

**PERMAINAN MASA KECIL
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Tata Faila Sufa

NIM 1612659021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

**PERMAINAN MASA KECIL
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**

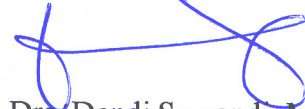


Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Rupa Murni
2021

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

PERMAINAN MASA KECIL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS diajukan oleh Tata Faila Sufa, NIM 1612659021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 28 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Dendi Suwandi, M. S.

NIP. 19590223 198601 1 001

NIDN. 0023025901

Pembimbing II/Anggota



Wiyono, M. Sn.

NIP 19670118 199802 1 001

NIDN. 0018016702

Cognate/Anggota



Yoga Budhi Wantoro, S. Sn, M. Sn

NIP 19700531 199903 1 002

NIDN. 0031057001

Ketua Jurusan Seni Murni /Ketua
Program Studi Seni Rupa
Murni/Ketua/Anggota



Dr. Miftahul Munir, M. Hum.

NIP. 19760104 200912 1 001

NIDN. 0004017605

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M. Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001

NIDN. 0008116906

*Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk orang tua, sahabat,
lingkungan, dan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.*



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini;

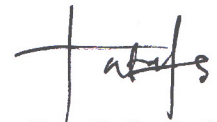
Nama : Tata Faila Sufa
NIM : 1612659021
Jurusan : Seni Rupa Murni
Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta
Judul Tugas Akhir : PERMAINAN MASA KECIL
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI
LUKIS

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni yang telah penulis buat adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya, kecuali yang secara tertulis sebagai acuan dalam Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari penulisan laporan Tugas Akhir ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib dan peraturan yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya dan tanpa tekanan dari pihak mana pun.

Magelang, 28 Mei 2021

Hormat Saya,


Tata Faila Sufa

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan segala puji dan syukur alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat serta hidayah-Nya penyusunan laporan Tugas Akhir yang berjudul PERMAINAN MASA KECIL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS sebagai salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini dapat diselesaikan.

Banyak hambatan yang dihadapi selama proses menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir ini, namun berkat kehendak-Nyalah sehingga penulis berhasil menyelesaikannya, meskipun masih ada beberapa kekurangan dalam kepenulisan. Oleh karena itu, kritik serta saran sebagai masukan yang membangun sangat diharapkan. Dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini patutlah kiranya penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kelancaran dalam pengerjaan laporan Tugas Akhir ini.
2. Drs. Dendi Suwandi, M. S. selaku pembimbing I dan Wiyono, M. Sn., selaku pembimbing II. Terima kasih atas segala bimbingan, ajaran, kesediaan waktu, dan ilmu-ilmu baru yang penulis dapatkan selama proses penyusunan laporan ini.
3. Drs. Dendi Suwandi, M. S. selaku dosen wali yang selama ini mendampingi dalam memilih mata kuliah yang dilalui dari semester awal hingga akhir.
4. Segenap dosen pengajar Bidang Seni Lukis, Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membagi ilmu, pengalaman, pendidikan, dan pengetahuan selama penulis duduk di bangku kuliah.
5. Segenap staf pegawai Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah banyak membantu penulis selama ini.
6. Kedua orang tua, saudara, sahabat, dan seluruh teman-teman angkatan 2016 Seni Murni, Arutala *Project*, Komunitas Magelangan, dan

Komunitas Tulang Rusuk atas kesediannya berbagi pengalaman dan pengetahuan, serta senantiasa memberikan motivasi serta perhatian kepada penulis selama ini.

Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah membantu dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini. Akhir kata, penulis menyadari dalam penulisan ini masih banyak terdapat kekurangan serta kelemahan sehingga kritik dan saran sangat diharapkan untuk kesempurnaan penulisan dan karya selanjutnya. Diharapkan laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan semoga Allah SWT memberi perlindungan bagi kita semua.



