

BAB V

PENUTUP

Kesimpulan

Dari semua uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penciptaan karya seni muncul karena adanya keinginan seniman untuk menyampaikan ide atau gagasan lewat karya seni. Dalam faktor-faktor objektif, langkah awal seorang seniman adalah pengamatan selanjutnya mengungkapkan ke dalam karya seni. Demikian pula dengan penulis, langkah awal yang dilakukan yaitu dengan melihat, mengamati, dan pengalaman masa kecil penulis sendiri. Setelah itu pengolahan objek sesuai dengan gambaran yang ada pada jiwa penulis, yang terwujud dalam karya seni lukis. Objek anak ditampilkan sedemikian rupa dengan warna yang cerah untuk menggambarkan suasana hati yang gembira.

Bermain merupakan kebutuhan ilmiah anak. Selain sebagai aktivitas bersenang-senang bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak. Melalui bermain, kreativitas anak akan terbangun dan berkembang dengan maksimal. Dunia Imajinasi dalam permainan anak dapat menjadi sesuatu yang menarik untuk dibuat dalam penciptaan karya seni lukis. Imajinasi Anak dalam permainan dibuat subjektif karena didasari pemikiran penulis mulai dari berbagai ekspresi dan kreasi anak.

Bentuk-bentuk yang dihadirkan pada seluruh karya bersifat figuratif dan mengacu pada gaya yang bersifat imajinatif. Sejumlah cara yang ada menggunakan berbagai pertimbangan kebetukkan, misalnya memainkan bentuk dari segi proporsi, penggabungan objek lain, dan lain-lain. Selain itu penulis juga terpengaruh dengan kebetukkan seniman lain yang menjadi acuan.

Dari segi perwujudan visual, penulis mempertimbangkan artistik diantaranya persoalan garis, prinsip keseimbangan, warna, proporsi, dan lain-lain. Semua itu disusun berdasarkan pertimbangan dan kesesuaian dengan konsep yang akan dibangun dalam karya seni lukis. Terlepas dari itu, diharapkan seluruh karya Tugas Akhir ini mampu menjadi pelajaran serta menjadi manifestasi dari hasil pengamatan dan renungan pribadi penulis sehingga dapat terwujud suatu karya seni lukis.

Masih banyak aspek yang dirasa kurang dalam memvisualkan dunia imajinasi dalam permainan anak karena gambaran tersebut bersifat subjektif dan sangat bervariasi, dalam implementasinya harus lebih banyak lagi melakukan riset terhadap aktivitas anak yang terjadi dilingkungan sekitar. Maksud dan tujuan penciptaan karya seni lukis bertema dunia imajinasi dalam permainan anak ini mampu memberikan gambaran kepada *audiens* mengenai pentingnya imajinasi dalam pertumbuhan anak.



Daftar Pustaka

Jurnal

Ahmad Andi "*Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Imajinasi Anak*" Jurnal Refleksi Edukatika, Vol 07, No..07 (2017), hal 96.

Astuti, F. (2013), "*Menggali dan Mengembangkan Potensi Kreativitas Seni pada Anak Usia Dini*". Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni, 14(1).

Disertasi

Kurniawan, Budi. (2014). "*Goresan Anak-Anak Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis*" (Doctoral dissertation, Seni Lukis ISI Yogyakarta).

Buku

A.A.M .Djelantik. Estetika, 2004, "*Estetika Sebuah Pengantar*", Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Ahmadi, Abu, 1991, "*Psikologi Perkembangan*". Jakarta: Rineka Cipta. Desmita, (2005). Psikologi Perkembangan. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Darisman, Aris. 2012, "*Tinjauan Elemen Desain pada Dunia Seni*", Humaniora 3(2): 622-631.

Kartika, Dharsono Sony, 2017, "*Rupa Modern edisi Revisi*", Bandung: Rekayasa Sains.

Muliawan, Jasa Ungguh 2016. "*Mengembangkan Imajinasi dan Kreatifitas Anak*". Yogyakarta: Gava Media.

Rachamwati, Yeni dan Kurniati. 2010. "*Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*". Jakarta:Kencana

Soedarso, SP, 1987, "*Tinjauan Seni :Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*" Yogyakarta: Suku Dayar Sana.

Soedarso. SP, 2006, "*Trilogi Seni: Penciptaan, Ekstsistensi, dan Kegunaan Seni*", Yogyakarta: Badan Penerbit Institut Seni Indonesia.

Susanto, Mikke (2011). "*Diksi Rupa*", Kumpulan Istilah Dan Gerakan Seni Rupa, DictiArt Lab, Yogyakarta

Tedjoworo, 2001. *Imaji dan Imajinasi*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

L, Zulkifli, 1986, "*Psikologi Pengembangan*". Bandung: PT Remaja Roskadarya.

Yasraf Amir Pailing, Dunia yang Dilipat: *"Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan"* (Bandung: Matahari,2010)46.

Wiratno, T. A. 2018,. *"Seni Lukis Konsep dan Metode"* INA-Rxiv.

Yasraf Amir Piliang, Dunia yang dilipat, *"Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan"* (Bandung: Matahari,2010)46.

Diklat

Sidik, Fadjar, Aming Prayitno, 1979, *"Nirmana"* (Yogyakarta: STSRI "ASRI").

Internet

(<https://archive.iva-online.org/pelakuseni/erica-hestu>, diakses pada tanggal 8 Januari 2025, pukul 21.00).

Widodo, S. (2016), *"Momen Anak Bermain Sebagai Objek Penciptaan Lukisan"*.

Wirodono, Sunardian, 2021. *"Imagination! Imajination!"*, <https://pepnews.com/politik/p-11612250e7209ef/imagination-imajination>, diakses pada 7 Januari 2025 pukul 14.00).

(<https://klasika.kompas.id/baca/warna-warni-diela-maharanie/> ,diakses pada 20 September 2023, pukul 12.40).

(<https://mahasiswa.ung.ac.id/831412203/home/categories/6?page=2>., diakses pada 2 Januari 2024, pukul 15.53).

(<https://www.instagram.com/p/CRlb11JHu7d/?igsh=MTFhMm5xNzRseGUzMA=>, diakses pada tanggal 30 September 2024, pukul 11.11).

(<https://www.instagram.com/p/C758nOqsg0e/?igsh=NXZ6amo3eDJrNjJr>, diakses pada tanggal 30 November 2024, pukul 11.23).