

**KECERIAAN ANAK-ANAK DALAM BERMAIN
SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI LUKIS**

KARYA TUGAS AKHIR



Oleh:

Kim Myung Hee

NIM: 14149302

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2018**

LAPORAN
KECERIAAN ANAK-ANAK DALAM BERMAIN
SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI LUKIS

KARYA TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Seni Rupa Murni
Jurusan Seni Rupa Murni



Oleh:
Kim Myung Hee
NIM: 14149302

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
2018

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN
KECERIAAN ANAK-ANAK DALAM BERMAIN
SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAANKARYA SENI LUKIS

Oleh:

Kim Myung Hee
NIM. 14149302

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Pada tanggal 29 Desember 2017

Tim Penguji:

Ketua Penguji	: Drs Henri Cholis, M. Sn	(.....)
Sekretaris Penguji	: Deni Rahman, M. Sn	(.....)
Penguji Bidang I	: I Nyoman Suyasa, M. Sn	(.....)
Penguji Bidang II	: Alexander Nawangseto M, M.sn	(.....)
Penguji Pembimbing	: Amir Gozali, M. Sn	(.....)

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Seni (S.Sn) pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 29 Desember 2017
Institut Seni Indonesia Surakarta
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A
NIP. 19720708-200312 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kim Myung Hee

NIM : 14149302

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir (Karya) berjudul:

Keceriaan Anak-Anak Dalam Bermain Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Lukis adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

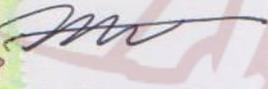
Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika pengkayaan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 18 Januari 2018



Yang menyatakan,


Kim Myung Hee
NIM. 14149302

Abstrak

Penciptaan karya seni lukis pada Tugas Akhir ini terinspirasi dari kehidupan dalam keluarga pengkarya yang percaya bahwa keceriaan anak-anak adalah sesuatu yang penting dalam memberikan pengaruh yang positif pada kehidupan mereka.

Keceriaan adalah hak setiap manusia, termasuk anak-anak, apapun latar belakang keluarga dan masalah yang sedang mereka hadapi. Keceriaan anak-anak saat bermain menjadi perhatian utama dan dijadikan ide dalam penciptaan karya seni lukis. Sedangkan Ekspresi keceriaan anak-anak ketika bermain, berinteraksi, dan bersosialisasi diantara mereka di alam terbuka adalah konsep yang akan ditawarkan dalam karya seni lukis ini, dengan harapan bisa menjadi wadah untuk mengekspresikan ide sekaligus menjadi pembelajaran mengenai pentingnya keceriaan anak-anak sejak dini.

Pengkarya menggunakan metode yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu observasi, inkubasi, dokumentasi, dan lain-lain. Dalam perwujudannya melalui beberapa proses yang dilakukan yaitu pembuatan sketsa bentuk, *blocking* warna, penggarapan detail, *finishing touch*, dan kemudian pengemasan penyajian untuk disajikan dalam bentuk pameran.

Kata kunci: Keceriaan, Anak-anak, Bermain, Seni Lukis

PENGANTAR

Segala puji syukur pengkarya panjatkan ke hadirat Tuhan Yesus Kristus yang telah mengaruniakan segala hikmat dan pengertian kepada pengkarya sehingga Karya Tulis Akhir dengan judul "*Keceriaan Anak-Anak dalam Bermain Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Lukis*" ini bisa terselesaikan dengan baik.

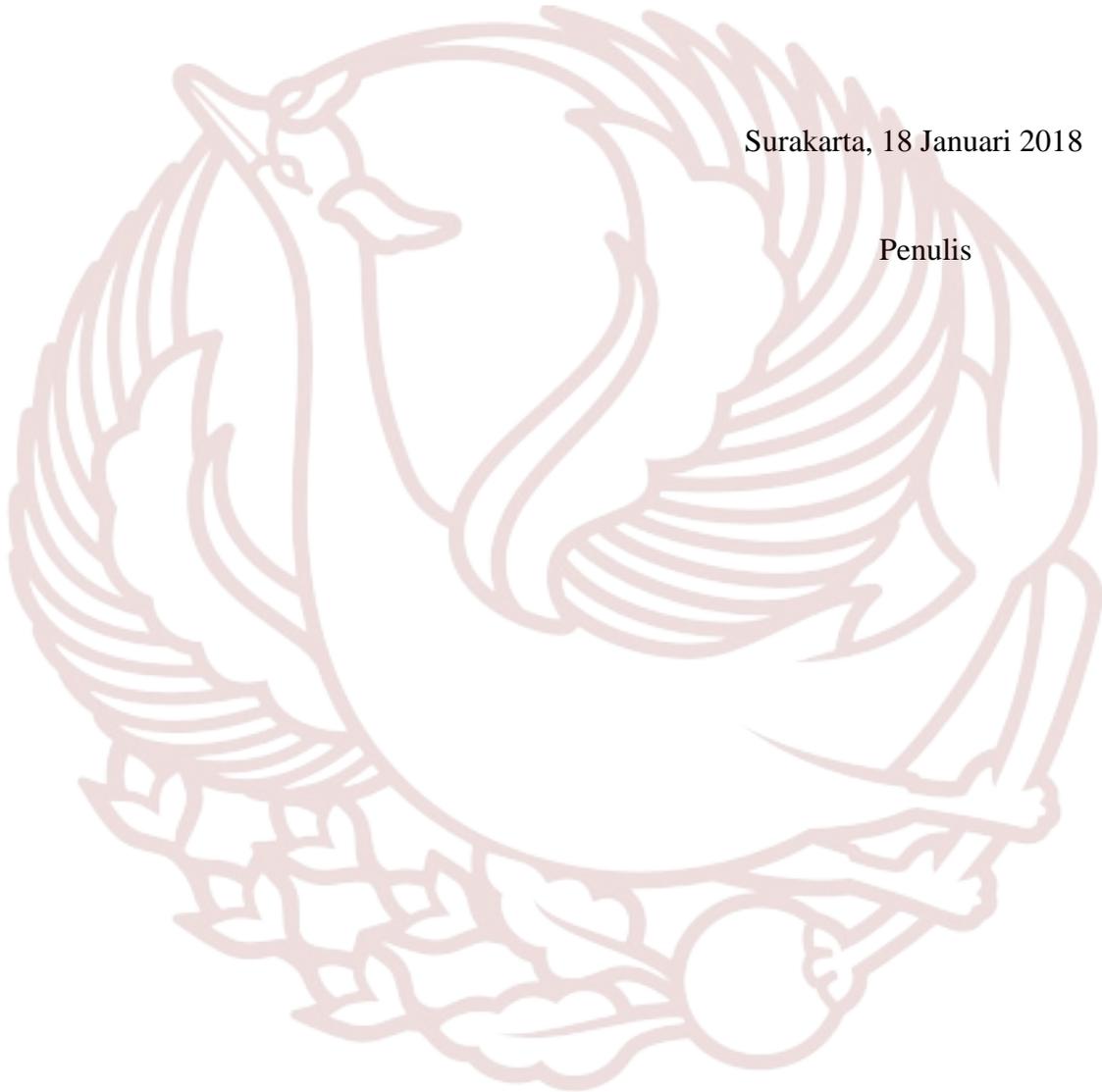
Pengkarya juga ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membimbing dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir ini.