Magelang, 28 Mei 2021

Tata Faila Sufa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL DAN GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Makna Judul	5
BAB II: KONSEP	8
A. Konsep Penciptaan	8
B. Konsep Perwujudan	16
BAB III: PROSES PEMBENTUKAN	25
A. Bahan	25
B. Alat	27
C. Teknik	29
D. Tahapan Pembentukan	29
BAB IV: TINJAUAN KARYA	34
BAB V: PENUTUP	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	79

DAFTAR GAMBAR

1. Gb. 2.1 Permainan Layang-layang	10
2. Gb. 2.2 Permainan Lompat Tali	11
3. Gb. 2.3 Permainan Balok Kayu	12
4. Gb. 2. 4 Taman Bermain	12
5. Gb. 2.5 Tabel Daftar Permainan Anak Zaman Dulu	14
6. Gb. 2.6 Tabel Daftar Permainan Masa Kecil	15
7. Gb. 2.7 Erica Hestu Wahyuni, <i>The Famous Painter</i>	22
8. Gb. 2 8 Erica Hestu Wahyuni, <i>My Neverland</i>	23
9. Gb. 2.9 Valentino Febri, <i>Fete – Feast : Pesta</i>	24
10. Gb. 2.10 Valentino Febri, <i>Sweet and Joyful</i>	24
11. Gb. 3.1 Kanvas	26
12. Gb. 3.2 Cat Akrilik	27
13. Gb. 3.3 Kuas Berbagai Jenis dan Ukuran	28
14. Gb. 3.4 Palet Cat	28
15. Gb. 3.5 Persiapan Bahan dan Alat Membuat Karya	30
16. Gb. 3.6 Tahap Sketsa Membuat Karya	31
17. Gb. 3.7 Tahap Pembentukan dan Pewarnaan Objek pada Karya	32
18. Gb. 3.8 Tahap <i>Finishing</i> Karya	32
19. Gb. 4.1 Karya Berjudul “Layang-Layang”	35
20. Gb. 4.2 Karya Berjudul “Lompat Tali”	37
21. Gb. 4.3 Karya Berjudul “Kembang Api”	39
22. Gb. 4.4 Karya Berjudul “Taman Bermain”	41
23. Gb. 4.5 Karya Berjudul “Bekel”	43
24. Gb. 4.6 Karya Berjudul “Menyusun Rumah”	45
25. Gb. 4.7 Karya Berjudul “Berayun-Ayun”	47
26. Gb. 4.8 Karya Berjudul “Kucing-kucingan”	49
27. Gb. 4.9 Karya Berjudul “Perang-Perangan (Ketapel)”	51
28. Gb. 4.10 Karya Berjudul “Dul-dulan (Petak Umpet #1)”	53
29. Gb. 4.11 Karya Berjudul “Petak Umpet #2”	55
30. Gb. 4.12 Karya Berjudul “Ciblon”	57

31. Gb. 4.13 Karya Berjudul “Ular Naga”	59
32. Gb. 4.14 Karya Berjudul “Menggambar Bersama”	61
33. Gb. 4.15 Karya Berjudul “Rumah-Rumahan”	63
34. Gb. 4.16 Karya Berjudul “Bersepeda”	65
35. Gb. 4.17 Karya Berjudul “Ting-Ting-Brok”	67
36. Gb. 4.18 Karya Berjudul “Dakon”	69
37. Gb. 4.19 Karya Berjudul “Egrang”	71
38. Gb. 4.20 Karya Berjudul “Ular-Tangga”	73



DAFTAR LAMPIRAN

A. Biodata Mahasiswa	80
B. Poster Pameran	81
C. Foto Situasi Pameran	82
D. Katalogus	85



ABSTRAK

Seni lukis menjadi media menuangkan ide dan gagasan ke dalam bentuk dua dimensi. Ide dan gagasan tersebut tentunya dipengaruhi oleh pengalaman dari masa lalu. Seperti halnya kenangan yang terjadi di masa kecil, salah satunya adalah waktu bermain bersama teman-teman. Kenangan yang mengajak kita bernostalgia dalam suasana bermain yang penuh kebersamaan dan ceria. Ada banyak jenis permainan yang dapat dibagi menjadi permainan tradisional dan modern. Pada tahun 1990-an sampai awal tahun 2000-an merupakan masa transisi di mana permainan tradisional dan modern sama-sama populer untuk dimainkan. Berbagai jenis permainan memiliki sisi positif dalam hal anak belajar interaksi sosial. Momen-momen kebersamaan tersebut saat ini makin sedikit dijumpai, sehingga memunculkan rasa rindu terhadap momen tersebut. Suasana bermain anak yang ditampilkan dengan gaya dekoratif dan penggunaan warna cerah diharapkan mampu memunculkan perasaan nostalgia dan suasana hati yang gembira. Perubahan bentuk menggunakan teknik distorsi pada objek serta karakter anak-anak yang digambarkan dengan figur naif dan ekspresi gembira diharapkan dapat mewakili karakter anak yang berjiwa polos dan bebas berimajinasi. Unsur estetika karya lebih ditekankan pada kekuatan fantasi yang dekat dengan dunia imajinasi anak-anak. Karya seni lukis dengan tema permainan masa kecil menjadi album untuk bernostalgia dan sekaligus memperkenalkan permainan masa lalu kepada generasi baru.

