

**ROMANTIKA MASA ANAK-ANAK
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Elang Sutajaya

NIM. 1312387021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

**ROMANTIKA MASA ANAK-ANAK
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



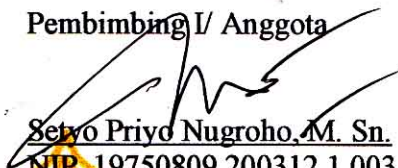
**Elang Sutajaya
NIM. 1312387021**

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
2020


PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Seni Lukis berjudul: ROMANTIKA MASA ANAK-ANAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS diajukan oleh Elang Sutajaya, NIM 1312387021, 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 23 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota


Setyo Priyo Nugroho, M. Sn.
NIP. 19750809 200312 1 003
NIDN 0009087504


Pembimbing II/ Anggota


Amir Hamzah, S.Sn., M.A.
NIP. 19700427 199903 1 003
NIDN 0027047001


Cognate/ Anggota


Wiyono, M. Sn.
NIP. 19670118 199802 1 001
NIDN 0018016702

Ketua Jurusan Seni Murni/ Ketua


Lutse Lambert Daniel Morin, M. Sn
NIP. 19761007 200604 1 001
NIDN 0007107604

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, S.Sn., M.Hum.
NIP. 19691108 199303 1001
NIDN 0008116906



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Elang Sutajaya

NIM : 1312387021

Dengan ini menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Penciptaan yang saya buat ini benar-benar asli karya saya sendiri, bukan duplikat atau dibuat oleh orang lain. Laporan Tugas Akhir Penciptaan ini dibuat berdasarkan kajian atas karya-karya saya dengan disertai berbagai referensi pendukung yang diambil dari buku-buku, dan karya-karya dari seniman lain yang berkaitan.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa laporan Tugas Akhir Penciptaan ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 23 Juli 2020

Elang Sutajaya

NIM. 1312387021

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “ROMANTIKA MASA ANAK-ANAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS” dengan lancar. Adapun tujuannya adalah untuk memenuhi sebagian persyaratan di dalam mengakhiri pendidikan Program Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan motivasi, semangat, dan bantuannya dalam menyelesaikan laporan ini. Segala kesulitan dan hambatan yang dialami selama menyusun laporan ini bisa terselesaikan berkat dukungan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu secara khusus penulis mengucapkan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

- Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
- Bapak Setyo Priyo Nugroho, M. Sn., selaku Pembimbing I yang telah memberi pengarahan, dukungan, serta memberikan masukan dan pelajaran berharga selama penyusunan laporan Tugas Akhir.
- Bapak Amir Hamzah, S.Sn., M.A., selaku Pembimbing II yang banyak membimbing dalam proses akademik selama masa perkuliahan.
- Bapak Warsono, S.Sn., M.A., selaku dosen wali yang banyak membimbing dalam proses akademik selama masa perkuliahan.
- Bapak Wiyono, M.Sn., selaku *cognate* (penguji ahli) dalam ujian Tugas Akhir, serta banyak membimbing dalam proses akademik selama masa perkuliahan.
- Bapak Lutse Lambert Daniel Morin, M. Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Bapak Timbul Raharjo, S.Sn., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.

- Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Seluruh staf dosen jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah mengajarkan berbagai pelajaran berharga selama masa perkuliahan.
- Seluruh staf sekretariat Fakultas Seni Rupa yang telah memberikan dukungan dalam bidang administrasi dari awal hingga akhir selama menjadi mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Kedua orangtua yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta doa yang tiada henti.
- Kakak, adik, istri saya Nur Aisyah dan anak saya Arsyva Azalia serta keluarga yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang selalu mendampingi dan mendukung selama ini.
- Teman-teman Angkatan 2013 Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Berbagai pihak yang telah memberi bantuan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini, untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kemajuan yang lebih baik lagi. Akhir kata semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca dan masyarakat luas.

Yogyakarta, 23 Juli 2020

Elang Sutajaya

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN HASIL UJIAN TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
• Latar Belakang Penciptaan.....	1
• Rumusan Penciptaan	3
• Tujuan dan Manfaat	4
• Makna Judul	4
• Romantika	4
• Anak-anak	4
• Ide.....	5
• Seni Lukis	5
BAB II KONSEP	6
• Konsep Penciptaan	6
• Konsep Perwujudan	11
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	22
• Bahan.....	22
• Alat.....	24
• Teknik	26
• Tahapan Pembentukan	26
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	36
BAB V PENUTUP.....	71

DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
BAB II	
Gambar 1: Greg Craola Simkins: <i>No Strings</i>	16
Gambar 2: Thomas Cole: <i>Landscape with Ruined Tower</i>	17
Gambar 3: Jev Tuya: <i>101 Knights</i>	18
Gambar 4: Norman Rockwell: <i>The Catch</i>	20
Gambar 5: Norman Rockwell: <i>Oh Yeah</i>	20
BAB III	
Gambar 6: Cat Akrilik.....	22
Gambar 7: Kanvas	23
Gambar 8: <i>Varnish</i>	24
Gambar 9: Kuas	24
Gambar 10: Palet.....	25
Gambar 11: Mengunjungi Pameran	27
Gambar 12: Bermain Petak Umpet Bersama Anak.....	28
Gambar 13: Sketsa	28
Gambar 14: Pengeblokan Awal	29
Gambar 15: Pengeblokan Madya	30
Gambar 16: Detail <i>Background</i>	31
Gambar 17: Menambahkan Objek Serta Pengeblokan Objek Di Atas <i>Background</i>	32
Gambar 18: Detail dan <i>Finishing</i>	33
BAB IV	
Gambar 19: Elang Sutajaya, <i>Bermain Gobag Sodor</i> , 2020, cat akrilik di kanvas, 60 x 80 cm.....	36
Gambar 20: Elang Sutajaya, <i>Bermain Ayunan Tarzan</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 60 x 80 cm.....	38
Gambar 21: Elang Sutajaya, <i>Ganeboan</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 80 x 100 cm.....	40

Gambar 22: Elang Sutajaya, <i>Mengikuti Lomba 17-an</i> , 2020, cat akrilik di kanvas, 60 x 80 cm.....	42
Gambar 23: Elang Sutajaya, <i>Main Tembak-tembakan</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 80 x 100 cm.....	44
Gambar 24: Elang Sutajaya, <i>Bermain Menjadi Bagman</i> , 2020, cat akrilik di kanvas, 60 x 80 cm.....	46
Gambar 25: Elang Sutajaya, <i>Bermain Balap Pesawat</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 60 x 80 cm.....	48
Gambar 26: Elang Sutajaya, <i>Petak Umpet</i> , 2020, cat akrilik di kanvas, 60 x 80 cm.....	50
Gambar 27: Elang Sutajaya, <i>Mencari Harta Karun</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 60 x 80 cm.....	52
Gambar 28: Elang Sutajaya, <i>Menjaga Kebunku</i> , 2018, cat akrilik di kanvas, 80 x 100 cm.....	54
Gambar 29: Elang Sutajaya, <i>Bermain Kelereng</i> , 2020, cat akrilik di kanvas, 60 x 80 cm.....	56
Gambar 30: Elang Sutajaya, <i>Bermain Kasti</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 60 x 80 cm.....	58
Gambar 31: Elang Sutajaya, <i>Piknik</i> , 2020, cat akrilik di kanvas, 60 x 80 cm.....	60
Gambar 32: Elang Sutajaya, <i>Bermain Camping</i> , 2020, cat akrilik di kanvas, 60 x 80 cm.....	62
Gambar 33: Elang Sutajaya, <i>Kura-kura Ninja</i> , 2020, cat akrilik di kanvas, 60 x 80 cm.....	64
Gambar 34: Elang Sutajaya, <i>Bermain Gelembung Sabun</i> , 2020, cat akrilik di kanvas, 60 x 80 cm.....	66
Gambar 35: Elang Sutajaya, <i>Hadiah Dari Nenek</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 60 x 80 cm.....	68
Gambar 36: Elang Sutajaya, <i>Keindahan Putaran Gasing</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 60 x 80 cm.....	70

Gambar 37: Elang Sutajaya, <i>Bermain Sepak Bola</i> , 2019, cat akrilik di kanvas, 60 x 80 cm.....	72
Gambar 38: Elang Sutajaya, <i>Bermain Layang-layang</i> , 2020, cat akrilik di kanvas, 60 x 80 cm.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	78
A. Data Diri Mahasiswa	78
B. Foto Poster Pameran	79
C. Foto Situasi Pameran	80
D. Foto Situasi Display	81
E. Katalogus	82

ABSTRAK

Masa lalu adalah bagian dari pengalaman hidup setiap manusia, masa lalu terakumulasi pada diri manusia berupa ingatan-ingatan dan menyimpan jejak-jejak, bagi seorang seniman. Jejak tersebut dapat divisualisasikan dengan media dan teknik menjadi sebuah karya. Tugas Akhir ini didasarkan pada pengalaman yang terjadi pada masa anak-anak, mengacu pada romantika masa kecil, rasa sedih, dan senang yang terjadi pada masa anak-anak, direpresentasikan secara dramatis memberi nuansa cerita yang dapat menggugah perasaan yang nikmatinya. Tugas Akhir romantika masa kecil divisualisasikan ke dalam 20 karya lukisan secara surealistik dengan karakter tokoh yang lucu seperti kelinci dan beruang untuk mendukung tema kekanak-kanakkan. Eksplorasi dalam penciptaan karya dilakukan dengan melihat karya-karya era romantik. Dengan melihat karya-karya tersebut maka dapat mempelajari elemen-elemen yang dapat mendukung suasana romantik dalam lukisan.