1. Dr. Guntur, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.
2. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain.
3. Amir Gozali, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta dan selaku pembimbing Karya Tulis ini yang selalu setia dan sabar membimbing dan mengarahkan pengkarya dalam menyelesaikan Karya Tulis ini.
4. Drs. Henri Cholis, M.Sn., selaku Ketua penguji.
5. I Nyoman Suyasa, S.Sn, M.Sn., selaku penguji bidang I.
6. Nawangseto Mahendrapati, S.Sn., M.Sn, selaku penguji bidang II yang sangat ringan tangan membantu pengkarya sehingga membuat pengkarya lebih nyaman untuk dibimbing.
7. Han Joong Sub, suami tercinta yang selalu membantu dan begitu sabar mendukung dalam menyelesaikan karya tulis ini.
8. Terimakasih kepada semua dosen Seni Rupa Murni yang selama ini membantu dan mendorong pengkarya untuk selalu bersemangat selama proses perkuliahan dan selama penyelesaian karya tulis: Prof. Dr. Dharsono, M.Sn., Drs. I Gusti Nengah Nurata, M.Sn., Drs. Sukirno, M.Sn.
9. Terimakasih juga diberikan kepada: Ibu Grace yang sangat mendukung dan terus mendorong pengkarya untuk tetap semangat dalam perkuliahan

ataupun dalam menyelesaikan karya tugas akhir ini. Ida dan Amel yang selalu membantu dalam menyusun karya tugas akhir ini. Juga kepada Dhamas dan Yabani, teman-teman yang selalu memberi semangat belajar serta semua pihak yang telah membantu tugas akhir ini.

Surakarta, 18 Januari 2018

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Ide Penciptaan	4
D. Manfaat Penciptaan	4
E. Tinjauan Karya dan Originalitas	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	
A. Landasan Penciptaan	11
B. Konsep Non Visual	13
C. Konsep Visual	16
BAB III PROSES PENCIPTAAN KARYA	
A. Metode Penciptaan	36
B. Proses Perwujudan Karya	37
1. Pemilihan Alat, Bahan dan Teknik	38
2. Perwujudan Karya	50
BAB IV	
A. Pengantar Karya	54

B. Deskripsi Karya54

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan74

B. Saran74

DAFTAR PUSTAKA76

LAMPIRAN77

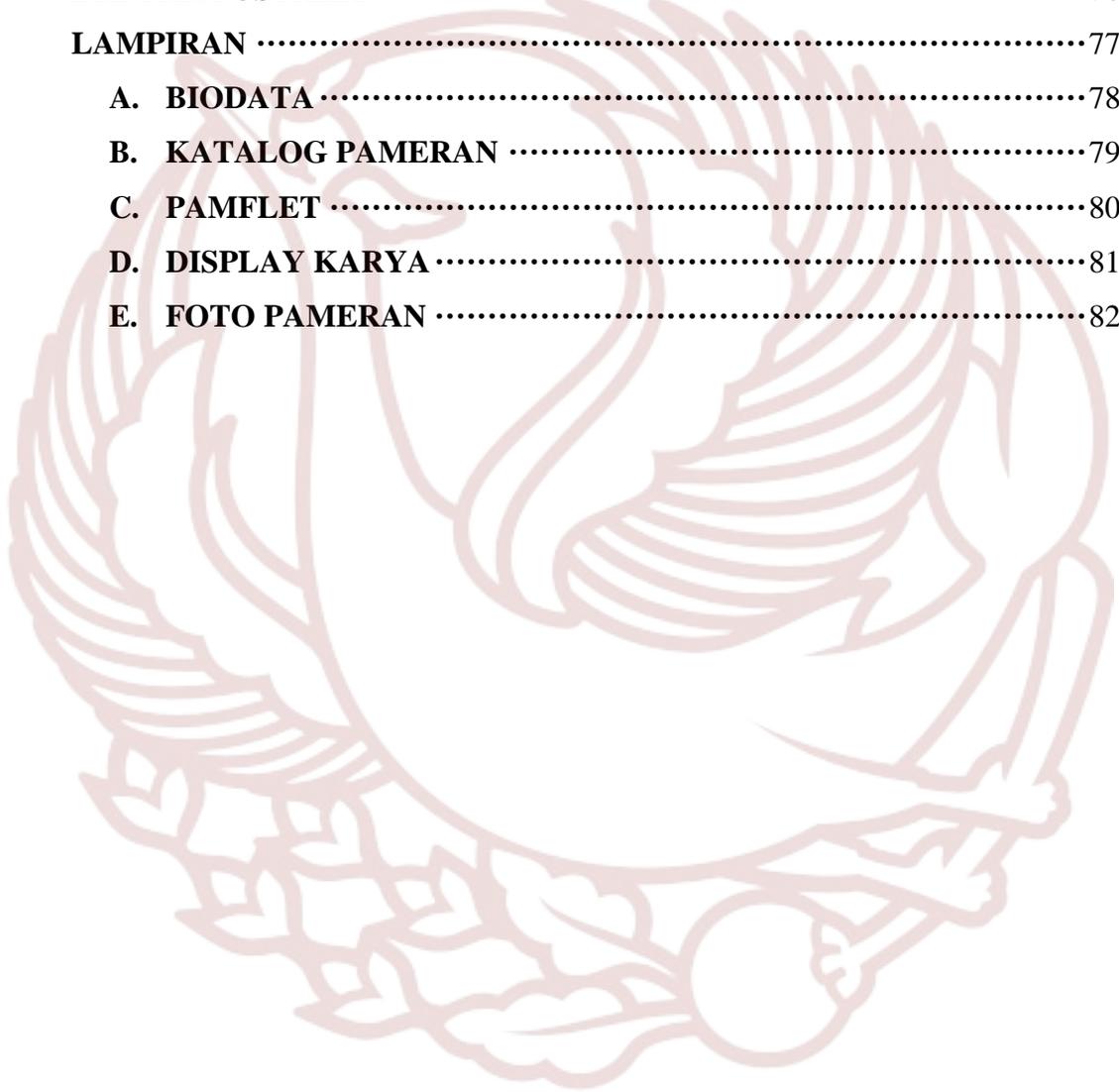
A. BIODATA78

B. KATALOG PAMERAN79

C. PAMFLET80

D. DISPLAY KARYA81

E. FOTO PAMERAN82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Karya Seni Lukis “ <i>Children at play</i> ”. 1989, Karya Sudjana Kerto	6
Gambar 2 Karya Seni Lukis “ <i>Eating lunch</i> ”. 1989, Karya Sudjana Kerto	6
Gambar 3 Karya Seni Lukis “Tak Ada Lagi Tempat Bermain”. 2006, Karya Afriani	7
Gambar 4 Karya Seni Lukis “ <i>Take a walk</i> ”. 2013, Karya Lee Woo Lim	8
Gambar 5 Karya Seni Lukis “ <i>Take a walk</i> ”. 2013, {Bibliography} Karya Lee Woo Lim	9
Gambar 6 Anak - anak	17
Gambar 7 Gelembung sabun	18
Gambar 8 Kura – kura	19
Gambar 9 Alat penangkap capung	20
Gambar 10 <i>Face painting</i>	21
Gambar 11 Tali	22
Gambar 12 Bermain Layang –layang	23
Gambar 13 Bermain Tarik tambang	24
Gambar 14 Daun talas	25
Gambar 15 Pesawat terbang kertas	26
Gambar 16 Lampion	27
Gambar 17 Macam-macam Jenis Kuas	39
Gambar 18 Palet	40
Gambar 19 Pisau palet	41
Gambar 20 Spanram	42
Gambar 21 Wadah air	43
Gambar 22 Kain lap	44
Gambar 23 Easel	45
Gambar 24 Kanvas	46
Gambar 25 Cat acrylic	47
Gambar 26 Pembuatan sketsa bentuk	50
Gambar 27 <i>Blocking</i> warna	51