Kata kunci: seni lukis, permainan, anak

ABSTRACT

Painting is a medium for expressing ideas into two-dimensional form. These ideas are certainly influenced by experiences from the past. As with many memories that occur in childhood, one of which is playing time with friends. Memories that invite us to reminisce in a game atmosphere full of togetherness and cheerfulness. There are so many types of games that can be divided into traditional and modern games. The 1990s to the early 2000s were a transition period in which traditional and modern games were equally popular to play. Various types of games have a positive side in terms of children learning social interactions. These moments of togetherness are now getting less and less, giving rise to a sense of longing for those moments. The atmosphere of children's play which is displayed in a decorative style and the use of bright colors in this work is expected to create a feeling of nostalgia and a happy mood. Changes in shape using distortion techniques on objects and children's characters depicted with naive figures and happy expressions are also expected to represent children's characters who are innocent and free to imagine. The aesthetic element of the work is more emphasized on the power of fantasy which is close to the world of children's imagination. Paintings with the theme of childhood games becomes an album to reminisce and at the same time introduce past games to new generations.

Key word: *painting, play, childrens*

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sebuah karya seni diciptakan dari ide dan gagasan yang berasal dari pikiran dan perasaan seseorang. Karya seni juga dapat dipengaruhi beberapa faktor dari luar maupun dari dalam, misalnya pengalaman pribadi, kisah orang lain, ataupun berbagai hal lain yang ada di lingkungan sekitar. Proses penciptaan karya yang dilatarbelakangi oleh pengalaman indera kemudian direnungkan untuk menghasilkan gagasan baru dan diolah melalui kepekaan rasa untuk dituangkan ke dalam sebuah karya.

Membahas tentang memori masa kecil sering kali dikaitkan dengan suasana kanak-kanak yang bebas dan ceria. Bermain merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan anak-anak untuk mengisi waktu luang tanpa adanya paksaan atau tuntutan tanggung jawab (Khoir, 2009:196). Menurut pengalaman penulis, kebebasan dengan suasana ceria dapat muncul pada waktu penulis bermain tanpa beban bersama teman-teman. Hal tersebut mengingatkan penulis pada memori masa kecil saat bermain dengan teman-teman. Saat anak-anak berkumpul, mereka akan memikirkan kegiatan yang dapat dilakukan bersama, misalnya melakukan permainan yang dapat menghidupkan suasana ceria saat itu. Bahkan di saat sendiri terkadang anak-anak akan saling menghampiri temannya untuk bermain bersama. Seperti yang diketahui, ada begitu banyak macam permainan yang dapat dimainkan bersama. Di balik sikap polosnya, anak-anak secara alami akan memikirkan berbagai pertimbangan untuk memilih permainan. Anak-anak akan memilih permainan yang sesuai dengan mempertimbangkan situasi dan keadaan yang ada. Keadaan atau faktor yang menjadi pertimbangan dapat meliputi jenis kelamin, usia, waktu, tempat, serta cuaca atau musim. Dalam situasi ini dapat dilihat sisi kepekaan anak-anak dalam memilih permainan yang akan dimainkan.

Faktor-faktor yang memengaruhi pemilihan permainan dapat dijelaskan dalam beberapa contoh seperti, saat musim panas dan cerah, anak-anak akan lebih suka bermain di luar rumah bersama teman-temannya. Layang-layang menjadi salah satu jenis mainan yang dapat dimainkan dengan cuaca yang cerah. Contoh lainnya adalah ketika berada di dalam ruangan, anak-anak mungkin akan memainkan permainan yang tidak memerlukan lebih banyak gerakan yang aktif seperti bermain masak-masakan atau rumah-rumahan. Dalam pengategorian, permainan juga dapat dikelompokkan berdasarkan cara memainkannya. Ada pun pengategorian adalah permainan yang mengarah pada drama/pertunjukkan akan mengandung unsur lagu, dialog, dan tarian. Permainan yang sifatnya kompetitif akan lebih mengarah pada perlombaan yang memerlukan olah pikir, kreativitas, kecerdasan, atau gerak dan kekuatan fisik (Dharmamulya, 2005:9). Pada dasarnya kegiatan bermain tidak mengharuskan adanya keterlibatan benda yang dimainkan (mainan) dalam permainan, namun lebih kepada suasana bermain yang diciptakan oleh anak-anak itu sendiri. Ada banyak jenis permainan yang tidak melibatkan benda/mainan di dalamnya, misalnya petak umpet, kejar-kejaran, dan ular naga. Cara bermainnya cukup dengan memanfaatkan area bermain yang luas dan saling mengandalkan teman bermain. Ada pula jenis permainan yang tidak memerlukan mainan tertentu, namun cukup mengandalkan benda-benda di sekitar, misalnya menggunakan batu untuk bermain engklek, dan sebagai peluru untuk bermain ketapel. Beberapa permainan tersebut merupakan contoh permainan tradisional yang masih dimainkan hingga saat ini. Dari penjelasan tersebut, dapat dilihat tingkat kepekaan anak terhadap situasi atau kondisi yang merupakan salah satu dampak positif yang dihasilkan dari bermain. Selain menghasilkan memori yang menyenangkan di masa depan, bermain menjadi salah satu hal yang dapat memengaruhi perkembangan pikiran, fisik, maupun motorik pada anak.

