

**AKTIVITAS BERMAIN ANAK
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

oleh:

Angela Gracia Pramudita

NIM 1212315021

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

2019

**AKTIVITAS BERMAIN ANAK
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



Angela Gracia Pramudita

NIM 1212315021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Rupa Murni

2019

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:
AKTIVITAS BERMAIN ANAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS diajukan oleh Angela Gracia Pramudita, NIM 1212315021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 8 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Amir Hamzah, S.Sn., M.A.
NIP. 19800708 200604 1 002

Pembimbing II

I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A.
NIP. 191800708 200604 1 002

Cognate/Anggota

Wiyono, M.Sn.
NIP. 19670118 199802 1 001

Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua/Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.
NIP. 19761007 200604 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

*Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk Ibu dan Ayah tercinta atas segala
kebaikanmu di dunia ini.*



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Angela Gracia Pramudita

NIM : 1212315021

Jurusan : Seni Rupa Murni

Fakultas : Seni Rupa

Judul Tugas Akhir : Aktivitas Bermain Anak sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis

Dengan ini menyatakan keaslian hasil penulisan laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni lukis yang telah penulis buat adalah hasil karya sendiri dan benarkeasliannya. Apabila dikemudian hari penulisan ini merupakan plagiat atau jiplakan terdapat karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib dan peraturan yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dengan pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam paksaan.

Yogyakarta, 8 Juli 2019

Angela Gracia Pramudita

NIM 1212315021

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah *robbil' alamin*, segala puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga laporan Tugas Akhir berjudul “**Aktivitas Bermain Anak sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis**” dapat terselesaikan dengan baik guna memperoleh gelar Sarjana Strata-1 Minat Utama Seni Lukis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, oleh sebab itu saran dan kritik sangat diharapkan. Ucapan terima kasih disampaikan kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongan berupa moril maupun materil sehingga laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih ditujukan kepada:

1. Amir Hamzah, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan saran dan kritiknya.
2. I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran dan kritiknya.
3. Wiyono, M.Sn. selaku *cognate* dalam Tugas Akhir ini.
4. Drs. Andang Suprihadi P, M.Sn. selaku dosen wali yang membimbing selama kuliah.
5. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn. selaku Ketua Jurusan dan Ketua Program Studi Seni Rupa Murni.
6. Prof. Dr. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Dr. Suastiwi Triatmojo, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Kedua orang tua, Bapak Slamet Sudiono, Ibu Sugiati, dan adik Bella Pitaloka Darajingga atas doa, semangat, dan dukungannya.
9. Seluruh Staf Pengajar Seni Murni dan Karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Segenap karyawan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Para sahabat yang telah memberi semangat, motivasi, dukungan, dan bantuan yang tak ternilai: Fajar Abadi, Chandra Rahmadiani, Ibnu

Nasikin, Vicha, Nasikin, Lischa, Pury, Tari, Mila Rosinta, Mualifatus Saniyah, Cimot, dan Limpo.

12. Seluruh Mahasiswa/i Seni Murni angkatan tahun 2012.

13. Kepada Elgrace Design Studio, Komunitas Tulang Rusuk, Jogja Zumba Instructor, Mila Art Dance School, Ayu Permata Dance Company.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan Tugas Akhir ini dapat berguna bagi pembaca, khususnya mahasiswa Seni Lukis Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 2019



Angela Gracia Pramudita

DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------------|------|
| Halaman Judul i | i |
| Halaman Judul ii | ii |
| Halaman Pengesahan | iii |
| Halaman Persembahan | iv |
| Halaman Pernyataan Keaslian | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR LAMPIRAN | xi |
| ABSTRAK | xii |
| BAB I. PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Penciptaan | 1 |
| B. Rumusan Penciptaan | 3 |
| C. Tujuan dan Manfaat | 3 |
| D. Makna Judul | 4 |
| BAB II. KONSEP | 7 |
| A. Konsep Penciptaan | 7 |
| B. Konsep Perwujudan | 10 |
| C. Karya Acuan | 16 |
| BAB III. PROSES PEMBENTUKAN | 20 |
| A. Bahan | 20 |
| B. Alat | 23 |
| C. Teknik | 26 |
| D. Tahap Perwujudan | 27 |
| BAB IV. DESKRIPSI KARYA | 35 |
| BAB V. PENUTUP | 75 |
| DAFTAR PUSTAKA | 77 |
| LAMPIRAN | 78 |