Gambar 28 Penggarapan detail	52
Gambar 29 <i>Finishing touch</i>	53
Gambar 30 Karya Seni Lukis “Hujan tiba-tiba”	54
Gambar 31 Karya Seni Lukis “Menerbangkan lampion”	56
Gambar 32 Karya Seni Lukis “ <i>Face painting</i> ”	57
Gambar 33 Karya Seni Lukis “Menangkap capung”	59
Gambar 34 Karya Seni Lukis “Kura - kura”	61
Gambar 35 Karya Seni Tulis “Gelembung sabun”	62
Gambar 36 Karya Seni Lukis “Bermain Layang - layang”	64
Gambar 37 Karya Seni Lukis “Pesawat terbang kertas”	66
Gambar 38 Karya Seni Lukis “Mau Melompat”	68
Gambar 39 Karya Seni Lukis “Bermain Tarik Tambang”	69
Gambar 40 Karya Seni Lukis “Lari Karung (Tujuh Belasan)”	71
Gambar 41 Karya Seni Lukis “Lomba Makan Kerupuk (Tujuh Belasan)”	72

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Manusia memiliki berbagai macam pengalaman, baik pengalaman yang penuh dengan suka maupun duka. Dengan memiliki pengalaman ini kehidupan manusia akan menjadi lebih dinamis sehingga membentuk keunikan sifat setiap individu.

Kondisi yang beragam tersebut menentukan setiap individu memiliki cara tersendiri untuk menikmati kehidupan. Ada yang memilih untuk menikmati kehidupan yang alami atau natural, ada juga yang memilih untuk mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi. Pengaruh kecanggihan teknologi khususnya media sosial dapat membawa dampak positif dan negatif kepada penggunaannya, termasuk anak-anak. Media sosial mampu membuat seseorang menjadi cenderung individualis dan acuh terhadap sekitarnya. Maka sangatlah penting untuk mendekatkan anak-anak dengan alam sejak usia dini karena anak-anak akan belajar untuk menghargai alam dan makhluk hidup yang lain.

Penciptaan karya seni lukis pada Tugas Akhir ini terinspirasi dari pengalaman pribadi sewaktu kecil yang penuh dengan memori indah. Meskipun pada masa kecil tersebut pengkarya tidak memiliki banyak waktu untuk bermain dengan teman sebaya, dikarenakan sibuk membantu pekerjaan orang tua dan menjaga adik-adik. Namun orang tua sangat paham dan masih memperhatikan perkembangan anak-anaknya serta selalu berusaha mendampingi setiap kegiatan anak-anaknya.

Dalam lingkungan keluarga pengkarya mempercayai bahwa dalam kehidupan ini, keceriaan anak-anak adalah sesuatu yang penting karena hal ini dapat memberikan pengaruh yang positif pada kehidupan mereka meskipun dihadapkan dengan berbagai masalah kehidupan, keceriaan anak-anak sangatlah penting. Memori indah ini memunculkan semangat untuk berbagi keceriaan

dengan anak-anak sehingga pengkarya mendirikan sebuah komunitas yang bernama “*After School*” yang mengadakan kegiatan untuk anak-anak dan dilaksanakan dua sampai tiga kali setiap minggu. “*After School*” ini berada di Jalan Tegalsari, Kecamatan Mangunsari, Salatiga. Kegiatan komunitas ini adalah mengajari anak-anak dalam hal musik, melukis, dan membantu ketika ada PR (Pekerjaan Rumah) dari sekolah. Jika kegiatan sudah selesai biasanya anak-anak bermain bersama. Permainan yang sering dimainkan misalnya bermain lompat tali, menangkap capung, bermain bersama hewan, bermain layang-layang, bermain tarik tambang dan sebagainya. Lingkungan sekitar tempat mereka bermain yang masih alami mampu membantu proses perkembangan anak-anak. Selain bermain dengan teman-teman sebaya, anak-anak juga mampu mengenal hal-hal yang ada di sekitar mereka secara lebih mendalam, seperti tanaman dan hewan.

Kegiatan tersebut diharapkan dapat mewujudkan keceriaan dalam diri anak-anak. Selain itu, dengan melakukan kegiatan bersama mereka dapat saling berkomunikasi, berhubungan, berinteraksi dengan alam di sekitar tempat mereka bermain. Dengan demikian, pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan dan tetap bermanfaat.

Terlepas dari hal tersebut pengkarya tinggal di Indonesia selama 13 tahun dan merasakan banyak pengalaman yang dirasakan bersama-sama dengan warga Indonesia yang majemuk baik dengan orang-orang dewasa maupun anak-anak. Di tempat tinggal pengkarya ada banyak perbedaan kebudayaan, agama, suku dan ras. Hal yang paling pengkarya rasakan adalah saat bulan Ramadhan dan Idul Fitri serta adanya berbagai jenis syukuran lingkungan yang berbeda-beda. Pengkarya merasakan toleransi yang sangat tinggi diantara warga yang berbeda keyakinan, hal ini dirasakan saat Tujuh Belasan atau Hari Kemerdekaan. Warga sangat antusias bekerjasama dan sukarela menyiapkan berbagai acara di lingkungan dalam rangka memperingati Kemerdekaan Indonesia dan hal ini sangat berdampak kepada pengkarya yang berasal dari Korea (orang asing). Sebagai orang asing, pengkarya belajar bahwa berinteraksi dengan sesama jauh lebih baik dan terlihat indah daripada individual atau menyendiri. Situasi yang pengkarya rasakan di Indonesia dalam merayakan kemerdekaan berbeda dengan negara asal

pengkarya. Berbagai perlombaan dilakukan untuk memperingati hari kemerdekaan tersebut, mulai dari balap karung, tarik tambang, makan kerupuk, dsb.

Di negara pengkarya kemerdekaan tidak dirayakan seperti di Indonesia, hanya upacara di pemerintahan. Pada saat KKN, pengkarya memutuskan mengikuti upacara kemerdekaan dan berbagai macam perlombaan dengan anak-anak TK Temanggung sambil memotret mereka dan saat bermain, anak-anak sangat senang dan lucu, mereka sangat bahagia dan gembira. Keceriaan yang terpancar dari wajah mereka memberikan inspirasi pengkarya untuk dijadikan tema dalam penciptaan karya.

“Anak-anak berhak mendapatkan keceriaan atau kebahagiaan”, usia anak-anak saat masih kecil merupakan masa yang sangat penting dan berharga bagi mereka. Untuk menikmati kebahagiaan dan keceriaan tanpa harus memandang siapa dan bagaimana keadaan mereka. Setiap momen yang mereka lewati akan menjadi kenangan indah dalam hidup mereka. Melalui setiap momen tersebut, ketika anak-anak merasa bahagia dan ceria, disitulah terletak kebahagiaan yang sejati karena kebahagiaan dan keceriaan tidak hanya dirasakan saat seseorang mempunyai sesuatu yang dibanggakan atau saat hidup berlimpah.

