

**PERAN ANAK-ANAK SEBAGAI PAHLAWAN
UNTUK PENCIPTAAN LUKISAN**



PENCIPTAAN KARYA SENI

oleh:

Mahatma Putra Yudha Tawaqqal

NIM 1412485021

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

2021

**PERAN ANAK-ANAK SEBAGAI PAHLAWAN
UNTUK PENCIPTAAN LUKISAN**



**Mahatma Putra Yudha Tawaqqal
NIM 1412485021**

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
2021

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni Berjudul **PERAN ANAK-ANAK SEBAGAI PAHLAWAN UNTUK PENCIPTAAN LUKISAN** diajukan oleh M. P. Yudha Tawaqqal NIM: 1412485021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir pada Tanggal 14 Juni 2021

Pembimbing I/ Anggota


Amir Hamzah, S.Sn., M.A.
NIP 197004271999031003/
NIDN 0027047001

Pembimbing II/ Anggota


Deni Junaedi, S.Sn., M.A.
NIP 197306212006041001/
NIDN 0021067305

Cognate / Anggota


Setyo Priyo Nugroho, M.Sn.
NIP 197508092003121003/
NIDN 0009087504

Ketua Jurusan
Program Studi /Ketua Anggota


Dr. Miftahul Murtir, M. Hum
NIP 197601042009121001/
NIDN 0004017605



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Dr. Tambul Baharjo, M. Hum.
NIP 196911081993031001/NIDN 0008116906

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Penciptaan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber acuan.

Yogyakarta, 14 Juni 2021



Mahatma Putra Yudha Tawaqqal
NIM : 1412485021



Tugas ini Kupersembahkan untuk

Ayah, Ibu dan Istriku tercinta...

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa beserta alam semesta yang telah memberikan kemudahan berpikir sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Peran Anak-Anak Sebagai Pahlawan untuk Penciptaan Lukisan” untuk memperoleh gelar Strata I di fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan sebaik-baiknya.

Suka dan duka tentu saja dirasakan dalam proses penyusunan karya tulis dan penciptaan karya lukis ini. Dalam penciptaan karya dan penulisan tentu masih banyak kekurangan yang perlu diperbaiki agar lebih lagi Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi alternatif dan tambahan sudut pandang bagi pembaca, penikmat seni dan orang sekitar.

Penulisan ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Hormat dan ucapan terima kasih yang mendalam disampaikan kepada:

1. Amir Hamzah, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan kritik dan saran selama proses penulisan Tugas Akhir
2. Deni Junaedi, S. Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak masukan dan kritik selama proses penulisan Tugas Akhir.
3. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn. selaku Dosen Wali.
4. Setyo Priyo Nugroho, M.Sn. selaku Cognate.
5. Dr. Miftahul Munir, M. Hum. selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Indonesia Yogyakarta
7. Prof. M. Agus Burhan, M. Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
8. Para Dosen yang telah mengajarkan dan memberikan banyak Ilmu pengetahuan selama studi di Fakultas Seni Rupa, Jurusan Seni Murni
9. Ayah, Ibu, kakak-kakak dan keluarga besar yang selalu mendukung dan mendoakan untuk kelancaran selama perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta
10. Staf Jurusan Seni Murni, FSR, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

11. Serta sahabat-sahabat terbaik yang selalu mendukung dan memberi semangat selama proses berkarya sampai penulisan Tugas Akhir sehingga selesai.

Demikian ucapan terima kasih disampaikan. Jika ada pihak-pihak yang belum disebutkan dalam tulisan mohon maaf yang sebesar-besarnya. Akhir kata semoga apa yang penulis persembahkan ini dapat bermanfaat bagi semua.