DAFTAR GAMBAR

Gambar Acuan

| | |
|---|----|
| Gambar 1. Contoh Aktivitas Bermain Anak | 8 |
| Gambar 2. Eddie Hara..... | 16 |
| Gambar 3. Sarkodit | 16 |
| Gambar 4. Diela Maharani | 17 |
| Gambar 5. Film <i>Coco</i> | 18 |
| Gambar 6. Film <i>The Book of Life</i> | 18 |

Gambar Proses Pembentukan

| | |
|---|----|
| Gambar 7. Foto Kanvas | 19 |
| Gambar 8. Foto Cat Akrilik..... | 20 |
| Gambar 9. Foto <i>Oil Pastel</i> | 21 |
| Gambar 10. Foto <i>Varnish</i> | 21 |
| Gambar 11. Foto Kapur Tulis..... | 22 |
| Gambar 12. Foto Kuas | 22 |
| Gambar 13. Foto Tempat Pencuci Kuas | 23 |
| Gambar 14. Foto Kain Lap dan Tisu | 24 |
| Gambar 15. Foto Gelas Plastik..... | 24 |
| Gambar 16. Proses Persiapan | 26 |
| Gambar 17. Buku yang Digunakan..... | 27 |
| Gambar 18. Sketsa Global di Kertas..... | 28 |
| Gambar 19. Sketsa pada Kanvas | 29 |
| Gambar 20. Pengeblokan Warna Dasar | 30 |
| Gambar 21. Pengeblokan Warna dan Detail | 31 |
| Gambar 22. Memberi Isian Ornamen | 32 |
| Gambar 23. <i>Finishing</i> | 33 |

Gambar Karya

| | |
|---|----|
| Gambar 24. <i>Terkurung</i> Cat akrilik di kanvas, 135x100cm, 2018 | 35 |
| Gambar 25. <i>Gadgetmania</i> Cat akrilik di kanvas, 90x80cm, 2018 | 37 |
| Gambar 26. <i>The Journey of Dreams</i> Cat Akrilik di kanvas, 80x100cm, 2019 | 39 |
| Gambar 27. <i>Roket Siap Meluncur !</i> Cat akrilik di kanvas, 100x70cm, 2019 | 41 |
| Gambar 28. <i>Mengejar Matahari</i> Cat akrilik di kanvas, 80x80cm, 2019 | 43 |
| Gambar 29. <i>Hammock</i> Cat akrilik di kanvas, 80x100cm, 2019 | 45 |
| Gambar 30. <i>Udan-udan</i> Cat akrilik di kanvas, 100x70cm, 2019 | 47 |
| Gambar 31. <i>Box</i> Cat akrilik di kanvas, 80x80cm, 2019 | 49 |
| Gambar 32. <i>Mue & Limpo</i> Cat akrilik di kanvas, 80x80cm, 2019 | 51 |
| Gambar 33. <i>Happy Puzzle Day</i> Cat akrilik di kanvas, 90x70cm, 2019 | 53 |
| Gambar 34. <i>Lawan Aku</i> Cat akrilik di kanvas, 80x80cm, 2019 | 55 |
| Gambar 35. <i>I am Superhero</i> Cat akrilik di kanvas, 90x75cm, 2019 | 57 |
| Gambar 36. <i>Huuf</i> Cat akrilik di kanvas, 90x70cm, 2019 | 59 |
| Gambar 37. <i>The Garden</i> Cat akrilik di kanvas, 70x90cm, 2019 | 61 |
| Gambar 38. <i>Nancy's Room</i> Cat akrilik di kanvas, 70x90cm, 2019 | 63 |
| Gambar 39. <i>Engklek</i> Cat akrilik di kanvas, 70x90cm, 2019 | 65 |
| Gambar 40. <i>I'm a Big Brother</i> Cat akrilik di kanvas, 70x90cm, 2019 | 67 |
| Gambar 41. <i>Swim, Little Sydney !</i> Cat akrilik di kanvas, 80x90cm, 2019 | 69 |
| Gambar 42. <i>Play with Roger the Horse</i> Cat akrilik di kanvas, 70x70cm, 2019 | 71 |
| Gambar 43. <i>Otopet</i> Cat akrilik di kanvas, 70x70cm 2019 | 73 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--------------------------------------|----|
| A. <i>Curriculum Vitae</i> | 78 |
| B. Foto Poster Pameran..... | 82 |
| C. Foto Suasana <i>Display</i> | 83 |
| D. Foto Suasana Pameran..... | 84 |
| E. Katalogus | 85 |



