

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



**JURNAL
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

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.



Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua/Anggota

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

A. Judul : Aktivitas Bermain Anak sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis

B. Abstrak

Oleh :

Angela Gracia Pramudita

1212315021

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.

C. Pendahuluan

1. 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 kegembiraan 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.

¹ Muhammad Sa'id Mursi, *Melahirkan Anak Masya Allah: Sebuah Terobosan Baru Dunia*

Di sisi lain penulis juga dihadapkan pada perkembangan zaman yang begitu pesat karena teknologi membuat perubahan dalam bidang permainan. Anak-anak lebih menggemari permainan berbau 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.

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

Pendidikan Modern (Jakarta: Cendekia, 2001), p. 157.

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.

2. Rumusan Masalah dan Tujuan

a. 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

b. 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. Teori dan Metode

1. Teori

Lukisan merupakan hasil karya seni yang mencerminkan kepribadian dan perasaan setiap pribadi seorang seniman dalam bidang dua dimensional. Seniman melihat, kemudian perasaannya tersentuh, tergugah, menghayati sedalam-dalamnya dan menyingkap realitas baru, sehingga lahirlah sebuah karya seni.

Seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, dan sebagainya.² Representasi tersebut biasanya berasal dari pengalaman pribadi ataupun keadaan yang ada atau terjadi di hadapan mata pelukis. Pokok utama dalam pikiran yang menjadi sebuah gambaran yang divisualisaikan melalui tema, gaya, bentuk, teknik, dan lain sebagainya guna menciptakan sebuah karya seni lukis.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, aktivitas merupakan keaktifan; kegiatan; kesibukan. W.J.S Poewardarminto menjelaskan aktivitas sebagai sesuatu kegiatan atau kesibukan. Dalam psikologi, aktivitas adalah sebuah konsep yang mengandung arti fungsi individu dalam interaksinya dengan sekitarnya. Aktivitas

² A.A.M. Djelantik, *Estetika Sebuah Pengantar* (Bandung: Artline, 2004), p. 32.

psikis adalah hubungan khusus dari benda hidup dengan lingkungan. Aktivitas psikis didorong oleh kebutuhan yang diarahkan pada objek yang dapat memenuhi kebutuhan ini, dan dipengaruhi oleh sistem-sistem tindakan. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas.

Anak (jamak: anak-anak) adalah seorang lelaki atau perempuan yang belum dewasa atau belum mengalami masa pubertas umur 4 hingga 12 tahun. Periode anak-anak adalah masa strategis untuk menerima ilmu pengetahuan dan mengembangkan diri yang salah satunya dengan bermain.

Bermain adalah kegiatan menyenangkan yang dilakukan berulang-ulang, baik dengan tujuan maupun tanpa ada tujuan. Dari definisi tersebut, satu syarat mutlak ketika anak melakukan kegiatan yang disebut bermain adalah bahwa aktivitas yang dilakukan menimbulkan efek menyenangkan pada diri anak.

Bermain adalah kebutuhan anak yang bisa dilakukan kapan saja, di mana saja, dengan siapa saja, menggunakan apa saja. Anak bahkan bisa menikmati kesenangan bermain hanya dengan menggunakan imajinasinya.³

Bermain secara garis besar dapat dibagi kedalam dua kategori, yaitu aktif dan pasif (hiburan). Kegiatan bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan bermain dan kepuasan anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri. Sedangkan kegiatan bermain pasif atau dikenal hiburan adalah kegiatan dimana anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukan sendiri.⁴

³ M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta:Kencana 2017), p. 6.

⁴ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan: Untuk Pendidikan Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2003), p. 25.



Gb.1. Contoh Aktivitas Bermain Anak

(Sumber: <https://satujam.com/pendidikan-anak-usia-dini/> : diakses 18/9/2018 pukul 22.48 WIB)

Terdapat jenis jenis permainan anak yang dikelompokkan menjadi beberapa kategori yang menjadi acuan proses penciptaan. Terkait dengan cara melakukannya dan bahan/peralatan yang digunakan untuk bermain. Jenis-jenis permainan tersebut yaitu:

Quiet play adalah aktivitas bermain yang tidak membutuhkan banyak energi atau ruang. Contohnya membaca buku, bermain boneka, dan bermain *puzzle*. *Creative play* adalah istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas akting, menggambar, melukis, memahat. Kadang permainan ini adalah permainan imajiner, seperti ketika anak bermain dengan teman imajiner, yang berarti bahwa keterampilan kognitifnya meningkat saat anak menciptakan dunia untuk dirinya sendiri. *Active play* mencakup aktivitas yang membutuhkan gerak fisik dan membuat anak membakar energinya. Misalnya bermain engklek. *Dramatic play* adalah jenis permainan di mana anak menggunakan imajinasinya untuk menjadi karakter yang berbeda atau tinggal dalam dunia buaatannya. *Manipulative play* adalah permainan yang melibatkan penggunaan tangan, otot, dan mata. Misalnya menggunting, membangun balok, membuat mainan dari kardus.⁵

Penulis ingin memaparkan mengenai manfaat penting aktivitas bermain pada anak. Pada beberapa karya menggambarkan figur anak bermain dengan mainan. Mainan di sini lebih ke permainan yang menciptakan imajinasi kreatif, interaksi positif, dan interaksi sosial. Aktivitas bagi anak yang melibatkan teman

⁵ *Ibid.*, p. 55.

seperti yang terdapat di permainan tradisional mempunyai pengaruh positif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak.

Konsep penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah menghadirkan aktivitas bermain anak dalam wujud karya. Usaha yang dilakukan adalah dengan mengeksplorasi bentuknya menurut interpretasi pribadi dan mengandalkan imajinasi dari segi proses penciptaan bentuk. Penggambaran yang ada mengacu pada visual anak bermain dan mainan secara kebetukkan, sementara permasalahan yang diangkat dalam karya berbicara tentang sesuatu yang berdasarkan manfaat aktivitas bermain pada anak dan berisi ungkapan-ungkapan simbolis.

Dengan demikian dapat dinyatakan konsep penciptaan dalam Tugas Akhir ini adalah menghadirkan aktivitas bermain anak secara visual dengan cara mengeksplorasi bentuk yang melibatkan imajinasi pribadi.

2. Metode

Dunia anak merupakan hal yang menarik untuk diamati seperti ketika mereka bermain. Hal inilah yang dijadikan perhatian untuk menjadikan sebuah karya seni lukis. Bagi pelukis, lukisan adalah media untuk mengungkapkan dan menuangkan ide-ide, gagasan, emosi, dan pengalaman batin. Perwujudan merupakan ungkapan batin seseorang akan suatu permasalahan yang terjadi di sekelilingnya dan dapat dilihat kenyataannya. Seperti halnya pada sebuah karya perwujudan merupakan gabungan dari ide yang dituangkan melalui garis, warna, simbol sebagai sarana untuk menyampaikan pesan sang seniman.

Pada tahapan awal proses penciptaan dilakukan pengamatan terhadap aktivitas bermain anak yang dijadikan sebagai inspirasi dalam berkarya. Dalam pengamatan, penulis mencoba berperan sebagai anak yaitu masuk ke dalam dunia anak-anak. Hal itu dilakukan agar mampu menciptakan emosi penulis sendiri sehingga memahami dan meresap ke dalam karya seni lukis. Objek-objek visual dirancang dengan menyusun antara objek utama dan objek pendukung.

Dalam perwujudan objek tidaklah secara nyata melainkan yang sudah dideformasi. Penulis menghadirkan karakter visual berdasarkan pengayaan yang terpengaruh gaya naif dan dekoratif. Pencampuran dua gaya tersebut menciptakan

suasana bentuk visual yang cukup menarik untuk mendukung visualisasi aktivitas bermain.

Ungkapan visual pada masing-masing karya bukan berusaha untuk meniru rupa dan warnanya secara mentah-mentah, tetapi lebih memperdalam pengertiannya dan memahami realitas wujudnya dengan menciptakan bentuk-bentuk baru. Dalam hal ini yang menjadi penekanan adalah menghasilkan karya yang memiliki ciri khas pribadi. Penggambaran dari masing-masing karya berangkat dari usaha dalam menyusun dan menggabungkan beberapa unsur bentuk agar menjadi satu kesatuan.