Di era modern seperti sekarang ini sangat jarang ditemukan rumah atau halaman yang ramai dengan anak-anak yang sedang bermain bersama. Anak-anak saat ini lebih suka bermain di dalam rumah, baik memainkan *game online*, *game digital*, atau hanya sekedar bermain telepon pintar. Permainan anak cenderung mengikuti zaman dengan adanya kemajuan teknologi di era digital yang serba

canggih seperti sekarang. Dengan adanya berbagai mainan yang diciptakan lebih modern menjadikan permainan terkesan lebih praktis. Anak-anak tidak perlu lagi saling menghampiri dan saling bertemu untuk bermain. Bahkan orang tua tidak perlu membelikan mainan yang berwujud benda yang biasanya memakan tempat dan perlu dibersihkan kembali setelah bermain. Adapun beberapa faktor yang dapat menjelaskan keadaan tersebut, di antaranya adalah keadaan orang tua yang sibuk bekerja sehingga merasa lebih aman ketika anak-anak mereka bermain di dalam rumah. Banyaknya kendaraan dan padatnya pemukiman saat ini juga menjadi penyebab berkurangnya lahan lapang untuk bermain. Serta makin sempitnya waktu luang anak di masa sekarang yang kebanyakan disibukkan dengan waktu belajar di sekolah yang lama, dan padatnya kegiatan tambahan untuk menggali potensi anak (Dharmamulya, 2005:10).

Ada begitu banyak artikel di media massa menuliskan perbandingan kehidupan anak-anak generasi baru/sekarang dengan anak-anak pada zaman dulu yang kebanyakan lahir sebelum tahun 2000-an. Ada banyak artikel yang menuliskan betapa berharganya sebuah mainan, waktu bermain, asyiknya permainan, dan kegiatan yang sering dilakukan anak-anak zaman dulu yang tidak diketahui oleh generasi sekarang. Penulis yang lahir pada tahun 1997, setuju dan sependapat dengan artikel-artikel tersebut. Karena merasa lahir di era sebelum tahun 2000-an, penulis merasakan transisi perubahan dari permainan anak tradisional ke modern hingga menuju era digital seperti sekarang. Anak-anak generasi terdahulu mungkin lebih banyak menikmati permainan tradisional yang biasanya diajarkan turun-temurun untuk adik, atau bahkan anaknya di kemudian hari. Mainan yang dimainkan pun banyak yang berasal dari memanfaatkan bahan alam dan hasil karya tangan. Seiring berkembangnya zaman ada beberapa mainan yang diproduksi oleh industri, seperti halnya bola bekel, kelereng, boneka *barbie*, serta tali *skipping* yang sedikit menggeser keberadaan karet gelang yang dirangkai untuk lompat tali. Namun, saat ini jenis permainan tradisional sudah jarang dimainkan. Mungkin para orang dewasa tidak lagi menceritakan keseruan permainan tradisional dan tidak mewariskan cara membuat mainan tradisional. Mainan-mainan yang dimainkan di tahun 1990-an dan awal 2000-an juga tidak dapat diwariskan, karena mungkin sudah tidak semenarik dulu, dan sudah

tergantikan dengan berbagai perangkat mainan yang serba digital dan praktis untuk dimainkan.