ABSTRAK

Karya seni merupakan cerminan pribadi dari seniman terhadap lingkungannya, kesadaran akan pentingnya aktivitas bermain pada anak dalam perkembangan zaman yang sangat pesat, mereka memiliki kecenderungan membuat anak kurang berpikir kreatif dan perkembangan sosialnya menjadi lambat. Aktivitas bermain yang dimaksudkan adalah kegiatan aktif yang memberikan kesenangan bermain melalui aktivitas yang dilakukan sendiri dan bermain pasif yang diperoleh dari orang lain atau benda tertentu. Selain itu proses mengungkapkan gagasan maupun ide ke dalam wujud karya seni lukis dilakukan melalui eksplorasi bentuk dan percobaan berbagai elemen seni rupa untuk memperoleh karya yang diinginkan. Secara konseptual penciptaan ini merepresentasikan aktivitas bermain anak menjadi lukisan, dalam perwujudan bentuk tidaklah secara nyata melainkan bentuk yang sudah dideformasi yang terpengaruh gaya naif dan dekoratif.

Kata kunci : aktivitas, bermain, seni lukis, representasi, dekoratif.



ABSTRACT

Artwork is a personal reflection of the artist on his environment, awareness of the importance of play activities in children in the very rapid development of the times, they have a creative environment that makes children less creative thinking and slow social development. The intended play activity is an active activity that gives pleasure to play through activities carried out alone and passive play obtained from other people or certain objects. In addition, the process of expressing ideas and ideas in the form of works of art is done through exploration of forms and experiments of various elements of art to obtain the desired work. Conceptually this creation represents children's play activities into paintings, in the form embodiment it is not real but a deformed form that is influenced by naive and decorative styles.

Keywords: activity, play, painting, representation, decorative.





BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni tidak bisa dilepaskan dari beberapa faktor yaitu; pikiran, daya cipta, kreativitas, dan fantasi, serta inspirator. Melalui seni seseorang dapat mengekspresikan batinnya. Seni di samping menjadi media untuk menyampaikan perasaan penciptanya, juga dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan persoalan kehidupan manusia yang terjadi di masyarakat.

Aktivitas bermain adalah kegiatan utama yang mulai tampak sejak bayi berusia tiga atau empat bulan. Aktivitas bermain merupakan cara belajar anak-anak yang paling efektif. Maksudnya dengan bermain sesungguhnya anak sedang melakukan pembelajaran maupun perkembangan kognitif, sosial, kreativitas, dan kepribadiannya. Bermain lekat dengan kehidupan dan keseharian anak, bahkan banyak yang mengatakan dunia anak adalah dunia bermain. Aktivitas anak-anak yang paling menarik adalah momen saat mereka sedang bermain.

Penulis lahir dan tumbuh besar di lingkungan yang banyak melibatkan anak-anak. Beberapa kali penulis melihat orang tua yang melarang anaknya bermain, terkadang saat anak-anak bermain orang tua ikut campur atau mengatur permainan anak tersebut. Orang tua terkadang lebih memilih anaknya bermain *gadget/gawai* di rumah daripada bermain dengan teman sebaya.