Kata kunci: romantika, masa anak-anak, lukisan

ABSTRACT

The past is a part of human's life experience, the past accumulates inside of human being as memories and keeps traces, for an artist these traces can be visualized with media and techniques into a work. This Final Assignment is based on childhood experiences, referring to the romance of childhood related to a sadness and happiness feeling, represented dramatically gives the memorically nuances for other people. Final Assignment of romantic childhood visualized into 20 works in surrealistic paintings with childish characters such as rabbits and bears to support the childish theme. Exploration in the creation of works is done by looking at the works of the romantic era. By looking at these works, you can learn the elements that can support the romantic atmosphere in paintings.

Keyword: romance, childhood, painting

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni rupa adalah sarana yang dapat membangkitkan romansa masa lalu pada kehidupan manusia lewat karya yang diciptakan seorang seniman. Masa lalu adalah bagian dari pengalaman hidup setiap manusia yang terakumulasi berupa ingatan-ingatan dan simpanan jejak-jejak. Bagi seorang seniman jejak tersebut dapat divisualisasikan dengan media dan teknik tertentu hingga menjadi sebuah karya.

Masa lalu yang paling menyenangkan adalah masa anak-anak ketika bermain bersama teman-teman. Penulis tinggal di sebuah Desa Sri Kayangan di daerah Kulon Progo yang pada saat itu banyak sekali ruang terbuka, area persawahan, apalagi dengan adanya sungai di sekitar rumah. Tersedianya area yang luas memungkinkan banyak permainan dapat dilakukan secara bersama-sama seperti bermain kelereng, *gobag sodor*, gasing, layang-layang, dan juga berenang di kali.

Dalam permainan masa anak-anak banyak hal berkesan dan masih teringat hingga saat ini, di antaranya adalah saat permainan berlangsung ada teman-teman yang berberbuat curang yang kadang membangkitkan emosi, namun kesenangan dalam bermain bersama dapat meredam perasaan sehingga berkeinginan untuk mengulangi kembali kebersamaan itu. Permainan *ganebo* merupakan salah satu permainan yang mengasyikan, namun dalam permainan itu terdapat memori pengalaman tersendiri, yaitu ketika giliran penulis berjaga sambil menyusun batu pecahan genteng, saat batu sudah tersusun dan mulai mencari teman-teman yang bersembunyi, tiba-tiba teman-teman muncul dari tempat persembunyian secara bersamaan sehingga penulis tidak sempat menyebut nama teman satu persatu. Akibatnya susunan batu ditendang hingga berantakan kembali, otomatis penulis harus menyusun batu dan berjaga lagi. Tidak lama kemudian disadari, ternyata

teman-teman telah berbuat curang, penulis pun merasa kecewa dan pulang ke rumah sambil menangis. Teman-teman yang berlaku curang tersebut dikarenakan penulis seringkali menjadi pemenang saat permainan berlangsung di hari-hari sebelumnya, sehingga timbul rasa iri mereka.

Permainan lain yang berkesan adalah *yoyo*. Pada saat itu penulis pernah membeli *yoyo* di pasar. Penulis mencari yang paling bagus untuk dipamerkan ke teman-teman, jika tidak ketemu, *yoyo* diwarnai sendiri dengan harapan akan menjadi lebih bagus, walaupun pada akhirnya hasilnya tidak bagus dan malah terkesan norak, namun ketika berputar warnanya ternyata menjadi tetap menarik. Ada lagi permainan membuat pesawat dengan bahan kardus dari rumah yang ternyata kardus itu masih akan digunakan, sehingga orangtua pun memarahi kami karena telah menggunakan kardus sembarangan.

Permainan lain yang paling sering dimainkan dan melibatkan banyak teman adalah permainan peran, baik anak laki-laki maupun perempuan dapat bermain bersama sehingga menimbulkan rasa pertemanan yang kuat dan terciptalah kekompakan antar teman-teman sepermainan. Bermain peran dimulai dengan memutuskan peran masing-masing anak, ada yang berperan menjadi petani, polisi, pencuri, tukang ronda, dan lain sebagainya. Setelah masing-masing anak mendapatkan peran, maka cerita yang akan dimainkan diciptakan secara spontan seiring dengan berjalannya waktu. Cerita tidak ditentukan harus seperti apa, namun imajinasi pada masa anak-anak itu dapat membuat alur cerita yang beragam dan menarik karena dibuat secara improvisasi dan tanpa perencanaan.