Tema keceriaan anak-anak sangatlah menarik untuk diangkat, terutama saat mereka bermain di alam terbuka. Keceriaan anak-anak waktu bermain menjadi perhatian utama karena keceriaan adalah hak setiap manusia, termasuk anak-anak, apapun latar belakang keluarga dan masalah yang sedang mereka hadapi. Masa kanak-kanak identik dengan bermain bersama teman-teman, penuh dengan canda tawa dan keceriaan. Karya Tugas Akhir ini diharapkan bisa menjadi wadah untuk mengekspresikan ide sekaligus menjadi pembelajaran mengenai pentingnya keceriaan anak-anak sejak dini.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan penjabaran pada latar belakang, rumusan masalah dalam karya lukis Tugas Akhir ini adalah:

1. Bagaimana konsep penciptaan seni lukis dengan Tema “Keceriaan Anak-anak dalam Bermain”.
2. Bagaimana proses penciptaan seni lukis dengan Tema “Keceriaan Anak-anak dalam Bermain”.
3. Bagaimana visualisasi seni lukisan “Keceriaan Anak-anak dalam Bermain”.

C. Tujuan Penciptaan

1. Untuk menjelaskan konsep lukisan dengan tema “Keceriaan Anak-anak dalam Bermain”.
2. Untuk merealisasikan gagasan yang bersumber pada “Keceriaan Anak-anak dalam Bermain”.
3. Untuk menciptakan karya seni lukis yang bertema “Keceriaan Anak-anak dalam Bermain sebagai Sumber Ide Penciptaan”.

D. Manfaat Penciptaan

Manfaat yang ingin dicapai dalam penciptaan karya seni lukis tugas akhir ini adalah:

- a. Bagi pengkarya sendiri
Diharapkan dapat memahami keceriaan anak-anak dalam bermain tetapi sekaligus memberikan pembelajaran kepada mereka, baik tentang pelajaran maupun kehidupan.
- b. Bagi lembaga pendidikan
Diharapkan lebih memperhatikan keceriaan anak-anak di lingkungan pendidikan demi masa depan mereka sehingga penciptaan karya lukis menjadi bahan pembelajaran pada masa depan.
- c. Bagi masyarakat;
Diharapkan masyarakat dapat lebih memahami pentingnya keceriaan anak-anak dengan cara melibatkan anak-anak dalam kegiatan bersama di lingkungan tempat tinggal mereka. Sehingga anak-anak bisa belajar untuk dekat dengan sesama dan juga dengan alam. Dekat dengan alam

membuat anak-anak menjadi lebih mudah belajar sehingga belajar menjadi hal yang menyenangkan dan tidak membosankan.

E. Tinjauan Karya dan Originalitas

Penciptaan karya lukis Tugas Akhir ini perlu adanya tinjauan terhadap beberapa karya yang pernah diciptakan sebelumnya dan sangat penting untuk dilakukan. Peninjauan karya ini bertujuan untuk memaksimalkan gaya dalam segi teknik dan gagasan dengan tidak perlu meniru atau mengikuti karya yang sudah ada. Originalitas dalam karya juga sangatlah penting, maka dalam proses penciptaan karya gaya atau karakter pribadi perlu ditonjolkan.

Karya yang digunakan sebagai bahan tinjauan adalah karya-karya milik Sudjana Kerton, Afriani dan Lee Woo Lim. Karya Sudjana Kerton yang menjadi favorit adalah karya beliau pada tahun 1989 yang berjudul “*Children at play*” dan karya pada tahun 1989 berjudul “*Eating lunch*”, sedangkan karya Afriani pada tahun 2006 berjudul “Tak Ada Lagi Tempat Bermain”. Karya Lee Woo Lim yang berjudul “*Take a walk*” pada tahun 2013.

Tinjauan karya yang pertama adalah seni lukis yang diciptakan oleh Sudjana Kerton berikut ini:



Gambar 1.

Sudjana Kerton (1989), "*Children at play*", oil on canvas, 100x150 cm
(Sumber: http://www.artnet.com/artists/sudjana-kerton/anak-anak-bermain-children-at-play-UVjShbeHia3RtbCq-_R8mQ2, 2017)



Gambar 2.

Sudjana Kerton (1984), "*Eating Lunch*", oil on canvas, 66.5x95.9 cm
(Sumber: <http://archive.ivaa-online.org/events/artist/145>, 2017)

Menilik dari karyanya, Sudjana Kerton melukiskan kebahagiaan dalam kehidupan sehari-hari. Kerton juga melukiskan psikologi masyarakat jelata dan kaum marjinal. Kerton selalu melukiskan gerak tubuh rakyat jelata yang mengekspresikan beban hidup. Kerton mengikuti kecenderungan ekspresionisme. Goresan dan warna yang digunakan sangat bebas. Gambar Kerton menerapkan gaya distorsi, dimana bentuk dalam lukisannya dilebih-lebihkan. Misalnya bentuk kaki dan mulutnya terlihat lebih besar dan lebar dari yang normal.

Hal yang membedakan dengan karya seni lukis Tugas Akhir ini adalah bahwa Sudjana Kerton tidak menerapkan anatomi bentuk manusia pada umumnya. Kerton hanya mengungkapkan psikologi kehidupan yang dijalani, sedangkan dalam karya Tugas Akhir ini anatomi lebih jelas terlihat.

Tinjauan karya yang kedua adalah karya seni lukis dari Afriani berikut ini:



Gambar 3

Afriani (2006), "Tak Ada Lagi Tempat Bermain",
oil on canvas, 160 x 100cm

(Sumber : http://3.bp.blogspot.com/NJcWSSqQdog/UL5fzhT2HCI/AAAAAAAAAlg/b5Z_nwX_-Z8/s1600/Afriani38.jpg)

Afriani adalah pelukis otodidak kelahiran Selayo, Sumatera Barat 1974. Salah satu karyanya melukiskan beberapa anak yang sedang bermain bersama di kawasan rel kereta api. Lukisan ini dengan detail menggambarkan anak-anak

bermain bersama dengan gembira walaupun di kawasan berbahaya. Dalam lukisan ini Afriani sanggup menghidupkan atmosfir kehidupan anak-anak tuna hiburan yang sedang asyik bermain di rel sebelah sini, sementara kereta api berjalan mendengus dan mengancam di sebelah sana.

Adapun kesamaan dari lukisan Afriani dan pengkarya dalam karya seni lukis Tugas Akhir ini adalah sama-sama menggambarkan keceriaan anak-anak dan mengekspresikan kehidupan anak-anak yang ada secara realiti. Hal yang membedakan lukisan Afriani dan pengkarya karya seni lukis ini adalah Afriani lebih berfokus pada tema kehidupan sosial, ekonomi, latar belakang anak-anak dan situasi di sekitar mereka. Hal tersebut bisa dilihat dari cat yang digunakan yaitu lebih berwarna gelap untuk mengekspresikan realita kehidupan anak-anak. Inilah yang menjadi pusat perhatian lukisan Afriani bagi para penikmat. Sedangkan lukisan pengkarya lebih fokus pada ekspresi keceriaan anak-anak sehingga dalam lukisan pengkarya ekspresi wajah lebih ditonjolkan atau difokuskan.

Tinjauan karya yang ketiga adalah karya seni lukis dari seniman Lee Woo Lim berikut ini:



Gambar 4.

Lee Woo Lim (2013), "Take a walk", oil on canvas, 97x130,3 cm
(Sumber: www.neolook.com/archives, 2013)



Gambar 5.