Menurut Mikke Susanto, seni naif penuh kesegaran, lukisan bergaya kekanak-kanakan menggunakan warna terang dan kuat pada komposisi. Biasanya dipakai seniman-seniman yang bekerja tanpa atau belum mengalami pendidikan (non formal). Seni ini dapat ditandai oleh kesederhanaan goresan, warna maupun teknik. Terkadang penyederhanaannya berlebih karena adanya anggapan bahwa seni naif diciptakan oleh orang-orang dengan sedikit atau tidak memiliki pelatihan seni sama sekali.⁶ Sedangkan dekoratif adalah karya seni yang memiliki daya (unsur) (meng)hias yang tinggi dan dominan. Di dalam karya seni lukis tidak menampakkan adanya volume keruangan maupun perspektif. Semua dibuat secara datar/flat atau tidak menunjukkan ketiga dimensinya⁷.

Penulis memilih gaya dekoratif karena memiliki kecenderungan yang sama dengan seniman terdahulu, contohnya penggunaan objek-objek yang bersifat kegarisan, berpola, ritmis secara pewarnaan dan bentuk-bentuk objek, oleh karena itu cenderung menggambarkan bentuk yang terdapat dalam lukisan sesuai dengan imajinasi rasa dan kemampuan yang dimiliki. Dalam hal ini deformasi bentuk yang divisualisasikan menjadi bentuk imajinatif yang representative sesuai dengan konsep. Meskipun dalam perwujudan bentuk yang ditampilkan imajinatif sebenarnya bentuk tersebut mengacu pada bentuk sekitar baik itu manusia, hewan, tumbuhan, dan benda lainnya. Dari bentuk-bentuk itu pencipta mengubah dan menghasilkan bentuk-bentuk pribadi yang sesuai dengan keinginan.

⁶ Mikke Susanto, *Diksi Rupa* (Yogyakarta: DictiArtLab, 2011), p. 270.

⁷ *Ibid.*, p. 100.

Deformasi merupakan perubahan bentuk struktur akibat adanya gaya dari luar maupun dalam tanpa mengubah substansi bentuk. Deformasi yaitu perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni yang sering terkesan sangat kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau yang sebenarnya. Sehingga hal ini dapat memunculkan figur/karakter baru yang lain dari sebelumnya. Deformasi dibagi menjadi 4 yaitu stilisasi (penggayaan), simplikasi (penyederhanaan), destruksi (perusakan), dan distorsi (pembiasan).⁸

Konsep perwujudan dalam penciptaan karya seni lukis di sini mempertimbangkan beberapa aspek seni rupa yang akan mendukung pemaknaan terkait dengan tema yang dieksplorasi.

Garis yang digunakan dalam karya lukis Tugas Akhir ini didominasi oleh garis nyata (positif). Hal tersebut dapat dilihat dari penggunaan *outline* pada beberapa objek utama pada setiap karya. Penggunaan *outline* bertujuan mempertegas serta digunakan dalam proses pendekorasiian suatu bidang atau objek agar karakteristiknya terlihat jelas. *Outline* biasanya menggunakan warna yang lebih tua dari objeknya, misalnya pada bidang atau objek berwarna merah *vermilion* maka *outline* yang digunakan berwarna coklat *burnt sienna*.

Warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur susunan yang sangat penting, baik di bidang seni murni maupun seni terapan. Warna sangat berperan dalam segala aspek kehidupan manusia.⁹ Dari sekian banyak sistem warna, yang dipakai yaitu *Prang System*.

Karya dalam Tugas Akhir ini menggunakan warna panas dan dingin yang cukup variatif. Terdapat banyak permainan warna dan kombinasi warna-warna komplementer pada objek atau bidang yang bertujuan untuk membentuk karakter objek tersebut. Setiap *hue* warna mampu memberikan kesan, misalnya warna-warna panas memberikan kesan gembira dan menggugah. Warna-warna dingin memberikan kesan rasa tenang.

⁸ *Ibid.*, p. 98.

⁹ *Ibid.*, p.11.

Value adalah Istilah mengenai gelap terangnya sebuah warna atau harga dari *hue*.¹⁰ *Value* disebut pula *tone*, nada, atau nuansawarna. *Value* dapat dirubah dengan menambahkan putih atau memperlucikan warna untuk memperlucikan. *Value* yang lebih terang dari warna disebut *tint*, sedangkan yang lebih rendah disebut *shade*. Dalam proses berkarya Tugas Akhir ini, *value* digunakan untuk membentuk karakter yang menggemblirakan dan menyenangkan. *Value* normal untuk membentuk karakter yang terbuka, dan *value* gelap untuk membentuk karakter yang berat dan mendalam.