Yogyakarta, 14 Juni 2021

Mahatma Putra Yudha Tawaqqal
NIM: 1412485021



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL 1	i	
HALAMAN PENGESAHAN	iii	
SURAT PERNYATAAN	iv	
HALAMAN PERSEMBAHAN	v	
KATA PENGANTAR	vi	
DAFTAR ISI	viii	
DAFTAR GAMBAR	ix	
DAFTAR LAMPIRAN	xii	
ABSTRAK	xiii	
BAB I. PENDAHULUAN		
A. Latar Belakang	1	
B. Rumusan Penciptaan	6	
C. Tujuan dan Manfaat	6	
D. Makna Judul	7	
BAB II. KONSEP		
A. Konsep Penciptaan	9	
B. Konsep Perwujudan	16	
BAB III. PROSES PERWUJUDAN		
A. Bahan	26	
B. Alat	28	
C. Teknik yang diterapkan	31	
D. Tahap tahap Perwujudan	31	
BAB IV. DESKRIPSI KARYA		42
BAB V PENUTUP		64
DAFTAR PUSTAKA		66
DAFTAR LAMAN		67

DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gambar 1. Margaret Keane, Happy Mask, Unhapp Boy 1963	23
Gambar 2. Lizzy Falcon, Girl with Pink Hair and Tatto 2014	24
Gambar 3. Sandra Macdougall, Cat Woman 2019	25

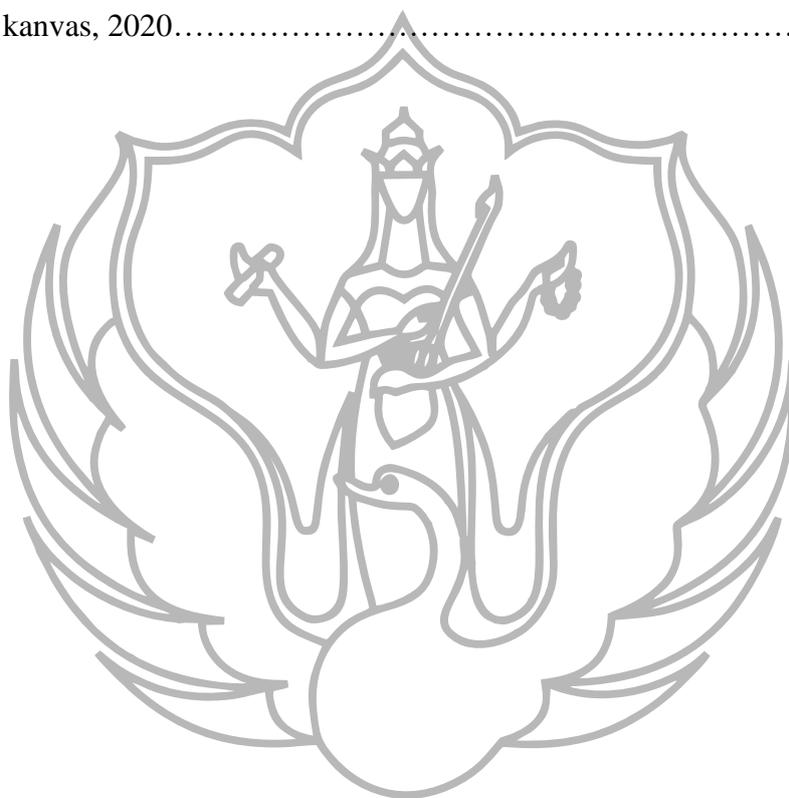
BAB III

Gambar 4. Cat akrilik merk Kappie	26
Gambar 5. Varnish wood stain	27
Gambar 6. Kuas bermacam Ukuran	28
Gambar 7. Pisau Palet	29
Gambar 8. Palet	29
Gambar 9. Ember	30
Gambar 10. Kain Lap	30
Gambar 11. Spanran dan Kanvas	32
Gambar 12. Membentangkan kain kanvas	32
Gambar 13. Tahap Pemasangan kanvas dengan gun tracker	33
Gambar 14. Tahap pemasangan kanvas dengan gun tracker	33
Gambar 15. Pemolesan lem dan plamir pada permukaan kanvas	34
Gambar 16. Kanvas yang sudah diplamir	34
Gambar 17. Membaca buku.....	35
Gambar 18. Membuka internet	36
Gambar 19. Membuat sketsa menggunakan pena	37
Gambar 20. Sketsa menggunakan pena diatas kertas	38
Gambar 21. Sketsa menggunakan cat diatas kanvas	38
Gambar 22. Pemberian warna dasar	39
Gambar 23. Objek yang sudah diberi warna dasar	39
Gambar 24. Proses pendetailan	40
Gambar 25. memperbaiki dan menambah objek	40
Gambar 26. Pemberian tanda tangan	41
Gambar 27. Karya yang sudah selesai	41

