

**DUNIA IMAJINASI DALAM PERMAINAN ANAK
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Nastiti Anindita Lukiswati

NIM 1912999021

**PROGRAM STUDI SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**DUNIA IMAJINASI DALAM PERMAINAN ANAK
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



Nastiti Anindita Lukiswati

NIM 1912999021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Murni
2025

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

DUNIA IMAJINASI DALAM PERMAINAN ANAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS oleh Nastiti Anindita Lukiswati, NIM 1912999021, Program Studi S-1 Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah disetujui Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I

Wiyono, M.Sn.

NIP. 1967011819980210001/NIDN. 0018016702

Pembimbing II/ Penguji II

Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19760510201122001/NIDN.0010057605

Cognate/ Penguji Ahli

Yusuf Ferdinan Yudhistira, M.Sn.

NIP. 19920529202203 1 008/ NIDN 0029059207

Koordinator Program Studi

Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A.

NIP. 197904122004062001/NIDN 0012047906

Ketua Jurusan Seni Murni/ Program Studi/ Ketua

Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn.

NIP. 198606152012121002/NIDN. 041068602

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP-19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nastiti Anindita Lukiswati

NIM : 1912999021

Jurusan : Seni Murni

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Judul Tugas Akhir : DUNIA IMAJINASI DALAM PERMAINAN ANAK
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penulisan dan penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir ini benar-benar penulis kerjakan sendiri. Laporan penciptaan Tugas Akhir ini bukan merupakan hasil plagiarisme, pencarian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan penulis karena hubungan material maupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni Tugas Akhir penulis secara orisinal dan otentik.

Bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, penulis bersedia diproses oleh pihak fakultas dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran pribadi dan tidak atas tekanan maupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 6 Januari 2025



Nastiti Anindita Lukiswati

NIM 1912999021

MOTTO

“Mulai dari diri sendiri, mulai dari yang terkecil, mulai dari sekarang”

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirrahiim. Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang serta syafa'at Nabi Muhammad SAW, penulis persembahkan karya Tugas Akhir ini untuk kedua orang tua, bapak: Budi Widaryatno dan ibu Eni Sendang Lestari serta kakak Bima Cipta Aji yang telah memberi cinta kasih, kekuatan, keyakinan dan dukungan tiada henti dalam proses penciptaan karya Tugas Akhir sehingga dapat terwujud dengan baik.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahiim

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir tepat pada waktunya. Adapun tujuan penulisan laporan Tugas Akhir dengan judul Dunia Imajinasi dalam Permainan Anak sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni, di Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, dengan kerendahan hati serta rasa suka cita penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Wiyono, M.Sn., selaku pembimbing I atas segala masukan, bimbingan serta kesediaan waktunya dalam memberikan ilmu baru dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.
2. Ibu Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn., selaku pembimbing II atas segala masukan, bimbingan serta kesediaan waktunya dalam memberikan ilmu baru dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Yusuf Ferdinan Yudhistira, M.Sn., selaku *cognate* (penguji ahli) atas ilmu, waktu, energi, dan bimbingannya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
4. Bapak Deni Junaedi, S.Sn., M.A., selaku Dosen Wali yang telah mendampingi penulis dari awal masuk perkuliahan hingga akhir perkuliahan.
5. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

8. Bapak dan Ibu dosen khususnya Prodi Seni Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna.
9. Seluruh staf karyawan Jurusan Seni Murni yang telah membantu.
10. Kedua orang tuaku yang kucintai sepenuh hati: bapak Budi Widaryatno dan ibu Eni Sendang Lestari yang telah memberikan dukungan moril dan materil.
11. Kakak yang kusayangi Bima Cipta Aji.
12. Keluarga besar Seni Murni Angkatan 2019, yang telah memberikan banyak ilmu serta pelajaran solidaritas.
13. Seluruh pihak yang telah ikut serta memberi bantuan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna. Dengan rendah hati, penulis meminta kritik dan saran yang membangun atau diskusi menyenangkan ketika berjumpa. Semoga keberadaan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi masyarakat, institusi pendidikan dan menjadi referensi bagi kajian-kajian di bidang seni.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 6 Januari 2025

Penulis



Nastiti Anindita Lukiswati

NIM 1912999021

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Makna Judul	5
BAB II KONSEP	8
A. Konsep Penciptaan	8
B. Konsep Perwujudan	13
C. Referensi Penciptaan karya	20
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	25
A. Bahan	25
B. Alat.....	32
C. Teknik	34
D. Tahapan Pembentukan	35
BAB IV TINJAUAN KARYA	39
BAB V PENUTUP	69
Kesimpulan	69
Daftar Pustaka.....	71
LAMPIRAN	73

