

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



JURNAL PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Elang Sutajaya

NIM. 1312387021

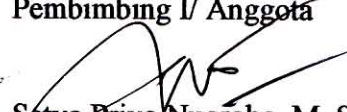
**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

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

ROMANTIKA MASA ANAK-ANAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA
SENI LUKIS

*ROMANCE DURING CHILDHOOD AS THE IDEA OF CREATING WORK OF
PAINTING*

Elang Sutajaya
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
No. Telp : 085879770963
Email : elangsutajaya2013@gmailcom

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 romantical 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

A. PENDAHULUAN

1. 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 yang akan mengulangi kembali kebersamaan itu. Permainan *ganebo* merupakan salah satu permainan yang mengasyikan namun memiliki memori pengalaman tersendiri bagi penulis, 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. Akhirnya susunan batu ditendang hingga berantakan kembali, otomatis penulis harus menyusun batu dan berjaga lagi. Tidak lama kemudian disadari, bahwa teman-teman ternyata telah berbuat curang, penulis pun merasa kecewa dan pulang ke rumah sambil menangis. Teman-teman yang berlaku curang tersebut melakukannya 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 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 teman perempuan tersebut menjadi sangat berkesan, 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 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 di angkat menjadi penciptaan lukisan.

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

Penulis berpikir bahwa tema permainan anak-anak tersebut dapat disajikan dengan objek-objek yang lebih bervolume serta warna-warna yang mengesankan dan 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 seni lukis karya 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.

2. Rumusan Masalah

- a. Apa yang menarik dari tema omantika masa anak-anak sebagai ide penciptaan karya seni lukis.
- b. Apa gagasan dari romantika masa anak-anak yang divisualkan ke dalam karya lukisan.
- c. Bagaimana memvisualisasikan romantika masa anak-anak ke dalam karya lukisan.

3. Tujuan

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

B. KONSEP PENCIPTAAN

Terwujudnya sebuah karya tidak dapat dilepaskan dengan aktivitas kreatif yang dilakukan oleh senimannya, baik hal-hal yang berkenaan dengan proses pemikiran persoalan maupun aspek visual karyanya. Konsep penciptaan adalah landasan yang dimiliki oleh seorang seniman sehingga dengan bagaimanakah pemikiran, atau tema yang dipilihnya akan diwujudkan ke dalam karya. Penulis dapat menyimpulkan bahwa, kata romantika merujuk pada makna, pengertian dan sejarah kata roman/*romanz* dapat dimaknai sebagai lika liku berupa sedih dan gembira dari sesuatu yang memiliki ikatan secara emosional dengan seseorang yang mengalami, meskipun peristiwa yang dialami terkadang menyedihkan, namun tetap memberi makna tersendiri. Dalam romantika juga terdapat berbagai emosi yang berkumpul menjadi satu, entah itu cinta, sedih, senang, rindu, kesal, lucu dan lain sebagainya. Kata roman dan turunannya dalam kaitannya dengan seni maka dapat dihubungkan dengan gaya seni *romantic*, *romantism* atau *romanticism*. Karya seni lukisan maupun sastra yang memiliki semangat romantisisme memiliki unsur keterikatan emosi yang dalam antar karakter maupun makna dari karya seni yang diciptakan tersebut. Cerita maupun makna karya didominasi oleh faktor yang melibatkan perasaan dan pendalaman di dalam hati.

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 menikmatinya.

Representasi masa bermain menggambarkan kegiatan bermain dengan bermacam-macam permainan yang pernah dimainkan di masa kecil dalam wujud fantasi. Meskipun begitu, aspek yang ditekankan bukan pada persoalan fantasi, melainkan pada nuansa romantika yang hendak diangkat dalam lukisan. Tugas Akhir romantika masa anak-anak mengangkat masa-masa bermain yang dianggap begitu romantis penuh lika liku sedih dan gembira yang divisualisasikan melalui elemen-elemen seni rupa berupa garis, bentuk

dan warna dengan pendekatan suasana yang dramatis untuk menunjukkan emosi yang terdapat dalam setiap cerita.