BAB IV

Karya 1. M.P Yudha Tawaqqal, Pemenang, 100 x 80 cm, Akrilik pada kanvas, 2019.....	43
Karya 2. M.P Yudha Tawaqqal, I'm A Batman, 100 x 80 cm, Akrilik pada kanvas, 2020.....	44
Karya 3. M.P Yudha Tawaqqal, Sleeping Hero, 110 x 100 cm, Akrilik pada kanvas, 2020.....	45
Karya 4. M.P Yudha Tawaqqal, Semangat Membara, 100 x 70 cm, Akrilik pada kanvas, 2020.	46
Karya 5. M.P Yudha Tawaqqal, Kardus-Man, 100 x 80 cm, Akrilik pada kanvas, 2020.....	47
Karya 6. M.P Yudha Tawaqqal, Berimajinasi Bersama, 100 x 70 cm, Akrilik pada kanvas, 2020.....	48
Karya 7. M.P Yudha Tawaqqal, Potrait #1, 60 x 70 cm, Akrilik pada kanvas, 2020.....	49
Karya 8. M.P Yudha Tawaqqal, The Winner, 100 x 80 cm, Akrilik pada kanvas, 2020.....	50
Karya 9. M.P Yudha Tawaqqal, Potrait #2, 60 x 70 cm, Akrilik pada kanvas, 2020.....	51
Karya 10. M.P Yudha Tawaqqal, Wolferine Lokal, 60 x 70 cm, Akrilik pada kanvas, 2020.....	52
Karya 11. M.P Yudha Tawaqqal, My Hero, 60 x 70 cm, Akrilik pada kanvas, 2020.....	53
Karya 12. M.P Yudha Tawaqqal, I'm Cat Woman, 60 x 70 cm, Akrilik pada kanvas, 2020.....	54
Karya 13. M.P Yudha Tawaqqal, Zorro Si Pemberani, 60 x 70 cm, Akrilik pada kanvas, 2020.....	55
Karya 14. M.P Yudha Tawaqqal, Aku Wonder Woman, 60 x 70 cm, Akrilik pada kanvas, 2020.....	56
Karya 15. M.P Yudha Tawaqqal, Kemenangan, 60 x 70 cm, Akrilik pada kanvas, 2020.....	57

Karya 16. M.P Yudha Tawaqqal, Bersiap Beraksi #1, 60 x 70 cm, Akrilik pada kanvas, 2020.....	58
Karya 17. M.P Yudha Tawaqqal, Bersiap Beraksi #2, 60 x 70 cm, Akrilik pada kanvas, 2020.....	59
Karya 18. M.P Yudha Tawaqqal, Terbang Dalam Imajinasi, 60 x 70 cm, Akrilik pada kanvas, 2020.....	60
Karya 19. M.P Yudha Tawaqqal, Super Soldier, 60 x 70 cm, Akrilik pada kanvas, 2020.....	61
Karya 20. M.P Yudha Tawaqqal, Angry Hulk, 60 x 70 cm, Akrilik pada kanvas, 2020.....	62