DAFTAR GAMBAR

Referensi Karya

Gambar 2.1 Diela Maharanie, 2018	20
Gambar 2.2 Diela Maharanie, 2018	21
Gambar 2.3 Eddie Hara, “ <i>This is Not Cuteness Overload</i> ”, 2023	22
Gambar 2.4 Erica Hestu Wahyuni, “ <i>Spirit of Painter</i> ”, 1993	23

Alat dan Bahan

Gambar 3.1 Kanvas	25
Gambar 3.2 Spanram.....	25
Gambar 3.3 Plamir	26
Gambar 3.4 Cat Akrilik	27
Gambar 3.5 Kain Lap	28
Gambar 3.6 Pensil	29
Gambar 3.7 <i>Varnish</i>	30
Gambar 3.8 Air	30
Gambar 3.9 Amplas	31
Gambar 3.10 <i>Cup</i> Plastik	31
Gambar 3.11 Kuas.....	32
Gambar 3.12 <i>Guntaker</i> dan Isinya	33
Gambar 3.13 Palet.....	33
Gambar 3.14 Pembersih Cat	34
Gambar 3.15 Sketsa <i>I’m Designer</i>	36

Foto Karya

Gambar 4.1 Nastiti Anindita Lukiswati, “Berlayar”, 2024.....	40
Gambar 4.2 Nastiti Anindita Lukiswati, “Gelembung”, 2024.....	41
Gambar 4.3 Nastiti Anindita Lukiswati, “ <i>Tyrex</i> ”, 2024.....	43
Gambar 4.4 Nastiti Anindita Lukiswati, “Lawan Aku”, 2024	45
Gambar 4.5 Nastiti Anindita Lukiswati, “ <i>Fairy at Play</i> ”, 2024	47
Gambar 4.6 Nastiti Anindita Lukiswati, “Koki Kecil”, 2024	49
Gambar 4.7 Nastiti Anindita Lukiswati, “ <i>Story Telling</i> ”, 2024.....	51
Gambar 4.8 Nastiti Anindita Lukiswati, “ <i>Imagination Stage</i> ”, 2024	53
Gambar 4.9 Nastiti Anindita Lukiswati, “ <i>Fly Like a Bird</i> ”, 2024	55

Gambar 4.10 Nastiti Anindita Lukiswati, “ <i>I’m Designer</i> ”, 2024	57
Gambar 4.11 Nastiti Anindita Lukiswati, “ <i>A Pilot</i> ”, 2024	59
Gambar 4.12 Nastiti Anindita Lukiswati, “ <i>Mermaid</i> ”, 2024	61
Gambar 4.13 Nastiti Anindita Lukiswati, “ <i>Menjelajahi Alam Semesta</i> ”, 2024 ...	63
Gambar 4.14 Nastiti Anindita Lukiswati, “ <i>Towers Block</i> ”, 2024.....	65
Gambar 4.15 Nastiti Anindita Lukiswati, “ <i>Jaranan</i> ”, 2024	67



DAFTAR LAMPIRAN

A. Data Diri Mahasiswa.....	73
B. Poster Pameran Tugas Akhir	75
C. Dokumentasi Pameran Tugas Akhir	76
D. Katalog Pameran Tugas Akhir	80



ABSTRAK

Seni merupakan salah satu medium yang dapat digunakan untuk berkomunikasi, mengekspresikan dan menyampaikan perasaan penciptanya dari pengalaman maupun pengamatan mengenai berbagai hal. Pada karya Tugas Akhir ini, dunia imajinasi dalam permainan anak menjadi inspirasi penulis untuk direpresentasikan sebagai karya seni lukis. Ide tersebut didapatkan dari pengalaman masa kecil serta pengamatan penulis mengenai aktivitas anak-anak di lingkungan sekitar yang sebagian besar adalah bermain dan berimajinasi. Imajinasi bagi anak merupakan suatu kemampuan yang digunakan untuk merespon apa yang mereka lihat dan hal tersebut menjadi sebuah daya tarik bagi penulis. Visualisasi karya menggunakan gaya naif dan sentuhan dekoratif dengan banyak warna yang cerah, tidak mengenal dimensi ruang, dan perspektif dengan kebentukannya bersifat datar. Selain dengan merepresentasikan dunia imajinasi dalam permainan anak ke dalam karya seni lukis, hal ini menjadi cara penulis untuk mengetahui lebih dekat mengenai imajinasi yang dipikirkan oleh anak-anak