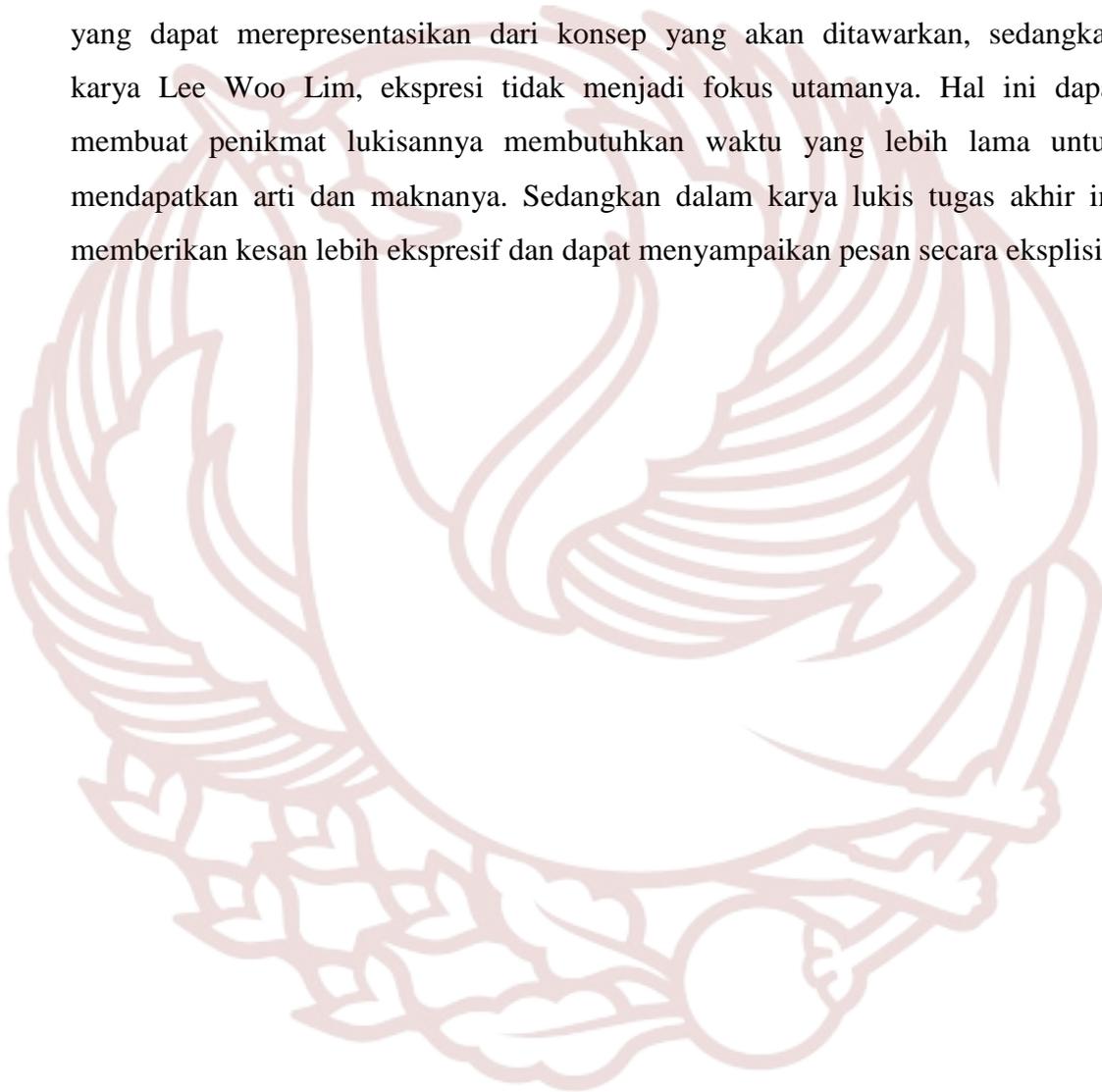
Lee Woo Lim (2013), “*Take a walk*”, oil on canvas, 97x130,3 cm
(Sumber: www.neolook.com/archives, 2013)

Lee Woo Lim adalah seorang seniman yang lahir pada tahun 1972, dan memulai karirnya dengan serius di tahun 2000. Dalam karya lukisnya, Lee Woo Lim seperti menghadirkan sosok dalam imajinasinya ke dunia nyata. Secara anatomi figur yang hadir dalam lukisannya masih terkesan realistis meskipun pewarnaan kulitnya hanya dengan warna putih. Latar belakang lukisannya nampak seperti hutan yang nyata dan juga motif bunga pada pakaian tokoh-tokoh yang ia lukis. Hal ini sangat menarik karena ia juga menggunakan bayangan sebagai bentuk ekspresinya dalam lukisan yang membuat lukisan seolah-olah hidup dan nyata. Ia memadukan kebendaan dan yang bukan kebendaan dengan sangat kreatif dan harmonis bak sebuah *utopia*. Warna yang ia gunakan pun menghasilkan kesan yang cukup misterius, namun mampu memberikan kenyamanan dan kehangatan bagi penikmatnya.

Hal yang membedakan dengan lukisan tugas akhir ini dengan karya Lee Woo Lim adalah pada karyanya figur anak selalu disandingkan dengan figur orang dewasa dan pewarnaan figurnya hanya menggunakan warna putih yang

selalu diselimuti dengan lukisan beraneka macam bunga warna-warni. Dari setiap wajah yang ditampilkan tidak terlihat ekspresi sedih, senang, atau keceriaan, hal ini memberikan kesan yang misterius.

Fokus dari karya seni lukis tugas akhir pengkarya tentang keceriaan anak-anak dimana menitikberatkan pada ekspresi wajah dan gestur tubuh anak-anak yang dapat merepresentasikan dari konsep yang akan ditawarkan, sedangkan karya Lee Woo Lim, ekspresi tidak menjadi fokus utamanya. Hal ini dapat membuat penikmat lukisannya membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mendapatkan arti dan maknanya. Sedangkan dalam karya lukis tugas akhir ini memberikan kesan lebih ekspresif dan dapat menyampaikan pesan secara eksplisit.



BAB II

KONSEP PENCIPTAAN

A. Landasan Penciptaan

Landasan penciptaan adalah dasar pijakan dalam berkarya agar dalam proses penciptaan yang akan dilakukan dan karya yang dihasilkan sesuai dengan konsep yang ditawarkan. Untuk itu dalam penciptaan karya lukis ini menggunakan gaya lukis realis, karena gaya seni lukis ini sangat sesuai dengan tema dan konsep yang diangkat yaitu tentang ekspresi keceriaan anak-anak..

Ekspresi keceriaan anak-anak ketika bermain, berinteraksi, dan bersosialisasi dengan sesama mereka di alam terbuka adalah menjadi unsur yang paling utama dalam penciptaan karya seni lukis ini. Hal tersebut diusung karena pengkarya beranggapan bahwa setiap anak berhak mendapatkan keceriaan dalam kehidupannya. Meskipun anak-anak memiliki latar belakang yang berbeda-beda, pengkarya beranggapan bahwa perkembangan anak-anak adalah hal yang penting dan keceriaan mereka merupakan hal yang paling utama. Ketika masa kecil mereka kurang bahagia dengan berbagai sebab tentunya akan berpengaruh pada kehidupan mereka dimasa yang akan datang, untuk itu masa perkembangan anak merupakan hal yang penting untuk diperhatikan, pendapat Syamsu Yusuf (2001) yang dikutip oleh Yanizon membagi masa perkembangan anak menjadi empat fase yang terdiri dari (1) masa anak merupakan periode perkembangan yang cepat terjadinya perubahan dalam banyak aspek perkembangan, (2) pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya, (3) pengetahuan tentang perkembangan anak dapat membantu mereka mengembangkan diri dan memecahkan masalah yang dihadapinya, (4) melalui pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak dapat difasilitasi berbagai upaya bagi perkembangan tersebut, baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. ¹

¹ Ahmad Yanizon, *Peranan Orang Tua Dalam Pembentukan Moral Anak*. Jurnal Ilmiah PPKN IKIP Veteran Semarang, hlm: 2.