DAFTAR LAMPIRAN

CURICULUM VITAE	68
POSTER PAMERAN	70
SUASANA PAMERAN	71
KATALOGUS	73



ABSTRAK

Kehidupan pada anak-anak tidak pernah lepas dari aktivitas sehari-hari mereka yaitu melakukan permainan bersama teman-temannya. Dari sekian banyaknya aktivitas dan jenis permainan, bermain superhero menjadi permainan favorit penulis, dan hingga kini menjadi permainan yang disukai anak-anak. Bagi penulis hal tersebut menarik untuk diangkat dalam Tugas Akhir. Pada masa kanak-kanak bermain merupakan kegiatan sehari-hari dengan melibatkan rasa ego dan kegembiraan yang berubah-ubah ketika menirukan figur superhero. Dalam penulisan ini penulis menjelaskan secara rinci dan sesuai dengan visualisasi anak dalam mengekspresikan pahlawan dengan penguasaan teknik, bahan dan alat yang menentukan hasil karya yang hendak dicapai, seperti ekspresi wajah yang merupakan salah satu cara penting dalam menyampaikan pesan sosial bagi kehidupan anak-anak. Dalam karya ini, penulis menggunakan teknik blok, yaitu teknik yang digunakan untuk menghasilkan sapuan bidang warna dan di tahap kedua menggunakan teknik plakat dengan sapuan warna yang lebih kental dan menghasilkan lukisan terlihat pekat dan teknik arsir untuk mempertegas bagian-bagian tertentu sehingga karya terlihat lebih bagus. Penulis berkesimpulan bahwa membuat sebuah karya seni lukis yang memiliki nilai keindahan haruslah mempertimbangkan dari segi gagasan dan teknis. Karena hubungan antara gagasan penciptaan, tema dan proses pembentukan mencakup berbagai aspek terkait dengan penguasaan teknik, bahan dan alat yang menentukan hasil karya yang hendak dicapai. Adapun total pada karya tersebut berjumlah 20 karya lukisan dan dibuat dari kurun waktu 2019 akhir sampai pertengahan tahun 2020. Dalam proses pembuatan karya, penulis tentu mengalami berbagai kendala namun tetap bisa melewatinya dengan rasa sabar dan optimis serta memberikan pengalaman yang berharga dan kematangan dalam berkarya di masa yang akan datang.

Kata Kunci: Anak-anak, ekspresi, pahlawan super

ABSTRACT

The life of children can never be separated from their daily activity, that is playing games with their friends. Of the many activities and types of games, playing superheroes has become the author's favorite game, and until now it has become a game that kids love. To author, it is appealing to be discussed in thesis. In childhood, playing is a daily activity by involving a arbitrary sense of ego and joy when impersonating a superhero. In this writing, the author explains in detail and accordance with children's visualizations in expressing heroes with mastery of techniques, materials, and tools that determine the work to be achieved, such as facial expressions, which are an important way of conveying social messages for children's lives. In the work, the author uses a block technique, which is a technique used to produce field strokesa of color, and in the second stage, the author uses a plaque technique with thicker strokes of color and results a thick-looking painting and a shading technique to emphasize certain parts so that the work kooks better. The author concludes that making a work of art with a value of beauty should consider a concept and technique aspect. Because of the concept of creation, theme and formation process includes various aspects related to mastery of techniques, materials and tools which determine the relust of the work to be achieved. The total number of those works is 20 paintings and made from the end of 2019 to the mid of 2020. In the making work process, the author experienced some obstacles but still could get through it with patience and optimism, and it also gave a valuable experience and naturity in working in the future.

Keywords: Chlidren, expression, superhero

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengalaman hidup seorang kreator secara personal maupun sosial sehari-hari merupakan sumber bagi ide pemikiran, konsep dalam berkarya seni. Melalui karya seni yang dihasilkannya, seorang seniman menjalin komunikasi dengan mengapresiasi. Karya seni merupakan media bagi seorang kreator yang mengungkapkan pengalamannya sesuai dengan karakter estetik seniman. Salah satu pengalaman yang dapat diangkat dalam penciptaan adalah aktivitas anak-anak yang sedang bermain, dalam hal ini pengalaman bermain *superhero* yang akan dijadikan tema pada media seni lukis.