C. PROSES PENCIPTAAN

1. Karya Acuan



Gb. 1.

Greg Craola Simkins: *No Strings*, 2017, cat akrilik di kanvas
(sumber: <https://www.artsy.net/artwork/greg-craola-simkins-no-strings>, diakses pada 8 Desember 2019, pukul 1.15 WIB

Karya Craola yang berjudul *No Strings* menginspirasi penulis sebab komposisinya menempatkan objek utama dan beberapa objek utama dibagian tengah (menumpuk) bidang kanvas. Objek utama dan objek-objek lainnya tersebut berinteraksi satu sama lain disertai juga interaksi antar objek pendukung di sisi yang lain. Dalam karya *No Strings* tersebut, Craola menempatkan mangkuk yang mengapung di atas air di tengah bidang lukisan, dalam mangkuk tersebut berisi dua ekor burung yang komposisinya bertumpukkan dengan jam berbentuk rumah, sementara objek-objek pendukung lain ditempatkan di berbagai sisi lainnya.



Gb. 2.

Jev Tuya: Ilustrasi dalam buku *101 Knights, Digital Painting*
(sumber: <https://www.behance.net/jeztuya>, diakses pada 7
Desember 2019, pukul 19.02

Karya Jez Tuya, dapat menggambarkan suasana bermain anak-anak yang ceria dan semangat lewat warna-warna cerah serta ekspresi dari setiap tokoh yang penuh semangat. Melihat karya Jez Tuya tersebut, suasana masa anak-anak hadir di dalam benak dan timbul kerinduan akan masa-masa bermain peran dengan teman-teman di masa lalu.

Romantika yang terjadi tidak hanya melalui permainan *role playing* tersebut, melainkan melalui permainan lain yang dimainkan bersama teman-teman pada masa itu. Masa bermain yang penuh senda gurau, pertengkaran, konflik kecil, persahabatan merupakan sekelumit drama dalam masa anak-anak yang singkat. Saat dewasa, penulis memandang hal-hal yang terjadi saat bermain pada masa anak-anak adalah 'drama' yang dipelajari dari kehidupan orang-orang dewasa. Setiap anak menentukan perannya sendiri dalam sebuah kelompok kecil, apakah ingin dikenal sebagai anak yang berani, penakut, pemimpin, perusuh dan berbagai peran lainnya.

D. PROSES PENCIPTAAN

Dalam proses pembentukan meliputi, bahan dan alat, dan proses perwujudan karya.

a. Bahan

1. Cat Akrilik



Gb. 3.
Cat Akrilik

Cat yang digunakan adalah cat akrilik karena memiliki warna-warna yang cenderung lebih cerah dan memiliki kesan pop sehingga dapat memberikan nuansa kekanak-kanakan yang ceria dan sejalan dengan tema anak-anak yang diangkat. Cat akrilik yang digunakan berasal dari beberapa *brand* seperti Maries, Talens China, System, Galeria, dan Amsterdam.

1. Kanvas

Kanvas yang digunakan adalah kanvas yang memiliki pori-pori sedang, tidak terlalu rapat ataupun lebar, sehingga memudahkan baik dalam proses plamir maupun proses *blocking*. Kanvas dibuat sendiri dengan merenggangkan dan merekatkan kain kanvas ke spanram kemudian diplamir atau diberi lapisan cat sebagai landasan awal.



Gb. 3.
Kanvas

2. Medium Air

Medium yang digunakan untuk cat akrilik adalah air bersih yang diletakkan dalam wadah. Air yang digunakan harus sering diganti karena warna air bekas adukan cat dapat menyebabkan lukisan menjadi kusam.