Bermain peran menjadi tambah menarik karena melibatkan teman perempuan yang disukai. Dengan bermain peran kesempatan untuk bermain bersama pun didapatkan. Sebagaimana anak kecil tentu belum terfikirkan untuk mengungkapkan rasa suka. Bermain bersama yang melibatkan teman perempuan menjadi sangat berkesan dan lebih seru karena juga membawa perasaan. Rumah penulis tidak terlalu dekat dengan teman perempuan itu,

sehingga kesempatan untuk bertemu adalah saat bermain peran bersama-sama.

Aktivitas bermain ketika masa anak-anak adalah momen yang sangat menyenangkan dan berkesan hingga dewasa. Hingga menginjak masa perkuliahan di kampus tema tentang kenangan masa anak-anak menjadi perhatian penulis sejak awal. Ketertarikan terhadap dunia anak-anak muncul karena adanya kesadaran dalam diri penulis, hal tersebut memiliki potensi menjadi tema yang tidak habis-habisnya untuk diangkat menjadi penciptaan lukisan.

Tema masa anak-anak sering ditampilkan oleh para seniman dalam lukisannya, karya mereka menjadi sangat inspiratif bagi penulis di antaranya adalah Erica Hestu Wahyuni dengan karya-karyanya yang terkesan ceria, *playful*, lucu, ringan, dan energik. Warna-warnanya yang cerah membuat penikmat lukisan merasa senang dan terhibur, apalagi dengan objek anak-anak bermain yang mengingatkan akan masa lalu. Objek-objek tersebut digambarkan dengan gaya dekoratif yang cukup meriah pada bidang kanvas.

Penulis berpikir bahwa tema permainan anak-anak tersebut dapat disajikan dengan objek-objek yang lebih bervolume serta warna-warna yang mengesankan atau mewakili masa lalu. Pertimbangan tersebut dianggap akan lebih dapat menyentuh sisi kanak-kanak dari penikmat seni, sehingga lebih dapat menggerakkan memori masa lalu mereka. Menciptakan karya seni lukis Tugas Akhir dengan tema permainan anak-anak dapat merepresentasikan ingatan-ingatan masa lalu yang sebagian samar-samar jauh di dalam ingatan, menjadi suatu bentuk *real* yang dapat dilihat dan diapresiasi oleh orang lain.

B. Rumusan Penciptaan

Dari persoalan yang dikemukakan pada latar belakang, maka penciptaan Tugas Akhir ini didapatkan rumusan penciptaan sebagai berikut:

1. Apa yang menarik dari tema romantika masa anak-anak sebagai ide penciptaan karya seni lukis.

2. Apa gagasan dari romantika masa anak-anak yang divisualkan ke dalam karya lukisan.
3. Bagaimana memvisualisasikan romantika masa anak-anak ke dalam karya lukisan.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan

1. Merepresentasikan romantika masa anak-anak yang didasarkan pada pengalaman pribadi di masa lalu ke dalam karya lukisan.
2. Memvisualisasikan romantika masa anak-anak ke dalam lukisan.

Manfaat

1. Berbagi pengalaman kepada khalayak umum mengenai romantika masa anak-anak berdasarkan pengalaman pribadi penulis lewat karya seni lukis.
2. Dapat memberikan ruang apresiasi bagi penikmat karya seni lukis mengenai romantika masa anak-anak sebagai ide yang menarik untuk diperhatikan.
3. Memberikan kontribusi bagi eksplorasi yang lebih lanjut pada penciptaan karya Tugas Akhir.
4. Memberikan pengetahuan serta mengabadikan permainan tradisional zaman dahulu kepada masyarakat saat ini.

D. Makna Judul

1. Romantika

Lika-liku atau seluk beluk yang mengandung sedih dan bahagia.¹

2. Anak-anak

Anak-anak merupakan bentuk jamak dari anak. Anak-anak berarti seorang lelaki atau perempuan yang belum dewasa atau belum mengalami masa pubertas.²

¹ Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Gramedia, 2008), p.1218

3. Ide

Ide adalah rancangan yang tersusun di dalam pikiran. Artinya sama dengan gagasan atau cita-cita.³

4. Seni Lukis

Menurut Mikke Susanto :

Seni lukis adalah bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna; guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi, maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang ke dalam wujud karya dua dimensional.⁴

Berdasarkan arti masing-masing kata maupun istilah di atas maka pengertian judul Romantika Masa Anak-Anak sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis adalah lika-liku atau seluk beluk yang mengandung sedih dan gembira di masa anak-anak yang divisualisasikan ke dalam karya dua dimensional menggunakan garis, bentuk, dan warna.

² *Ibid*, p.57

³ *Ibid*, p.403

⁴ Mikke Susanto, *Diksirupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, (Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagat Art House, 2012), p.241