Sebagai makhluk sosial, penulis dalam kehidupan sehari-hari tidak terlepas dalam berinteraksi dengan orang lain, terutama aktivitas penulis melakukan permainan bersama teman-teman dimasa anak-anak pada kehidupan sehari-hari. Pengalaman pribadi penulis ketika masa kanak-kanak dahulu memiliki banyak sekali kenangan indah bersama dengan teman sebaya. Banyak sekali aktivitas yang menyenangkan dan berbagai macam permainan mulai dari bermain gundu, layang-layang, dan permainan lainnya. Namun ada salah satu jenis permainan yang sampai saat ini cukup membekas dan menjadi favorit bagi penulis, yaitu bermain menjadi *superhero*. Alasan kenapa permainan tersebut sangat berkesan hingga saat ini, selain karena menyukai peran yang dimainkan penulis juga menyukai tokoh-tokoh tersebut, karena pada masa itu penulis selalu berpikir bahwa karakter tersebut adalah nyata dan bisa melakukan apa saja dengan kekuatan supernya. Faktor lain yang mendorong penulis menyukai figur fiksi tersebut melalui media televisi pada masa itu setiap pagi terutama di hari libur selalu disuguhkan dengan acara hiburan anak-anak termasuk film *superhero* tersebut.

Penulis sering bangun pagi-pagi hanya untuk bersiap-siap di depan televisi menunggu serial acaranya dimulai bahkan pernah sampai mengajak teman sebaya penulis untuk ikut serta menonton acara tersebut dan jika acara tersebut telah selesai, maka penulis dan teman-teman mulai bermain dan mengikuti gaya dan adegan dari serial tayangan tersebut dengan ekspresi wajah dan gerak yang sesuai berdasarkan karakter figur tersebut.

Selain itu, Interaksi dengan tetangga/saudara setiap hari terutama pada hari minggu ataupun libur, biasanya dilakukan di teras rumah, ruang tamu dan dapur, semua hal tersebut dilakukan mengingat lingkungan tempat tinggal yang berada di sebuah kompleks dan keterbatasan dalam bermain diluar. Namun aktivitas penulis berintraksi dengan anak-anak cukup intens, permainan yang seringkali dilakukan bersama adalah bermain pahlawan-pahlawanan, keasyikan baik terkait tingkah pola laku dan kostum yang menampilkan kelucuan. Bermain penuh dengan kebebasan dalam berimajinasi, meniru-nirukan dari salah satu tokoh pahlawan yang kami kagumi.

Tingkah pola dari perilaku dalam bermain tidak jauh beda dengan anak-anak lain yang sebaya di masa kecil. Bergaya layaknya salah satu tokoh pahlawan yang pandai menguasai ilmu beladiri. Gemar loncat sana sini menirukan gaya pahlawan yang dikagumi. Permainan menjadi menarik dan menyenangkan terutama ketika kami dapat mengekspresikannya melalui gerak, gaya juga mimik dari dengan wajah yang serius. Terutama ketika selesai menonton televisi film serial yang berkaitan dengan *superhero*. Seperti berpura-pura kuat, sombong, berani marah, tertawa, tegang, sedih dan lain sebagainya. Meskipun kenyataannya tidak ada sosok figur sungguhan yang mampu memiliki kekuatan super semacam itu.

Aspek-aspek lain yang membuat penulis menjadi suka dengan karakter figur tersebut selain melalui media televisi, bisa penulis temukan dengan kegemaran penulis mengkoleksi berbagai bentuk yang bertemakan *superhero* mulai dari tas ransel, kotak bekal makan siang, sepatu sekolah, baju sehari-hari, mainan, bahkan sampai posternya pun juga di koleksi karena kegemaran dan kagum dengan tokoh tersebut. Dalam hal ini, tentunya penulis memiliki tiga tokoh figur yang menjadi favorit dan alasan kenapa penulis menjadikannya sebagai tokoh favorit. Ketiga figur tersebut yaitu Superman yang kuat dan kebal akan segala serangan senjata, dan memiliki kemampuan untuk terbang dengan jubahnya, lalu Captain Amerika yang memiliki latar belakang seorang perwira dan dilatih sebagai prajurit dengan disuntikan serum *super soldier* yang menjadikannya prajurit terkuat dengan tameng supernya dan ilmu bela diri yang memukau, lalu ada Spiderman yang dimana bagi penulis selain unik dalam bertarung, namun juga lincah dalam menghindari serangan musuhnya, dibekali kemampuan untuk bisa mengeluarkan jarring dari tangannya dan bisa bergelantungan dari Gedung ke Gedung.