Penulis melihat, pandangan orang dewasa pada aktivitas bermain hanyalah kegiatan untuk mengisi waktu luang. Terkadang ada orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas belajar dan bodoh. Tetapi penulis tidak setuju dengan anggapan ini, karena bermain sangat besar pengaruhnya terhadap jiwa anak. Melalui kegemaran bermain, akal, dan fisik mereka menjadi berkembang. Aktivitas bermain juga akan menyempurnakan fungsi-fungsi sosial, emosional, dan intelegensinya, yang mencakup kegiatan berpikir, pemecahan masalah, dan kecepatan daya imajinasi. Bagaimana pun juga lingkungan dan bimbingan orang tua memainkan peran-peran yang nyata dalam menentukan kemampuan-kemampuan anak dan

perkembangan kecerdasannya.¹ Namun pada kenyataannya ada orang tua yang kurang memperhatikan anak mereka melalui kegiatan bermainnya.

Di sisi lain penulis juga dihadapkan pada perkembangan zaman yang begitu pesat karena teknologi membuat perubahan dalam bidang permainan. Anak-anak lebih menggemari permainan berbaur teknologi yang ada di *gadget/gawai*, misalnya; *Mobile Legend*, *PUBG*, dan lain-lainnya. Walau jenis permainan itu cukup bagus, namun kurang sekali membuat anak berpikir kreatif dan kurang memberikan kesempatan yang kondusif untuk terjadinya proses sosialisasi.

Berbeda dengan penulis yang masa kecilnya belum ada teknologi yang seperti sekarang, beragam permainan tradisional pun sangat diminati. Di sisi lain masih banyak tanah lapang, sehingga bisa leluasa bermain dengan teman. Di mana sekarang ini hampir semua permainan bisa dimainkan di sebuah *gadget/gawai* saja. Sehingga anak-anak zaman sekarang tampak asing di dunia nyata atau sosial karena sering sibuk dan terfokus dengan *gadget*. Tidak jarang banyak orang tua zaman sekarang yang mengeluh karena lambatnya perkembangan sosial anak, padahal yang membiasakan anak dengan *gadget* adalah mereka sendiri.

Dari fenomena tersebut, penulis melihat kesalahan yang terjadi adalah karena orang tua belum paham betul akan pribadi anak secara utuh, baik sifat-sifat, kecenderungan, maupun kodrat kenakalannya, serta belum paham akan nilai-nilai yang terkandung dalam bermain, seperti nilai-nilai fisik, pendidikan, sosial, moral, inovatif, dan individual.

Pada periode anak-anak dunianya adalah bermain dan merupakan masa yang strategis untuk menerima ilmu pengetahuan dan mengembangkan diri. Bagi anak, bermain bersama dengan teman sebaya merupakan salah satu kemajuan bagi anak dan banyak mengandung nilai-nilai pendidikan, misalnya dapat melatih bergaul dan menyesuaikan diri dengan teman-teman sebaya, belajar mengindahkan hak orang lain dan belajar untuk menghasilkan sesuatu dalam kerjasama, serta sebagai sarana untuk menyalurkan minat dan bakat anak, maka sangatlah efektif jika menanamkan jiwa anak melalui aktivitas bermain.

¹ Muhammad Sa'id Mursi, *Melahirkan Anak Masya Allah: Sebuah Terobosan Baru Dunia Pendidikan Modern* (Jakarta: Cendekia, 2001), p. 157.

Tema bermain memang sering diangkat ke dalam karya seni lukis dan memunculkan segi kegembiraan dan keceriaan anak-anak. Namun kali ini, penulis ini memvisualisasikan sudut pandang lain yaitu dengan memunculkan segi kegembiraan dan keterbatasan anak dalam bermain. Tidak semua anak mempunyai kebebasan yang dengan mudah dalam bermain.

Persoalan aktivitas bermain anak telah banyak diangkat ke dalam lukisan salah satunya seniman Erica Hestu Wahyuni yang mengangkat tema anak dengan lukisan bergaya naif (kekanak-kanakan), menggunakan banyak warna, tidak mengenal dimensi ruang, anatomi, volume, dan perspektif. Berbeda dengan penulis yang ingin menyampaikan kesan padat dengan menggunakan warna cerah yang tajam. Keberagaman warna menjadi ciri khas utama. Warna memberikan efek keceriaan.