3. *Varnish*



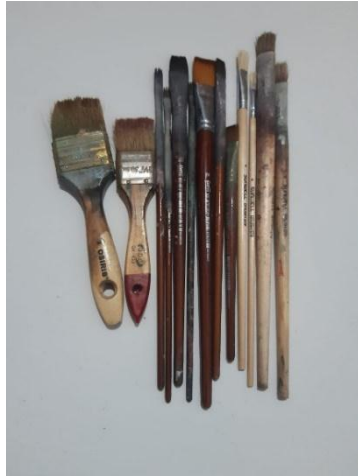
Gb. 4.
Varnish

Varnish digunakan pada proses *finishing* karya yang berfungsi untuk melindungi karya dari debu serta memberikan lapisan yang dapat

membuat warna lebih cerah dan tidak redup. *Varnish* yang digunakan adalah *varnish gloss* yang membuat karya terlihat lebih mengkilat.

A. Alat

1. Kuas



Gb. 5.
Kuas

Kuas yang digunakan memiliki beragam ukuran mulai dari yang paling besar untuk plamir dan *blocking* pada *layer* paling awal, kuas ukuran menengah untuk objek-objek yang berukuran besar serta untuk meratakan warna, sementara kuas paling kecil digunakan untuk membuat detail.

2. Palet



Gb. 6.
Palet

Palet digunakan sebagai alat atau wadah pengaduk cat. Palet yang digunakan adalah triplek kecil yang sudah dilapisi oleh kanvas, kemudian diberi plamir. Kanvas kecil itu memudahkan untuk mengaduk cat karena dasar bahan yang sama dengan kanvas yang dipakai untuk melukis.

3. Alat pendukung

Alat pendukung yang digunakan adalah kain lap. Berfungsi untuk membasuh kuas yang basah agar warna yang menempel pada kuas cepat hilang sehingga warna lain bisa pakai tanpa harus bercampur dengan warna sebelumnya.

B. Teknik

1. Teknik *Opaque*

Teknik *Opaque* digunakan untuk membuat *block* warna yang kuat pada objek. Teknik *opaque* ini digunakan pada objek-objek yang tidak bervolume seperti pada beberapa tokoh dalam lukisan yang menggunakan teknik pewarnaan *flat*. Secara umum penggunaan teknik *opaque* cukup banyak baik pada objek utama maupun pada objek lainnya.

2. Teknik Transparan

Teknik Transparan digunakan membuat awan yang menumpuk-numpuk. Selain itu juga, teknik transparan digunakan pada objek gelembung ataupun objek lain seperti objek plastik dan objek jam pada salah satu karya.

3. Teknik *Dry Brush*

Teknik ini menggunakan kuas dengan cat yang kering atau tidak basah sehingga hasil yang dioleskan atau digoreskan di kanvas sifatnya kering. Teknik ini digunakan untuk membuat awan yang dicampur juga dengan teknik transparan. Teknik *drybrush* membuat cat yang

diaplikasikan hanya sedikit sehingga warna yang terbentuk dapat dikontrol sesuai kebutuhan.

4. Teknik Palet

Teknik palet digunakan pada beberapa objek terutama pada objek batang pohon. Untuk menciptakan efek batang pohon yang memiliki kulit, digunakan teknik palet dengan warna coklat, diaplikasikan secara vertikal hingga tercipta efek yang diinginkan.

C. Tahap Pembentukan

Tahap pembentukan adalah proses dimana sebuah karya di hadirkan, Adapun tahapan-tahapan pembentukannya diantaranya adalah:

1. Persiapan

Karya dapat dihadirkan dengan nyaman melalui persiapan yang baik. Persiapan bahan dan alat yang dipergunakan berpengaruh terhadap intensitas dalam berkarya terutama menjaga mood dalam berkreatifitas

2. Inkubasi

Pendalaman terhadap objek dan tema yang akan divisualisasikan merupakan usaha yang penting dalam penciptaan, oleh sebab itu dibutuhkan referensi dan pengalaman yang dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan pelukis, dengan mendatangi pameran, melihat internet, datang ke perpustakaan dan menonton film.