Ketika penulis mulai memasuki fase pertumbuhan dari anak-anak, remaja hingga dewasa, kesenangan akan hobi bermain *superhero* tersebut tentunya tidak lagi menjadi permainan favorit sehari-hari dikarenakan faktor-faktor yang mendorong penulis untuk mencoba beradaptasi sebagai seorang yang telah tumbuh dewasa. Penulis lebih banyak meluangkan waktunya menongkrong bersama teman-teman atau terkadang berkumpul untuk belajar kelompok. Bagaimanapun juga di fase ini penulis adalah seorang anak laki-laki yang telah beranjak dewasa dan mulai mengerti mengenai arti kedewasaan diri.

Kerap kali kenangan tersebut, masih kuat membekas dalam ingat diri penulis meskipun hidup telah beranjak dewasa. Pengalaman indah yang sangat membekas pada memori dan sulit terlupakan. Pengalaman masa kecil yang penuh dengan rasa percaya diri, bangga, bisa menirukan gerakan dari gaya tokoh yang pemberani ketika sedang beraksi. Namun kesenangan penulis yang suka menonton tayangan televisi seperti film tersebut masih melekat dan bahkan sudah menjadi kebiasaan sehari-hari sebab penulis tidak hanya menontonnya melalui televisi, tetapi bisa juga melalui bioskop, atau melalui situs internet, selain itu, penulis kerap kali membeli mainan atau *action figure superhero*. Hal ini tentu saja berbeda maknanya dimana ketika masih kanak-kanak penulis memiliki mainannya dan dimainkan bersama teman-teman hingga tidak jarang sampai rusak, dan ketika dewasa ini penulis mencoba menjadikannya bukan untuk dimainkan melainkan untuk dikoleksi dan ini menjadi hobi baru bagi penulis. Mengkoleksi mainannya dan hampir beragam jenis penulis menonton film tersebut dan terkadang penulis membaca komiknya dan juga memiliki posternya yang dipajang di kamar dan itu telah menjadi hobi tersendiri yang menyenangkan hati.

Pada fase ini dimana sekarang penulis adalah seorang mahasiswa, merupakan suatu peralihan transisi penulis dari anak-anak, remaja, hingga dewasa yang tadinya lebih cenderung sekedar hobi saja namun sekarang telah ada penambahan dimana kegemaran itu bisa penulis ekspresikan melalui media dua dimensi sebagai objek untuk melukis atau *drawing* sehari-hari, dengan tidak meninggalkan kegemaran menonton film tersebut jika ada waktu luang kuliah, bisa melalui laptop yang sudah di download, bisa dari youtube yang filmnya sudah dibajak, bisa juga pergi langsung ke bioskop Bersama teman kuliah yang memiliki hobi yang sama.

Terkadang penulis juga kerap kali berinteraksi terhadap anak-anak kecil melalui media *action figure* tersebut, baik itu anak-anak tetangga maupun keponakan sendiri. Melalui media tersebut penulis memberitahukan bahwa *superhero* merupakan sosok figur pemberani, seorang pembela kebenaran, dan sosok yang adil dalam menumpas kejahatan. Hal ini cukup berhasil untuk membuat anak-anak menjadi pribadi yang memiliki semangat akan nilai juang yang tinggi, walaupun tanpa penulis beritahukan pun mereka juga sudah mengetahui seperti apa karakter figur tersebut dikarenakan gemar mengidolakannya, membuat penulis menjadi mereka juga sedang mengalami fase yang sama seperti penulis sewaktu kecil.