Dalam kehidupan sehari-hari pengkarya memfasilitasi anak-anak di sekitar lingkungan tempat tinggal dengan membuat kelompok bermain dan belajar bernama *After School*, Tujuannya agar dapat membantu anak-anak tersebut dapat belajar dengan baik dengan penuh kebahagiaan dan keceriaan. Salah satu kegiatan kelompok ini membantu anak-anak dalam mengerjakan PR (pekerjaan rumah) dari sekolah dengan pendekatan belajar sambil bermain dilingkungan yang terbuka bersentuhan langsung dengan alam, sehingga mereka merasa senang, santai, tidak merasa terbebani dan melakukannya dengan senang hati dan penuh keceriaan. Kebahagiaan dan keceriaan bisa diciptakan saat seseorang bisa menghargai setiap makhluk hidup yang ada dan hidup harmonis berdampingan dengan alam. Pengkarya juga merasa lebih dekat dengan anak-anak ketika pengkarya ikut bermain, belajar bersama mereka. Melalui keadaan tersebut, pengkarya lebih mengenal situasi mereka, bagaimana karakter dan latar belakang mereka. Inilah alasan pengkarya mengangkat tema tentang keceriaan. Pengkarya merasa ikut bahagia ketika melihat anak-anak ceria, melewati masa kecil mereka dengan keceriaan.

Ekspresi keceriaan anak-anak tersebut mendasari konsep serta pesan moral yang ingin disampaikan oleh pengkarya kepada penikmat. Penjelasan di atas digunakan sebagai dasar dari perwujudan ide penciptaan lukisan Tugas Akhir ini, yang diwujudkan dengan melukiskan keceriaan anak-anak saat sedang bermain, berinteraksi, dan bersosialisasi dengan sesamanya, dan alam akan digambarkan secara detail melalui ekspresi serta gerakan-gerakan mereka menjadi konsep.

Adapun gaya yang diterapkan dalam karya lukis Tugas Akhir ini adalah gaya realisme. Konsep realisme merupakan konsep yang melukis kehidupan yang nyata (*real*), artinya melukis objek tanpa harus mengubah makna dari objek tersebut. Lukisan realis dalam seni rupa bisa diartikan dengan kebenaran. Hal ini menyangkut usaha menampilkan subjek dalam lukisan dimana tampilannya merupakan kehidupan sehari-hari tanpa ada interpretasi sedikitpun. Lukisan realis menjurus untuk memperlihatkan hal yang sesungguhnya tanpa menutupi atau menyembunyikan hal buruk sekalipun. Realis dan naturalis adalah konsep yang berbeda. Realis lebih berfokus pada kehidupan nyata, sedangkan naturalism lebih

berfokus pada alam atau natural. Dalam karya lukis ini lebih berfokus pada konsep realis. Realis merupakan lukisan yang melukiskan kenyataan dalam kehidupan, sehingga lebih cenderung mengangkat apa-apa yang dilihat, misalnya penderitaan pekerjaan kasar, kesibukan kota, dan yang lain, termasuk keceriaan anak-anak. Tentang realisme Mikke menjelaskan sbb.:

“Realisme aliran atau gaya yang memandang dunia ini tanpa ilusi, apa adanya tanpa menambah atau mengurangi objek. Dalam sejarah seni rupa Barat (Eropa), proklamasi realisme dilakukan oleh pelopor sekaligus tokoh yang terkenal “Tunjukkan malaikat padaku dan aku akan melukisnya” yang mengandung arti bahwa baginya lukisan itu adalah seni yang kongkret, menggambarkan segala sesuatu yang ada dan nyata. Dengan kata lain, ia hanya mau menggambar pada penyerapan panca indranya saja (khususnya mata) dan meninggalkan dan imajinasinya.²

Dalam penciptaan karya seni ada dua hal yang dapat diutarakan, yaitu konsep visual dan konsep non visual. Berikut merupakan penjabaran konsep visual dan konsep non visualnya:

B. Konsep Non Visual

Konsep non-visual sebuah karya seni meliputi perasaan, intuisi, dan gagasan yang diusung oleh seniman serta pengkarya dalam hal ini tersimpan dalam pikiran pengkarya. Dalam prosesnya pengkarya memotret beberapa anak-anak sedang bermain, berinteraksi, dan bersosialisasi dengan sesama mereka di alam terbuka sehingga dengan demikian menambah kebahagiaan anak-anak ketika bermain. Berikut ini merupakan beberapa konsep non visual yang mendasari karya seni lukis pengkarya:

1. Perbedaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “beda” adalah sesuatu yang menjadikan berlainan (tidak sama) antara benda yang satu dan benda yang lain; ketidaksamaan. Berdasarkan pengertian tersebut, perbedaan adalah sesuatu yang berbeda, dimana seseorang

² Mikke Susanto, *Diksi Rupa*, Yogyakarta: Dicti Art Lab dan Jagad Art Space, Bali 2011, hlm: 372.

tidak sama dengan yang lain. Sebenarnya, perbedaan sangatlah indah karena perbedaan diciptakan agar kita bisa saling melengkapi dan bisa bersatu dengan orang lain walaupun berbeda agama, suku, ras dan status sosial. Perbedaan yang terlihat disekitar lingkungan pengkarya adalah anak-anak. Sebagian besar dari mereka merupakan anak-anak yang orang tuanya memiliki keterbatasan dalam hal ekonomi sehingga mereka tidak mampu menyediakan fasilitas yang dapat menunjang pendidikan anak-anak secara maksimal. Banyak dari mereka yang memiliki tempat tinggal yang kurang layak sehingga terjerumus ke dalam pergaulan dengan lingkungan yang kurang baik. Keceriaan yang seharusnya dimiliki anak-anak pun tidak terlihat dalam diri mereka. Dengan keadaan yang demikian, maka adanya tempat atau komunitas yang menyatukan mereka, yang menerima mereka dengan sangat baik akan membuat anak-anak merasa bahagia, saling menghargai satu dengan yang lainnya. Anak-anak akan menyadari bahwa dalam perbedaan itulah terdapat kebersamaan yang indah dan saling membutuhkan satu dengan yang lainnya. Komunitas “*After School*” menjadi tempat yang baik untuk menyatukan anak-anak yang mempunyai latar belakang keluarga yang berbeda-beda, status sosial, ekonomi, agama, suku, dan ras. Misalnya dengan mengadakan kegiatan melukis bersama, belajar bersama, dan bermain bersama. Kegiatan dilakukan dua kali seminggu untuk belajar. Setelah belajar, anak-anak akan bermain bersama di lingkungan sekitar tempat anak-anak belajar. Diharapkan dengan kegiatan bersama-sama ini, anak-anak bisa kerjasama, saling menghargai dan menghormati satu sama lain sesuai dengan istilah “Bhineka Tunggal Ika” yang berarti walau berbeda-beda tetap satu jua.