Kata Kunci : *imajinasi, permainan, gaya naif, seni lukis.*



ABSTRACT

Art is one of the mediums that can be used to communicate, express and convey the feelings of its creator from experiences and observations about various things. In this Final Project, the world of imagination in children's games is the author's inspiration to be represented as a work of painting. The idea was obtained from childhood experiences and the author's observations of children's activities in the surrounding environment, most of which are playing and imagining. Imagination for children is an ability that is used to respond to what they see and this is an attraction for the author. The visualization of the work uses a naive style and decorative touches with many bright colors, does not recognize the dimensions of space, and perspective with its flat shape. In addition to representing the world of imagination in children's games into a work of painting, this is a way for the author to find out more about the imagination thought by children.

Keywords: *imagination, games, naive style, painting.*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni merupakan salah satu medium yang dapat digunakan untuk berkomunikasi. Seni tidak bisa dilepaskan dari beberapa faktor yaitu: pikiran, daya cipta, kreativitas, fantasi, serta inspirasi. Melalui seni seseorang dapat mengekspresikan batinnya. Seni di samping menjadi media untuk menyampaikan perasaan penciptanya, juga dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan persoalan kehidupan yang terjadi di masyarakat.

Karya seni tercipta melalui proses kreativitas yang dipengaruhi pengalaman, pengamatan, serta pengetahuan yang didapatkan ketika seniman menghadapi berbagai persoalan. Lukisan merupakan salah satu bentuk seni yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan beragam ide melalui elemen-elemen visual yang disusun sedemikian rupa hingga tercipta komposisi yang menarik dan artistik. Pengalaman dan pengamatan terhadap suatu objek yang menarik atau berkesan dapat menimbulkan berbagai inspirasi visual di dalam kepala yang menarik untuk diekspresikan melalui karya seni lukis.

Aktivitas bermain merupakan suatu kegiatan yang mulai tampak sejak usia balita. Aktivitas bermain termasuk salah satu cara belajar anak yang paling efektif. Bermain dapat mengembangkan kognitif, hubungan sosial, kreativitas, imajinasi, serta kepribadian anak. Terdapat beberapa jenis permainan yang dapat mengembangkan imajinasi anak diantaranya permainan boneka yang dapat menciptakan cerita dan karakter, permainan balok yang memiliki manfaat besar seperti mengembangkan kreativitas dan imajinasi, mengembangkan motorik halus, dan meningkatkan kemampuan berfikir anak. Kemudian permainan berpura-pura juga menjadi salah satu jenis permainan yang dapat mengembangkan imajinasi karena dapat mengembangkan kemampuan sosial dan komunikasi pada anak.

Penulis lahir dan tumbuh di lingkungan yang banyak anak-anak. Sering kali penulis melihat orang tua yang melarang anaknya bermain dengan teman-temannya, karena pandangan orang dewasa pada aktivitas bermain hanyalah untuk mengisi waktu luang dan jika terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas dan bodoh. Namun, penulis tidak setuju dengan hal tersebut karena dengan bermain dapat berpengaruh besar terhadap jiwa anak, seperti berkembangnya imajinasi pada seorang anak.

Semua orang, baik dewasa ataupun anak-anak dalam kehidupannya pasti pernah berimajinasi. Imajinasi merupakan salah satu kemampuan yang diberikan Tuhan untuk manusia. Imajinasi mengacu pada kemampuan untuk memikirkan atau membuat skenario baru berdasarkan suatu yang telah atau sedang terjadi. Berimajinasi merupakan aktivitas alamiah dan bukan sebagai bentuk kemalasan. Imajinasi anak juga bisa muncul secara murni dari dalam pikirannya, sebagai hasil mengolah dan memanfaatkan kelebihan dan kemampuan otak yang dianugerahkan Tuhan. Imajinasi bagi anak merupakan suatu kemampuan yang digunakan untuk merespon atau melakukan fantasi yang mereka buat (Andi Ahmad, 2017:96).