Menyikapi tentang anak-anak dimasa sekarang yang juga menyukai akan hal mengenai figur tersebut beserta kebiasaan dan aktifitas mereka, membuat penulis tertarik untuk menyoroti mereka dengan sudut pandang penulis berdasarkan pengalaman masa kecil pribadi. Hal ini lah yang menjadi dasar pondasi penulis untuk menjadikannya sebagai suatu ide dan gagasan dalam menciptakan karya lukis. Dengan menggunakan aspek-aspek yang terkait didalamnya, penulis mengamati secara detail mengenai anak-anak pada masa sekarang yang juga mengidolakan dan menirukan gerak dan gaya bertarung dari tokoh-tokoh tersebut. Tidak jarang penulis juga turut serta dalam kegiatan mereka, terkadang berperan sebagai musuh atau tokoh yang jahat maupun sebagai teman dan partner dari figur tersebut. Dengan demikian, pengalaman sehari-hari dalam berinteraksi dengan dunia bermain anak-anak, melahirkan banyak gagasan terutama ekspresi gerak gaya dan kostum pada figur anak-anak sebagai *superhero*.

Bedasarkan pengalaman di atas melalui pengamatan tentang dunia anak-anak dalam bermain sebagai tokoh tersebut, membawa penulis, mengamati dan memahami realita bermain dunia anak-anak sebagai *superhero* masa kini. Penulis merasakan dunia permainan anak-anak telah mengalami pergeseran pola dan cara mereka bermain bersama-sama. Kalau penulis bandingkan belasan tahu lalu, agak sedikit jauh dan beda dengan kehidupan penulis dimasa kecil. Tidak sedikit anak-anak masa kini dalam dunia kehidupan keseharian, waktu senggang mereka dihabiskan bermain gawai. Kehidupan mereka terasing, satu dengan yang lain jarang berinstraksi, terlibat secara sosial melakukan bermain bersama.

Meskipun demikian, sekali-kali penulis masih juga bertemu anak-anak dari sanak famili, tetangga maupun anak dari seorang teman mereka yang masih suka main pahlawan-pahlawanan. Tidak jarang penulis dalam satu kesempatan sering ikut main sekedar menemani mereka yang sedang bermain bersama.

Penulis sengaja bertingkah laku seperti anak kecil juga, terlibat ikut bermain untuk merasakan kembali pengalaman bermain layaknya di masa kecil dulu. Tingkah pola mereka lucu, unik dan mengejutkan penuh kebebasan cara mereka yang menafsirkan *superhero* sesuai pengalaman mereka masa kini, karena kesadaran mereka di dalam dunia anak-anak masih lugu dan polos. Mereka dalam menampilkan kostum seadanya sesuai pikiran mereka sebagai anak-anak yang bebas dan penuh imaji. Mereka pandai meniru perilaku dan gaya karakter figur tersebut. Mereka gampang meniru dan sambil membayangkan diri seolah-olah pahlawan yang memiliki jiwa patriotisme tinggi seperti tokoh-tokoh tersebut. Mereka menganggap dirinya layaknya tokoh berkekuatan super yang gagah berani sedang menumpas kejahatan. Meskipun hanya dunia imajinasi yang mereka ekspresikan melalui tingka pola laku mereka menganggap segala sesuatunya menjadi hal seolah-olah nyata. Penulis mengangkat tema anak-anak sebagai *superhero* adalah menikmati kembali semangat romantis penulis dengan kehidupan masa kanak-kanak sampai sekarang. Penulis masih sering menonton film animasi, mengumpulkan mainannya dan moster-monster fiktif.

Dengan demikian, pengalaman sehari-hari dalam berinstraksi dengan dunia bermain anak-anak, melahirkan banyak gagasan terutama ekspresi gerak gaya dan kostum pada figur anak-anak sebagai *superhero*. Dengan melakukan melalui pengalaman langsung maupun tidak langsung, penulis berharap lebih dapat menggugah daya imajinasi dalam mewujudkan karya. Sehingga gagasan yang diterjemahkan dalam bahasa visual dengan memanfaatkan; elemen visual, komposisi dan teknik yang diramu secara harmonis menjadi karya seni lukis yang menarik dapat terwujud adanya. Pengayaan visual pada karya ini lebih mengarah ke deformasi kartun, hal ini dilakukan untuk mempermudah audiens agar lebih memahami pemaknaan yang disampaikan oleh penulis dalam karyanya.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas maka penciptaan karya seni akan dikemukakan permasalahan yang menjadi dasar pijakan dalam proses penciptaan Tugas Akhir Karya Seni Lukis. Berikut beberapa permasalahan yang hendak diuraikan dalam mengimplementasikanya dalam bentuk karya seni:

1. Apa yang dimaksud dengan peran anak-anak sebagai pahlawan dalam seni lukis.
2. Bagaimana visualisasi anak-anak sebagai pahlawan dengan kostum sederhana dalam seni lukis.

