4</sup>F. J. Monks, A. M. P. Knoers, Siti Rahayu Haditono, *Psikologi Perkembangan Pengamatan Dalam Berbagai Bagaiannya*, Gajah Mada University Press, 1994, p. 131.

<sup>5</sup> Kartini Kartono, *Psikologi Anak, Psikologi Perkembangan*, Mandar Maju, Jakarta, 1995, p. 118.

<sup>6</sup> W. J. S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, PN. Balai Pustaka, Jakarta 1976, p. 601.

<sup>7</sup> Hasan Shadily, *Ensiklopedi Indonesia*, Ichtiar Baru Van Hoeve, Jakarta, 1983, p. 202 l.

#### 4. Tempat tinggal

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tempat adalah Ruang ( bidang, rumah, dan sebagainya) yang tersedia untuk melakukan sesuatu. Ruang (bidang, rumah, daerah dan sebagainya yang didiami ( ditinggali ) atau ditempati; kediaman: tinggal.<sup>8</sup>

#### 5. Objek :

- a. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia:1. Hal, perkara, atau orang yang menjadi pokok pembicaraan; 2 Benda, hal, dan sebagainya yang dijadikan sasaran untuk diteliti, diperhatikan,dan sebagainya.<sup>9</sup>
- b. Menurut W.J.S Poerwadarminta:1.Hal . Perkara atau orang yang menjadi pokok pembicaraan 2. sasaran, tujuan.<sup>10</sup>

#### 6.Lukisan

- a. Dalam Ensiklopedi Umum, dijelaskan seni lukis adalah;

Bentuk lukisan pada bidang dua dimensi berupa hasil yang mengandung maksud, menurut sejarah kelahirannya antara lain meliputi aliran-aliran : Naturalisme, Ekspresionisme, Kubisme, dan termasuk aliran modern lainnya.<sup>11</sup>

- b. Secara khusus Herbert Read dalam terjemahan Soedarso Sp:

Seni lukis adalah penggunaan garis, warna, tekstur, ruang, dan bentuk pada suatu permukaan yang bertujuan menciptakan image-image. Image-image tersebut bisa merupakan pengekspresian dari ide-ide, emosi-emosi, pengalaman yang dibentuk sedemikian rupa sehingga mencapai harmoni.<sup>12</sup>

<sup>8</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia. *Op Cit* .,p. 191.

<sup>9</sup> *Ibid.*, p. 622.

<sup>10</sup> W. J. S. Poerwadarminta, *Op Cit*, p. 683.

<sup>11</sup> A G Pringgodigdo, *Ensiklopedia Umum*, Yayasan Kanisius, Yogyakarta, 1977, p. 97.

<sup>12</sup> Soedarso Sp, *Pengertian Seni*, STRI “ ASRI “, Yogyakarta, 1976, p.256.

Jadi yang dimaksud dengan anak-anak bermain disekitar lingkungan tempat tinggal sebagai objek lukisan adalah tindakan atau kesibukan yang dilakukan secara sukarela baik dengan menggunakan alat-alat kesenangan atau tidak, oleh anak-anak mulai dari usia 6 tahun sampai anak matang secara seksual 12 tahun, disekitar lingkungan suatu daerah dalam hal ini disekitar tempat kelahiran penulis yaitu daerah Gianyar Bali.

Penulis tertarik dengan anak-anak bermain dari daerah Gianyar Bali karena jenis permainannya masih khas Bali namun seiring perkembangannya, jenis permainan di Bali tersebut sudah mendapat pengaruh dari alat permainan yang modern. Selain itu penulis berasal dari daerah Gianyar Bali, sehingga penulis sudah akrab dengan jenis permainan tersebut dan sedikit tidaknya sudah memahami maknanya.

Adapun jenis permainan yang akan ditampilkan adalah seperti: permainan yang khas Bali seperti ; *meong-meongan*, *maalih-alihan*, *melayangan*, *magoak-goakan*, *mabade-badean*, *mabarong-barongan*, serta jenis permainan yang lainnya. Yang diekspresikan kedalam bidang dua dimensi dengan menggunakan elemen-elemen seni rupa seperti warna, garis, tekstur, ruang dan bentuk dimana elemen-elemen tersebut telah mengalami suatu proses perenungan dan merupakan suatu pengekspresian dari ide-ide yang dibentuk sedemikian rupa untuk mencapai harmoni.