Gb. 7.
Mengunjungi Pameran

3. Inspirasi

Tahap inspirasi di antaranya eksplorasi meliputi berpikir, berimajinasi, merasakan dan merespon. Eksplorasi dilakukan dengan mengingat kembali masa anak-anak dalam bermain bersama teman-teman dan mencoba kembali mengingat perasaan dan emosi yang dialami di masa lalu tersebut. Untuk mengingat kembali tingkah, gerakan, keceriaan, dan kepolosan masa anak-anak tersebut, penulis banyak mengamati tingkah laku anak sendiri saat bermain bersama temannya maupun saat bermain bersama penulis.



Gb. 8.
Bermain Petak Umpet Bersama Anak

Ekplorasi tersebut dituangkan ke dalam kertas dalam bentuk sketsa, sketsa selain untuk studi dalam kebetukan dan komposisi juga dipakai untuk melemaskan tangan agar dalam penerapannya di kanvas kemudian tidak kaku.



Gb. 9.
Sketsa

4. Pembentukan

Pembentukan adalah proses penerapan pada karya utama di atas kanvas yang dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut

a. Pengeblokan Awal

Setelah memilih sketsa pada kertas yang ingin di ungkapkan dalam kanvas, maka langkah pertama adalah mengeblok warna dasar untuk membuat *background*. Dalam sketsa secara garis besar *background* terbagi menjadi dua bagian. Pada pengeblokan awal ini, warna dasar langit biru dan kuning diterapkan pada bagian atas bidang kanvas.



b. Pengeblokan Madya

Gb. 10.
Pengeblokan Awal

Dalam pengeblokan madya, warna dasar bagian awan-awan mulai dibuat. Menggunakan warna dasar *pink* dan biru, kemudian diaplikasikan pada bidang di bawah langit biru. Pada pengeblokan madya ini, sedikit detail dibuat pada bagian awan-awannya dengan menambahkan *shading* kasar atau berupa warna dasar *shading* dengan menggunakan teknik *drybrush* dan teknik transparan.



Gb. 11.
Pengeblokan Madya

c. Detail *Background*



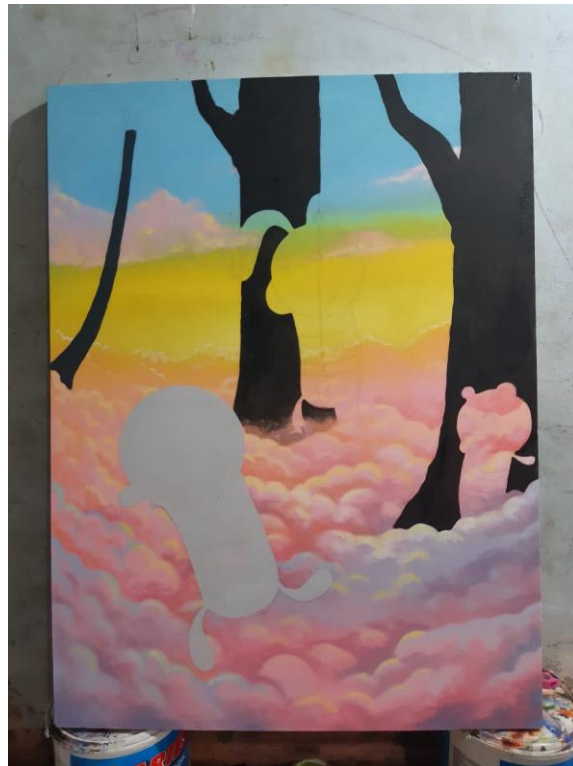
Gb. 12.