C. Tujuan dan Manfaat

Di dalam penciptaan karya seni rupa selain bertujuan untuk kebutuhan ekspresi personal. Penciptaan karya juga diharapkan bermanfaat buat masyarakat pada umumnya. Sebagai berikut di bawah ini:

Tujuan:

1. Memahami dan memberi penjelasan tentang ekspresi anak-anak yang sesuai terhadap judul tentang ekspresi anak sebagai pahlawan dalam penciptaan karya seni lukis.
2. Menvisualisasikan ekspresi anak sebagai pahlawan dalam 20 karya seni lukis.

Manfaat:

1. Sebagai sarana apresiasi masyarakat, terhadap karya seni lukis yang diharapkan dapat membuka kesadaran masyarakat memahami ekspresi dunia anak-anak.
2. Memberikan sumbangsih perkembangan ragam estetis yang telah di capai, selama proses belajar mempedalami Seni Lukis pada Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
3. Memperkaya pemikiran, gagasan dan pokok-pokok perupa pada karya yang telah diciptakan sebelumnya, sehingga memberikan inspirasi bagi pencipta karya seni khususnya di bidang seni lukis.

D. Makna Judul

Makna judul dalam laporan ini tujuannya adalah memberikan penegasan pengertian dari istilah yang terdapat pada judul “Peran Anak-Anak Sebagai Pahlawan Untuk Penciptaan Lukisan”

Peran:

Adapun yang dimaksud dengan peran menurut Soekanto (2002: 243), yaitu peran merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peranan.

Anak-Anak:

Ariyanti (2018: 50) menjelaskan dalam jurnalnya berkaitan dengan anak-anak yang dijelaskan sebagai berikut:

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan unik. Anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi dan motorik halus dan kasar), daya pikir, daya cipta, bahasa komunikasi, yang tercakup dalam kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan spiritual (RQ), sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada peletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya.”

Pahlawan:

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga dengan editor Alwi (KBBI, 2001: 811), pengertian pahlawan adalah sebagai berikut:

“Orang yang menonjol karena keberanian dan dan pengorbanannya dalam membela kebenaran: Pejuang yang gagah berani”

Lukisan :

Menurut Robert (1965: 899) yang ditulis dalam bukunya berjudul “*Painting*” *Encyclopedia of The Word Art*, adalah:

Painting in the fine art, is application of colour to a surface for the purpose of creating image” (Lukisan dalam seni rupa murni adalah penerapan warna pada bidang dengan maksud menciptakan angan-angan atau gambaran pikiran).

Adapun menurut Soedarso (1984: 2), seni lukis adalah “Pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan pada bidang dua dimensional dengan menggunakan garis warna”.

Dari penegasan judul di atas dapat disimpulkan, bahwa peran yang penulis maksud didalam konteks ini, penulis fokuskan untuk menghadirkan ungkapan perasaan dari pola tingkah laku anak-anak dalam bermain yang berpura-pura menjadi seorang *superhero*. Terutama terungkap melalui ekspresi gerak, gaya dan kostum pada figur anak-anak sebagai *superhero*. Lalu penulis olah dalam bahasa visual dengan metode pendekatan mengadopsi elemen visual citra estetik dari gaya *lowbrow*. Komposisi dan teknik yang diramu secara harmonis dengan warna-warni animasi dan komik. Menampilkan berbagai figur dan gerak dari aktivitas anak-anak yang penuh dengan pose gaya menjadi karya Seni Lukis.