2. Kasih Sayang

Kasih sayang adalah milik semua orang dengan dampak berupa ketentraman dalam lingkungan. Dengan kasih sayang

lingkungan menjadi harmonis dan jauh dari perusakan. Rasa ini timbul dari dalam hati sehingga membuat manusia mampu mencintai, menyayangi, dan mau membagikan kebahagiaan kepada orang lain atau objek yang dicintai. Bentuk kasih sayang dapat ditujukan kepada siapa saja. Kasih sayang merupakan rasa yang tulus dan setiap orang harus memiliki dan merasakannya.

Kasih sayang juga bisa diwujudkan dalam berbagai bentuk, seperti misalnya kasih sayang orang tua kepada anak, kasih sayang kepada sesama manusia, hewan, dan tumbuh-tumbuhan. Pengkarya ingin berbagi kasih sayang kepada anak-anak di sekitar tempat tinggal pengkarya yang membutuhkan bantuan. Pengkarya tergerak untuk membantu mereka dengan mengadakan berbagai kegiatan dan permainan edukatif agar mereka bisa mendapatkan kesempatan yang sama dengan anak-anak lain pada umumnya. Permainan edukatif tersebut juga dapat dilakukan di alam terbuka agar kelak anak-anak mampu mengenal dan menjaga alam dengan baik. Bentuk kasih sayang seperti inilah yang diharapkan membantu anak-anak untuk mewujudkan rasa sayang terhadap sesama dan rasa syukur kepada Tuhan atas berkat-berkat yang telah mereka terima.

3. Keceriaan

Keceriaan merupakan suatu hal yang bersih, murni, suci dalam suatu lingkup tertentu, bisa juga sebagai kondisi riang, menarik maupun gembira³. Ekspresi keceriaan anak-anak ketika bermain, berinteraksi, dan bersosialisasi dengan sesama mereka di alam terbuka adalah konsep yang paling utama dalam karya seni lukis ini. Konsep ini diusung karena pengkarya beranggapan bahwa setiap anak berhak mendapatkan keceriaan. Ekspresi keceriaan anak-anak tersebut mendasari konsep non visual serta pesan moral yang ingin disampaikan oleh pengkarya kepada penikmat.

³ Abdullah Sani Yahaya. 2003. *Mengurus Sekolah*. Bukit Tinggi: PTS Professional Publishing, hlm 3.

Meskipun anak-anak memiliki latar belakang yang berbeda-beda, pengkarya beranggapan bahwa perkembangan anak-anak adalah hal yang penting dan keceriaan mereka merupakan hal yang paling utama. Penjelasan di atas digunakan sebagai dasar dari perwujudan ide penciptaan lukisan Tugas Akhir ini. Keceriaan anak-anak saat sedang bermain, berinteraksi, dan bersosialisasi dengan sesamanya dan alam akan digambarkan secara detail melalui ekspresi serta gerakan-gerakan mereka.

4. Kerjasama

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kerjasama adalah kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh beberapa orang untuk mencapai tujuan bersama.

Dalam lukisan seni lukis Tugas Akhir ini, menggambarkan kebersamaan anak-anak dalam bermain, sehingga dalam bermainpun mereka saling bekerjasama. Misalnya ketika ada teman yang terlambat datang, mereka tetap menunggu teman tersebut untuk bermain bersama sehingga melalui ini bisa melihat bahwa anak-anak Indonesia suka bekerjasama dalam kebersamaan. Contoh dalam lukisan adalah dalam lukisan “Lari Karung”. Anak-anak bekerjasama untuk saling mendukung dan bersama-sama bermain dalam rangka merayakan Tujuh Belasan.

Berbeda dengan anak-anak Korea yang individualis, anak-anak Indonesia lebih suka bekerjasama, lebih suka terbuka satu dengan yang lain.

C. Konsep Visual

Karya seni lukis ini memiliki kecenderungan untuk melukis lukisan realisme menggunakan konsep visual. Visualisasi dari lukisan sesuai dengan tangkapan mata berdasarkan tahap observasi pengkarya dalam mendapatkan inspirasi dengan gerakan - gerakan dari anak-anak.

Konsep visual dalam karya ini mencakup unsur-unsur visual yang dapat dinikmati oleh panca indera, khususnya mata. Ada beberapa hal yang memengaruhi konsep visual, diantaranya unsur visual dan komposisi unsur visual. Yang berikut adalah penjabarannya:

1. Unsur Visual

a. Pembentukan

Bentuk merupakan perwujudan gagasan yang ingin disampaikan oleh pengkarya, maka dengan demikian dalam penciptaan karya seni yang bertemakan tentang keceriaan anak-anak ketika sedang bermain bentuk yang ditampilkan dapat berupa objek anak-anak dan kegiatan mereka saat sedang bermain. Bentuk yang diwujudkan dalam karya seni ini telah melalui proses observasi dan perenungan terlebih dahulu sebelum disalurkan di media kanvas. Terdapat berbagai bentuk visual yang ditampilkan dalam karya seni lukis ini. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Anak-anak



Gambar 6.
Anak-anak saat bermain basket
(Sumber: Foto Kim, 2017)

Anak-anak merupakan objek utama gagasan karya seni lukis ini. Tokoh anak-anak digambarkan sesuai dengan figur anak-anak yang telah diamati. Anak-anak sering bermain bulu tangkis, bola basket, Tarik tambang, dan kegiatan lainnya. Ketika bermain, pengkarya selalu menyiapkan alat-alat dalam permainan seperti raket, *cock*, bola basket, atau tali untuk permainan Tarik tambang. Anak – anak yang bergabung di komunitas “*After School*” berumur sekitar 6 – 13 tahun atau dari tingkat Sekolah Dasar (SD) kelas 1 sampai Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VIII.

2. Gelembung Sabun



Gambar 7.
Anak-anak Bermain Gelembung Sabun
(Sumber: Foto Kim, 2017)

Permainan gelembung sabun merupakan permainan kesukaan anak-anak. Permainan ini merepresentasikan keceriaan anak-anak. Dalam karya seni lukis ini, permainan gelembung sabun diibaratkan sebagai proses pembelajaran bagi anak-anak, bahwa untuk meraih cita-cita atau kesuksesan, dibutuhkan ketelitian, usaha, dan dorongan dari lingkungan sekitar mereka. Warna pelangi yang ditimbulkan dari gelembung sabun mewakili kegembiraan yang didapatkan anak-anak.