Imajinasi menurut psikologi adalah kemampuan jiwa untuk membentuk tanggapan-tanggapan atau bayangan-bayangan baru (Ahmadi 2009). Imajinasi yang berhubungan dengan khayalan atau dengan sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja. Imajinasi umumnya merupakan aktivitas yang menciptakan, meskipun sering dibedakan antara imajinasi yang menciptakan dan imajinasi yang dipimpin. Imajinasi yang menciptakan merupakan jenis imajinasi yang bersifat kreatif bisa menciptakan sesuatu. Imajinasi seperti ini lazimnya dimiliki oleh para seniman, desainer, juga anak-anak. Imajinasi dituntun atau dipimpin adalah Imajinasi yang didapatkan berdasarkan tuntunan pihak lain, yaitu imajinasi yang didapatkan berdasarkan yang menyebabkan timbulnya imajinasi tersebut. Misalnya imajinasi yang didapatkan setelah melihat film tertentu atau membaca novel tertentu,

maka imajinasi akan muncul mengikuti alur cerita novel ataupun film yang sudah dilihatnya

Unsur imajinasi dalam proses pembentukan kreativitas, menempati posisi sebagai mesin pencipta. Oleh karena itu, kekuatan imajinasi seseorang dapat menembus batas terluar dimensi dari alam nyata dan juga kekuatan akal pikir logis yang anak miliki sebagai manusia. Dengan begitu kekuatan imajinasi menjadi kekuatan yang jauh lebih kuat dibandingkan dengan kekuatan akal sehat. Sedangkan logika di sini sebagai penentu kebenaran (Muliawan, 2016:23).

Imajinasi anak dapat dibilang sesuatu yang mustahil terjadi. Berangan-angan sesuatu hal yang membuat anak kecil bahagia, seolah-olah itu bisa dan akan terjadi. Seseorang berimajinasi ketika sedang dalam posisi melamun atau sedang mencari ide. Kebanyakan anak-anak berimajinasi ketika sedang memiliki keinginan untuk bisa menjadi itu. Carl Sagan mengatakan bahwa, imajinasi akan selalu membawa seseorang ke dalam dunia yang tidak pernah ada, namun imajinasi orang-orang tidak akan ke mana-mana (Wirodono, 2021:1).

Pada masa anak-anak sebagian besar yang dilakukan adalah berimajinasi. Ketika bermain, anak-anak sering berandai-andai layaknya melakukan sosiodrama dengan memerankan berbagai profesi serta melakukan aktivitasnya sebagai permainan. Tidak hanya itu, anak juga berimajinasi layaknya ingin terbang seperti burung, berenang seperti duyung, serta menirukan tokoh-tokoh kartun kesukaannya.

Perkembangan zaman yang semakin *modern* ini, banyak anak yang lebih tertarik untuk bermain menggunakan *gadget* daripada bermain dengan teman secara langsung. Oleh karena itu, sebagai orang tua perlu memperhatikan tumbuh kembang serta aktivitas yang dilakukan anak agar tidak terbawa pengaruh negatif dari aktivitas yang dilakukannya, salah satunya aktivitas bermain. Permainan sangat lekat dengan kehidupan dan keseharian anak, bahkan banyak yang mengatakan bahwa bermain adalah dunia bagi anak, sehingga melalui permainan anak dapat mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupannya.

Permainan dapat menjadi sarana belajar yang sangat penting sebagai proses pendewasaan diri, serta dapat membantu menjaga keseimbangan emosinya. Bermain dapat menciptakan kesenangan bagi anak, sehingga hal tersebut dapat menumbuhkan perkembangan anak. Anak memiliki begitu banyak kesempatan belajar berbagai hal, contohnya berkaitan dengan budi pekerti dan mengembangkan interaksi sosial yang nantinya akan terlihat pada penyesuaian sosial anak. Perkembangan sosial anak dapat pula dilihat dari kemampuannya bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Melalui permainan juga dapat mengembangkan imajinasi anak dengan pesat.

Berawal dari pengalaman masa kecil dan pengamatan penulis terhadap aktivitas bermain anak-anak di lingkungan sekitar menjadi sebuah daya tarik penulis untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai imajinasi yang dipikirkan oleh anak-anak. Hal tersebut direpresentasikan ke dalam karya seni lukis sebagai cara untuk mengetahui lebih dalam mengenai imajinasi apa yang dipikirkan oleh anak-anak. Kemudian disempurnakan oleh penulis untuk diwujudkan menjadi karya seni lukis guna untuk membangkitkan kembali kenangan masa kecil yang sering terlupakan, oleh penulis maupun *audiens* sehingga menciptakan koneksi emosional melalui karya seni.