Intensity adalah istilah mengenai cerah atau suramnya warna, kualitas atau kekuatan warna.¹¹ Warna yang intensitasnya penuh memberikan kesan sangat mencolok dan memberikan efek tegas. Dalam karya Tugas Akhir ini didominasi dengan penggunaan intensitas warna yang tinggi karena dengan menggunakan warna intensitas yang tinggi warna yang dihasilkan menimbulkan efek sangat menarik apabila digunakan secara tepat. Sedangkan warna dengan intensitas rendah biasanya digunakan untuk bagian latar belakang atau objek yang jauh.

Pemberian warna merupakan salah satu hal terpenting karena warna mampu memunculkan suasana tertentu. Dalam karya Tugas Akhir ini akan menggunakan warna-warna cerah karena warna cerah memunculkan dan memperkuat kesan keceriaan dan hal-hal menyenangkan namun dapat pula menggambarkan berbagai ekspresi perasaan anak. Pada tahap pewarnaan menggunakan teknik blok dengan pewarnaan *flat*.

Setiap bentuk pasti memerlukan ruang. Ruang menjadi media untuk meletakkan atau menyusun bentuk. Ruang didefinisikan menjadi tiga jenis: dua dimensi, tiga dimensi, dan ruang maya. Ruang dua dimensi dapat berupa bidang datar yang hanya berdimensi panjang dan lebar. Ruang maya adalah ruang tiga dimensi semu, yakni ruang sadar dua dimensi tanpa objek yang menempati ruang tersebut dibentuk sedemikian rupa sehingga terlihat seperti tiga dimensi. Ruang maya jenis ruang yang sering digunakan para perupa untuk berekspresi karena dapat melahirkan ide-ide yang imajinatif dan emosional.¹²

¹⁰ *Ibid.*, p. 14.

¹¹ *Ibid.*, p. 17.

¹² *Ibid.*, p. 23.

Dalam karya Tugas Akhir ini didominasi penggunaan ruang dua dimensi. dengan adanya objek-objek yang bertumpuk serta permainan keruangan antara ruang kosong dan padat mampu menciptakan irama kesatuan, serta diperkuat juga dengan permainan warna yang menarik, maka terbentuklah ruang maya yang terjadi secara sengaja maupun tidak. Sebagian dari karya penulis menciptakan ruang, walaupun ada beberapa karya penulis yang tidak menggunakan ruang. Bagian depan, bagian tengah dan bagian belakang menjadi satu kesatuan yang sangat penting bagi menciptakan suatu keruangan yang mendukung konsep penciptaan.

Dalam proses pembentukan diawali dengan proses pencarian figur yang tepat untuk mewakili aktivitas bermain anak. Seni figuratif, seni yang mengemukakan gambaran atau bentuk manusia.¹³ Bentuk yang digambarkan berperan sebagai representasi aktivitas bermain anak yang merupakan gabungan antara figur manusia, hewan, tumbuhan, dan benda lainnya yang dengan imajinasi mampu mewakili unsur keceriaan dan perasaan anak saat bermain.

Dalam pengolahan objek sesuai dengan selera maupun latar belakang penulis. Penulis berkenan menggambarkan bentuk yang terdapat dalam lukisan sesuai dengan imajinasi rasa dan kemampuan yang penulis miliki. Meskipun dalam perwujudan bentuk yang ditampilkan imajinatif sebenarnya bentuk tersebut mengacu pada bentuk sekitar, baik itu bentuk figur manusia, hewan, tumbuhan, dan benda lainnya. Dari bentuk-bentuk itu kemudian diubah guna menghasilkan bentuk-bentuk pribadi yang sesuai dengan keinginan. Perubahan wujud dapat didukung oleh stilisasi dan simplifikasi. Kedua hal tersebut dapat mengolah bentuk agar mampu mencapai bentuk yang diinginkan.

E. Pembahasan Karya

Karya seni pada dasarnya refleksi dari pengalaman pribadi dari seniman terhadap fenomena yang terjadi di dalam diri maupun di luar seniman. Dari proses tersebut kemudian terjadi respons dari setiap gejala yang ada di sekitar dan timbullah keinginan untuk menciptakan suatu karya yang berfungsi sebagai media ekspresi maupun suatu upaya untuk mendokumentasikan peristiwa tertentu yang

¹³ Mikke Susanto, *Op.Cit.*, p. 136

sudah diolah berdasarkan makna dan kepekaan pribadi untuk dibagikan kepada publik.