Berangkat dari perspektif di atas, penulis bertujuan mengambil tema aktivitas bermain bagi perkembangan anak sebagai ide penciptaan karya seni lukis. Visualisasi pada bentuk bersifat *flat*, yaitu datar tidak bervolume dan dekoratif karena lebih mengutamakan deformasi, simplifikasi, stilisasi. Dalam penggunaan pada garis, warna, bentuk, atau tekstur yang tidak bertumpu pada nilai-nilai perspektif baku.

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk memvisualkan aktivitas bermain anak dalam karya seni. Untuk mewujudkan hal tersebut permasalahan yang bias dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Aktivitas bermain seperti apakah yang baik dan bermanfaat bagi perkembangan kognitif, sosial, dan kreativitas dalam kehidupan keseharian anak-anak
2. Bagaimana memvisualisasikan aktivitas bermain anak ke dalam karya seni lukis

C. Tujuan dan Manfaat

Seluruh karya seni lukis yang diwujudkan merupakan hasil dari pengalaman pribadi dalam melihat aktivitas bermain anak sebagai upaya untuk

mengamati, merasakan, dan bertindak melalui visual seni lukis yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat luas maupun diri sendiri. Berikut beberapa uraian tentang tujuan dan manfaatnya:

1. Tujuan

- a. Memvisualisasikan tentang menariknya aktivitas dan manfaat bermain pada anak.
- b. Untuk menyadarkan orang tua maupun guru akan pentingnya bermain pada anak.

2. Manfaat

- a. Memberikan pengetahuan tentang pentingnya bermain bagi anak-anak.
- b. Penulis menjadi lebih mengerti sifat dan karakter anak-anak.
- c. Menambah kemampuan penulis dalam penguasaan bentuk dan elemen seni rupa yang mendukung visual karya.

D. Makna Judul

Penegasan judul dimaksudkan untuk mempermudah pemahaman dan pengertian serta menghindari dari kesalahpahaman dalam menafsirkan judul maupun istilah dalam judul. Perlu adanya pembatasan perihal arti kata yang termuat dalam judul “**Aktivitas Bermain Anak sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis**”. Adapun istilah atau kata dalam judul yang perlu dijelaskan sebagai berikut;

1. **Aktivitas**

Aktivitas merupakan keaktifan; kegiatan; kesibukan.²

2. **Bermain**

Bermain sebagai kegiatan utama yang mulai tampak sejak bayi berusia tiga atau empat bulan, penting bagi perkembangan kognitif, sosial dan kepribadian anak pada umumnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bermain didefinisikan sebagai melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Adapun metode, cara atau jenisnya

² Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), p. 23.

jika hal tersebut dilakukan untuk menyenangkan diri, dapat disebut bermain.³

3. 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, di mana anak mulai sensitif menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi anak.⁴

4. Sebagai

Sebagai merupakan apa yang disajikan seperti, semacam: bagai⁵

5. Ide

Rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan; cita-cita⁶.

6. Penciptaan

Kata cipta yang artinya pemikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru, angan-angan yang kreatif. Mendapat awalan pe- dan akhiran -an sehingga menjadi Penciptaan.⁷

7. Karya Seni Lukis

Karya seni lukis adalah karya seni rupa dua dimensional yang menampilkan unsur warna, bidang, garis, bentuk, dan tekstur. Sebagai bagian dari karya seni murni, seni lukis merupakan bahasa ungkapan pengalaman artistik dan ideologi.⁸

³ *Ibid.*, p. 697.

⁴ *Ibid.*, p. 41.

⁵ *Ibid.*, p. 85.

⁶ *Ibid.*, p. 416.

⁷ *Ibid.*, p.215.

⁸ Nooryan Bahri, *Kritik Seni, Wacana, Apresiasi, Dan Kreasi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), p. 72.

Maka berdasarkan uraian di atas yang dimaksud dengan judul Aktivitas Bermain Anak sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis adalah kegiatan menyenangkan yang dilakukan seorang lelaki atau perempuan yang belum dewasa atau belum mengalami masa pubertas sebagai gagasan kreatif yang menginspirasi penulis untuk memvisualisasikan ke dalam karya seni rupa dua dimensional.