B. Rumusan Penciptaan

Dari uraian latar belakang di atas, maka untuk penciptaan seni lukis Tugas Akhir dirumuskan sebagai berikut :

1. Jenis permainan anak apa saja yang imajinatif?
2. Bagaimana penulis dapat mewujudkan imajinasi permainan anak ke dalam karya seni lukis?
3. Bagaimana cara memvisualkan dunia imajinasi dalam permainan anak pada sebuah karya lukis dengan bahan, teknik, dan gaya sesuai dengan gagasan penulis?

C. Tujuan dan Manfaat

Seluruh karya Tugas Akhir ini merupakan wujud dari pengalaman pribadi dan pengamatan dari lingkungan sekitar. Serta

terdapat berbagai bentuk upaya memberi manfaat bagi masyarakat maupun diri sendiri.

Berikut beberapa uraian mengenai tujuan dan manfaatnya :

1. Tujuan :

- a. Menjelaskan dan mendeskripsikan dunia imajinasi dalam permainan anak dalam pemikiran penulis.
- b. Menjelaskan bagaimana metode dan pemikiran penulis dalam mentransformasikan ide imajinasi permainan anak ke dalam karya seni lukis.
- c. Memvisualkan dunia imajinasi dalam permainan anak pada karya seni lukis dengan gaya, bahan, teknik yang sesuai dengan ide gagasan penulis.

2. Manfaat :

- a. Mendapatkan kembali suasana bermain masa kecil.
- b. Penulis berharap dengan penciptaan karya seni lukis ini, pembaca dapat lebih memahami dunia imajinasi dalam permainan anak.
- c. Sebagai bahan referensi mengenai dunia imajinasi dalam permainan anak yang merupakan bagian dari memori masa kecil.

D. Makna Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam judul karena meluasnya arti dan perbedaan sudut pandang penafsiran makna terhadap judul "Dunia Imajinasi Dalam Permainan Anak Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis", maka diuraikan makna dalam judul tersebut sebagai berikut :

1. Dunia

Dunia memiliki banyak pengertian, salah satunya seperti yang diungkapkan Yasraf Amir Piliang. Istilah dunia menjelaskan jenis kehidupan: orang atau sesuatu yang termasuk ke dalam kelompok khusus atau terhubung oleh satu kepentingan tertentu, sehingga kita mengatakan ada dunia binatang, dunia tumbuhan, dunia *fashion*, dunia artis, dunia mimpi (Piliang, 2010:46). Dalam hal ini dunia imajinasi permainan anak juga merupakan bagian dari salah satu dari jenis kehidupan tersebut.

2. Imajinasi

Imajinasi menurut Edwards dalam Tedjoworo (2001:136) adalah daya untuk membentuk gambaran (imaji) atau konsep-konsep mental yang tidak secara langsung didapatkan dari sensasi (pengindraan).

3. Permainan

Permainan: sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipermainkan; mainan.

(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/permainan>, diakses pada tanggal 8 Januari 2025).

4. Anak

Anak (jamak: anak-anak) adalah seorang lelaki atau perempuan yang belum dewasa atau belum mengalami masa pubertas. Menurut psikologi, anak adalah periode perkembangan yang merentang dari masa bayi hingga usia lima atau enam tahun. Usia 4-12 tahun akan mengalami masa peka, dimana anak mulai sensitif menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi anak

(<https://mahasiswa.ung.ac.id/831412203/home/categories/6?page=2>, diakses pada tanggal 17 Desember 2024 pukul 18.00).

5. Ide

Ide merupakan suatu rencana yang tersusun maupun angan-angan. Datangnya ide biasanya berasal dari pengamatan, mempelajari, melihat sekitar, dan juga dari karya orang lain sehingga dapat diolah menjadi ide yang ingin dibuat. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ide>, diakses pada tanggal 8 Januari 2025).

6. Penciptaan

Penciptaan adalah proses (kesanggupan) pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru, angan-angan yang kreatif (Soedarso, 1990:11).

7. Seni Lukis

Seni lukis adalah bahasa ungkapan dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan warna dan garis, guna

mengungkapkan perasaan, mengeskpresikan emosi gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang (Susanto, 2002:71).

Melalui pengertian dari masing-masing kata di atas, maka yang dimaksud dengan Dunia Imajinasi Dalam Permainan Anak Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis adalah upaya untuk membentuk gambaran atau konsep tentang dunia imajinasi dalam permainan anak sebagai rancangan yang tersusun di dalam pikiran untuk kemudian diproses menjadi hasil penciptaan yang berwujud karya seni lukis.