Seluruh karya Tugas Akhir ini merupakan hasil dari pemahaman dan pengalaman pribadi tentang aktivitas bermain anak, yang dalam perwujudannya tidak lepas dari upaya bermain dalam segi visual, teknik, maupun cara mengolah ide ke dalam wujud karya seni. Karya yang dihasilkan bersifat figuratif dengan mengandalkan imajinasi, serta suasana tertentu yang ingin diungkapkan oleh penulis.

Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini terdapat 20 karya, diantaranya berukuran 70 cm x 70 cm sampai 135 cm x 100 cm, dalam periode pembuatan dari tahun 2018 sampai 2019. Adapun pembahasan mengenai karya-karya tersebut secara rinci ada dalam tinjauan karya sebagai berikut;

Karya 1



Gb. 26

Karya TA#3

Judul: *The Journey of Dreams*

Tahun: 2019

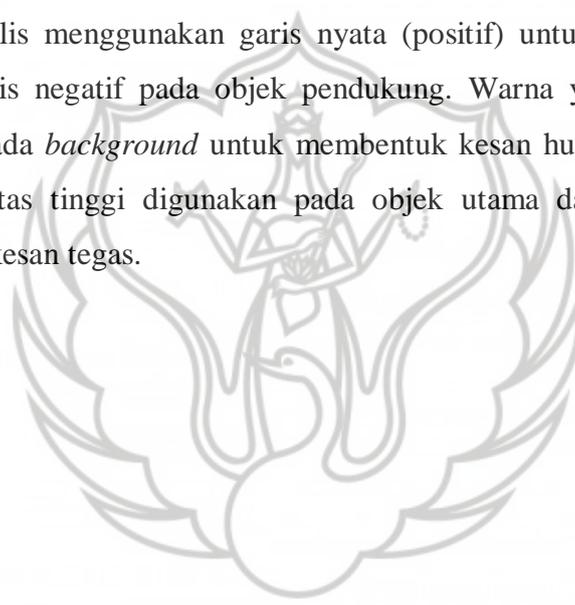
Ukuran: 80 x 100 cm

Bahan: Cat Akrilik di kanvas

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Anak-anak memiliki daya imajinasi yang sangat tinggi. Saat bermain anak sering membayangkan dirinya memerankan berbagai macam profesi, mulai dari peri, bajak laut, dokter, astronot, dan lain-lainnya. Cara termudah mengembangkan imajinasi anak adalah dengan membaca buku cerita. Secara otomatis anak akan membayangkan cerita tersebut didalam pikirannya sehingga terbentuk imajinasi anak. Berimajinasi bisa membuat anak lebih kreatif. Saat anak membaca buku akan membantu anak memahami konsep-konsep abstrak, menerapkan logika dalam berbagai skenario. Dengan imajinasi, anak bebas memikirkan sesuatu tanpa dibatasi oleh aturan yang mungkin tidak sesuai dengan keinginannya dan cenderung membosankan.

Anak membaca buku cerita dengan gaya naif dan sentuhan dekoratif pada karya ini penulis menggunakan garis nyata (positif) untuk mempertegas objek utama dan garis negatif pada objek pendukung. Warna yang digunakan *value* warna gelap pada *background* untuk membentuk kesan hutan. Sedangkan warna dengan intensitas tinggi digunakan pada objek utama dan *background* untuk menimbulkan kesan tegas.



Karya 2



Gb. 30

Karya TA#7

Judul: *Udan-udan*

Tahun: 2019

Ukuran: 90 x 70 cm

Bahan: Cat Akrilik di kanvas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Udan-udan dalam bahasa Indonesia artinya hujan-hujan. Anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar. Setiap hal yang ada di sekitarnya menarik perhatiannya, termasuk hujan. Saat kecil, hujan adalah sesuatu yang dinanti penulis. Imajinasi dan kreativitas anak akan muncul seiringan khayalan mereka dengan hujan. Saat anak main hujan ia menggerakkan seluruh tubuhnya untuk melompat dan menengok ke atas (melihat sumber hujan turun),

mencipratkan air hingga merasakan sensor dari panas ke dingin. Aktivitas bermain tersebut akan merangsang stimulasi motorik serta kemampuan fisik yang optimal, terutama rangsangan kulit yang langsung terkena air. Tetapi sayangnya, banyak orangtua yang melarang anaknya bermain hujan karena takut sakit, padahal sebenarnya itu bisa diantisipasi dengan tidak bermain air di pancoran dan mandi dengan air hangat.