Bermain menjadi kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh hampir semua orang di masa kanak-kanak, baik di zaman dulu hingga sekarang. Selain menimbulkan perasaan senang dan gembira, aktivitas bermain tentunya sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, baik dari segi fisik maupun mental. Suasana bermain bersama menunjukkan sikap sosial yang dibangun sejak dini oleh anak-anak. Cara memilih permainan pun mampu melatih kepekaan anak terhadap suasana dan keadaan di sekitar mereka. Ada begitu banyak permainan yang mampu melatih kecerdasan otak, kemampuan fisik, jiwa kepemimpinan, sikap adil, dan banyak hal positif lainnya. Namun, jenis mainan saat ini lebih memungkinkan anak bermain secara individu. Permainan anak saat ini membuat anak lebih fokus dan lebih terhubung pada mainannya dibanding dengan teman serta keadaan sekitar. Saat anak bermain sendiri mereka akan lebih sibuk memikirkan diri sendiri, dan tidak lagi mempertimbangkan orang lain dan keadaan lingkungan sekitar.

Sebagai mahasiswa seni lukis, penulis perlu memiliki kepekaan dalam menyikapi berbagai hal yang terjadi saat ini. Pemilihan tema permainan anak di masa kecil ini diharapkan mampu menggugah kesadaran orang tua atau masyarakat mengenai manfaat dari bermain bagi perkembangan fisik maupun psikis anak. Akan sangat disayangkan jika anak-anak mulai asyik bermain sendiri dalam dunia digital kemudian memengaruhi pada sikap sosial, daya tahan tubuh, serta motoriknya. Penggambaran dengan suasana penuh warna mengajak pembaca untuk menikmati waktu bernostalgia atau mengingat masa kecil dengan kebebasan dalam suasana ceria yang penuh warna.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Berdasarkan gagasan yang telah dipaparkan, penulis mengemukakan apa yang menjadi gagasan utama dari permainan masa kecil dan akan mewujudkannya

dalam karya seni lukis. Hal yang menjadi rumusan penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah:

1. Apa saja permainan yang dimainkan di masa kecil yang menarik untuk dipresentasikan melalui karya seni lukis.
2. Mengapa permainan masa kecil penting untuk divisualkan dalam karya lukis.
3. Bagaimana cara memvisualkan kegiatan bermain anak dalam sebuah karya lukis.

C. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan;
 - a. Menampilkan berbagai jenis permainan anak di masa kecil.
 - b. Menunjukkan sisi menarik dari suasana bermain anak pada zaman dulu.
 - c. Mendeskripsikan memori masa kecil saat bermain melalui karya seni lukis.
2. Manfaat;
 - a. Diharapkan dengan adanya penciptaan karya lukis ini, pembaca atau penulis dapat lebih memahami pengaruh permainan anak terhadap perkembangan anak.
 - b. Memberikan pengaruh kepekaan tersendiri bagi orang tua maupun masyarakat terhadap masa kecil.
 - c. Sebagai bahan referensi mengenai kegiatan bermain anak yang merupakan bagian dari pada memori masa kecil.

D. PENJELASAN/MAKNA JUDUL

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam pengertian judul Permainan Masa Kecil Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis, maka akan dipaparkan

penegasan makna judul yang disampaikan dari kata per kata, sampai mengartikannya menjadi satu kalimat. Berikut adalah uraiannya;

Permainan

Sesuatu berupa barang atau benda yang digunakan untuk bermain (Moeliono, 1990:544).

Masa Kecil

Masa kanak-kanak saat seorang individu yang masih kecil dalam masa pertumbuhan. Masa anak-anak berada dalam rentang masa kehidupan antara dua tahun sampai pubertas (Moeliono, 1990:561).

Sebagai

Kata hubung untuk menyatakan semacam, serupa, seperti, dan sebagainya (Moeliono, 1990:460).

Ide

Rancangan yang tersusun dalam pikiran berupa gagasan atau cita-cita (Moeliono, 1990:319).

Penciptaan

Sebuah proses menciptakan (Moeliono, 1990:169).

Seni Lukis

Ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi dengan menggunakan medium rupa yaitu garis, warna, tekstur, bidang dan ruang (Kartika, 2004:36).

Dari penjelasan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan judul Permainan Masa Kecil Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis adalah penggunaan ide dari berbagai hal yang meliputi permainan anak di masa kecil. Kegiatan bermain anak menunjukkan benda/mainan yang dimainkan,

teman bermain, situasi lingkungan bermain, dan kondisi diri anak saat sedang bermain. Kondisi atau keadaan diri anak dapat berupa respon ekspresi, dan kepekaan terhadap kegiatan apa yang dimainkan, objek yang dimainkan, serta lingkungan tempat bermain. Karya yang dihasilkan menunjukkan narasi mengenai apa saja yang terjadi saat anak yang sedang bermain di lingkungan tempat bermain, dan divisualkan dalam bentuk karya lukis bercorak naif-dekoratif.