Dalam tahap ini, bagian ~~Detail Background~~ sudah diberi detail yaitu pada bagian awan-awannya sehingga tercipta kesan halus dan lembut seperti kapas dengan menggunakan teknik *dry brush* dan teknik transparan. Bagian detail awan dicapai dengan menggosokkan kuas

kering secara halus dan lembut. selanjutnya adalah penekanan warna-warna tertentu pada lukisan terutama untuk menonjolkan objek utama pada lukisan. Pengeblokan madya dipergunakan untuk membuat dimensi dan plastisitas, baik dalam keruangan yang kehendaki atau juga bentuk-bentuk yang bervolume. Dibutuhkan sedikit improvisasi dilakukan saat menambahkan objek-objek pendukung untuk menyeimbangkan komposisi.

d. Menambahkan objek serta pengeblokan objek di atas *background*

Setelah *background* dirasa telah cukup maksimal bagian detailnya, maka tahap selanjutnya adalah mulai membuat sketsa objek diatas *background* itu dengan pensil, kemudian dilakukan pengeblokan pada objek-objek itu. Pengeblokan menggunakan teknik *opaque* agar warna *background* di bawahnya tertutup.



Gb. 13.
Menambahkan Objek Serta Pengeblokan Objek di atas
Background

e. Detail dan *finishing*

Pemberian detail pada tahap ini yaitu memberikan tekanan dan memunculkan karakteristik terutama pada setiap objek. Dibutuhkan kemampuan dalam teknik yang akan diterapkan agar karakteristik dari tiap objek dapat dihadirkan. Detail yang dimunculkan diantaranya tekstur kulit atau batang pohon, objek kelinci yang tampak mengkilap serta detail berupa gelembung-gelembung.

Setelah melakukan penekanan pada detail selanjutnya adalah *finishing* dengan mengamati objek dengan teliti, dalam pertimbangan-pertimbangan yang dilakukan seniman. Apabila terdapat ketidakharmonisan atau sesuatu yang memungkinkan terjadi perubahan maka pada tahapan ini masih memungkinkan, dan apabila telah dianggap selesai maka dapat dibubuhkan tandatangan sebagai



tanda lukisan sudah selesai.

5. Evaluasi

Tahapan evaluasi adalah tahapan setelah pembentukan selesai dilakukan, berkaitan dengan hal-hal diluar dari proses pembentukan seperti, pertimbangan menggunakan pigura, pemakaian varnish.

Hal penting lainnya adalah konsultasi karya pada dosen yang memungkinkan bagi perubahan pada karya yang dilakukan sejak proses pembentukan dimulai.

D. KESIMPULAN

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

Gb. 14.
Detail dan *Finishing*

menjadi sebuah karya. Masa kanak-kanak memiliki ikatan emosional yang kuat karena berangkat dari diri dimasa kecil saat belum banyak memikirkan berbagai hal dan kehidupan polos yang dijalani seringkali membuat iri diri di masa dewasa.

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 penikmatnya

Karya lukisan Tugas Akhir ini berjumlah 20 karya, dimana satu karya dibuat tahun 2018, dan yang lainnya dibuat pada tahun 2019 dan 2020 menggunakan cat akrilik di atas kanvas. Ke-20 karya murni berdasarkan pengalaman pribadi saat bermain bersama teman-teman di masa kecil.

Karya lukisan berjudul Menjaga Kebun merupakan karya yang paling disukai dan paling memuaskan bagi penulis karena secara visual sesuai dengan apa yang dibayangkan baik dari segi warna, bentuk dan

komposisi. Karya Menjaga Kebun merupakan karya awal yang menjadi acuan bagi karya-karya selanjutnya.

Sebaliknya karya berjudul Hadiah Dari Nenek menjadi karya yang kurang memuaskan karena warna dan objek yang dirasa tidak begitu menarik bagi penulis. Namun begitu, semua karya adalah hasil dari kerja keras dalam proses menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Evaluasi dari dosen dan kalangan seni rupa lain sangat diharapkan agar karya dapat lebih baik lagi di masa depan.

E. KEPUSTAKAAN

Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Gramedia, 2008

Rahmat, Agus, *Humor dan Homo Ludens* dalam Extension Course Filsafat dan Budaya: I Think, Therefore I Laugh, Jurnal Filsafat Humor Fakultas Filsafat Universitas Katolik Parahyangan, No.2, 2014

Susanto, Mikke, *Diksirupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagat Art House, 2012