Tiga anak bermain hujan dengan gaya naif dan sentuhan dekoratif pada karya ini penulis menggunakan garis nyata (positif) untuk mempertegas objek utama dan garis negatif pada objek pendukung. Warna yang digunakan *value* warna terang pada *background* untuk membentuk kesan hujan ketika mendung. Sedangkan warna dengan intensitas rendah digunakan pada objek utama dan *background* untuk menimbulkan kesan keceriaan saat bermain hujan di taman.

Karya 3



Gb. 38

Karya TA#15

Judul: *Nency's room*

Tahun: 2019

Ukuran: 70 x 90 cm

Bahan: Cat Akrilik di kanvas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Permainan imajinasi adalah sarana terbaik untuk orangtua guna mengembangkan kemampuan sosialisasi, kognitif dan perkembangan emosi. Teman khayalan adalah bagian penting untuk pertumbuhan dan kreativitas seorang anak. Sosok teman imajinasi bisa membantu anak menghadapi emosi dan masalah. Tipe teman khayalan bisa binatang, boneka atau manusia. Permainan imajinasi minum teh dengan boneka kesayangannya.

Gambar anak bermain dengan boneka gaya naif dan sentuhan dekoratif. Pada karya ini penulis menggunakan garis nyata (positif) untuk mempertegas objek utama dan garis negatif pada objek pendukung. Warna yang digunakan *value* warna terang pada *background* untuk membentuk kesan rumah yang nyaman. Sedangkan warna dengan intensitas rendah digunakan pada objek utama dan *background* untuk menimbulkan kesan keceriaan saat bermain.

F. Kesimpulan

Dari semua uraian di muka 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 penulis lakukan adalah melihat, mengamati, dan bermain langsung dengan anak-anak. 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 pula kreativitas anak akan terbangun dan berkembang dengan maksimal. Aktivitas bermain anak dengan berbagai hal yang melingkupinya menjadi sesuatu yang menarik untuk dibuat dalam penciptaan karya seni lukis. Aktivitas bermain dibuat subjektif karena didasari pemikiran penulis. Mulai dari berbagai ekspresi dan imajinasi anak.

Bentuk-bentuk yang dihadirkan pada seluruh karya yang ada bersifat figuratif dan mengacu pada gaya yang bersifat imajinatif. Sejumlah cara yang ada menggunakan berbagai pertimbangan kebentukan, misalnya memainkan bentuk dari segi proporsi, penggabungan objek lain, dan lain-lain. Selain itu penulis juga terpengaruh dengan kebentukan seniman lain yang menjadi acuan, antara lain Eddi Hara, Diela Maharani dan Sarkodit. 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, yang tidak lain semua ini merupakan manifestasi dari hasil pengamatan dan renungan pribadi yang telah mengalami pengendapan sampai akhirnya berwujud karya.

Tugas ini merupakan sarana pengungkapan dan penyampaian gagasan dan ide yang telah dipikirkan selama ini melalui objek anak yang kemudian diungkapkan melalui karya. Demikian seluruh karya dan laporan ini dibuat sebagai syarat untuk memenuhi Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Lukis di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Besar harapan melalui karya Tugas Akhir ini semoga dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan seni lukis maupun dalam usaha menyadarkan para orangtua mengenai pentingnya aktivitas bermain anak.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bahri, Nooryan, 2008. *Kritik Seni, Wacana, Apresiasi Dan Kreasi*, Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Djelantik, A.A.M. Estetika. 1990. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukkan Indonesia.
- Fadillah, Mochammad. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta:Kencana.
- Fajar Sidik dan Aming Prayitno. 1979. *Desain Elementer*. Yogyakarta: STSRI “ASRI”.
- Jamil, Sya’ban. 2018. *Ayah Bunda, Kapan Kita Bisa Bermain Bersama?*. Solo:Metagraf.
- Mursi, Muhammad Sa’id, 2001 *Melahirkan Anak Masya Allah: Sebuah Terobosan Baru Dunia Pendidikan Modern*, Jakarta: Cendekia.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2003. *Bermain, Mainan dan Permainan: Untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta: Grasindo.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Sucitra, I Gede Arya. 2013. *Pengetahuan Bahan*. Yogyakarta: Badan penerbit ISI Yogyakarta.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Dictiartlab.