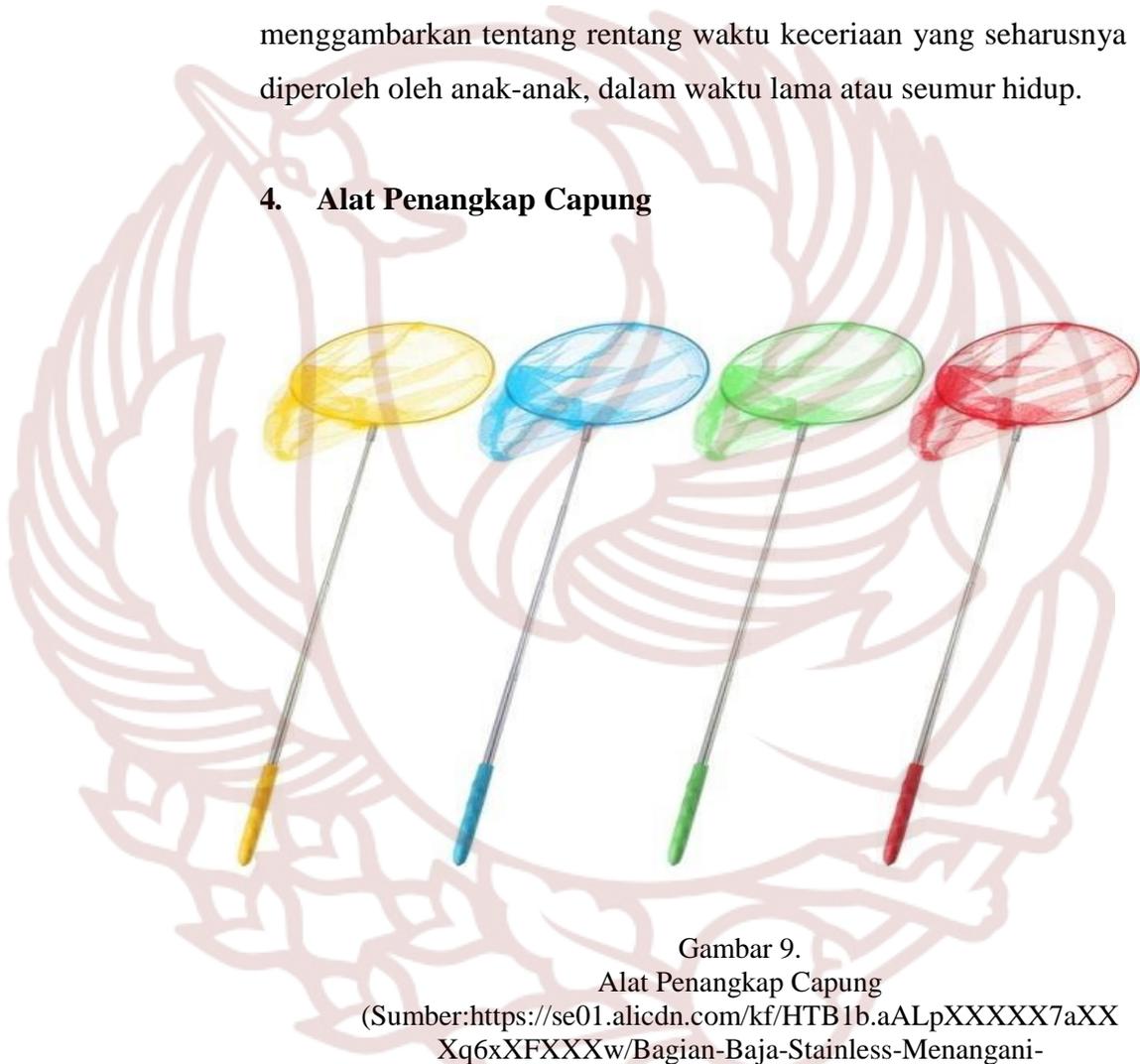
3. Kura-kura



Gambar 8.
Anak-anak Bermain dengan Kura-kura
(Sumber: Foto Kim, 2107)

Kura-kura termasuk hewan reptil yang sering dijadikan hewan peliharaan. Banyak anak yang memelihara kura-kura, karena mudah ditemukan di sekitar tempat tinggal mereka. Kura-kura dalam lukisan adalah kura-kura darat jenis *sulcata* yang mampu hidup selama 25 tahun. Dalam lukisan, kura – kura menggambarkan tentang rentang waktu keceriaan yang seharusnya diperoleh oleh anak-anak, dalam waktu lama atau seumur hidup.

4. Alat Penangkap Capung



Gambar 9.

Alat Penangkap Capung

(Sumber:<https://se01.alicdn.com/kf/HTB1b.aALpXXXXX7aXX Xq6xXFXXXw/Bagian-Baja-Stainless-Menangani-Diperpanjang-Tiang-Lipat-Jaring-Aksesori-Anak-Mainan-Anak-Kupu-kupu-Serangga-Bug.jpg>)

Kegiatan menangkap capung adalah salah satu permainan yang sangat menyenangkan bagi anak-anak jika untuk dilakukan secara bersama-sama. Alat penangkap capung digunakan untuk menangkap capung yang terbang di alam. Dalam permainan ini,

tanpa disadari, anak- anak juga belajar melepaskan kembali capung setelah ditangkap. Hal ini bertujuan agar kelak mereka dapat saling menghormati sebagai makhluk hidup lainnya. Alat penangkap capung dalam karya seni ini digambarkan sebagai media untuk menangkap memori keceriaan anak-anak.

5. *Face Painting*



Gambar 10.
Bermain dengan *Face Painting*
(Sumber: Foto Kim, 2017)

Manusia pada dasarnya memiliki jiwa seni sesuai dengan bakatnya masing-masing. Banyak yang mengekspresikan jiwa seni mereka dengan menggambar sesuatu. Seiring dengan berjalannya

waktu, seni menggambar juga merambah media anggota tubuh, atau yang sering juga disebut tato. Biasanya tinta tato menempel secara permanen pada kulit manusia, tetapi ada juga yang tidak permanen. *Face painting* juga merupakan seni menggambar pada tubuh manusia, namun biasanya cat yang digunakan mudah terhapus. *Face painting* yang dilakukan anak-anak melambangkan kebebasan anak-anak untuk mengenal mereka masing-masing dan juga berfungsi sebagai media untuk menyalurkan ekspresi diri mereka.

6. Tali



Gambar 11.
Tali
(Sumber: Foto Kim, 2017)

Tali dapat digunakan sebagai media permainan anak-anak, misalnya permainan lompat tali. Permainan ini sangat baik untuk mendukung pertumbuhan anak-anak. Permainan ini menjadikan

anak-anak lebih lincah, dan organ-organ mereka tubuh mereka menjadi lebih baik karena peredaran darah di dalam tubuh menjadi lebih lancar. Tali dalam hal ini gambarkan sebagai media bagi anak-anak untuk menyongsong masa depan yang lebih baik.

7. Layang-layang



Gambar 12.
Layang-layang
(Sumber: Foto Kim, 2017)

Layang-layang dapat digunakan sebagai media utama bagi anak-anak untuk bermain. Permainan ini membutuhkan keahlian khusus dan kesabaran saat bermain. Layang-layang dalam lukisan ini merepresentasikan cita-cita tertinggi anak-anak yang tinggi kelak saat mereka dewasa nanti. Selain itu, saat layang-layang yang

sedang mengangkasa merepresentasikan wawasan anak-anak yang semakin lama akan bertumbuh semakin luas sehingga kelak berguna saat mereka dewasa dan hidup di lingkungan baru.

8. Tarik Tambang



Gambar 13.
Bermain Tarik Tambang
(Sumber: <https://www.mamhtroso.com/images/tarik-tambang-2012-2.jpg>)

Tarik tambang adalah jenis permainan yang bersifat sederhana dan tradisional. Permainan ini dilakukan oleh beberapa orang dengan menarik tali tambang ke dua arah yang berbeda. Permainan ini membutuhkan keseimbangan dan kerja sama yang baik. Biasanya tarik tambang hanya dilakukan saat Hari Kemerdekaan saja tetapi di komunitas “*After School*”, anak-anak bisa bermain tarik tambang kapan saja karena telah disediakan tali tambang untuk permainan tersebut.

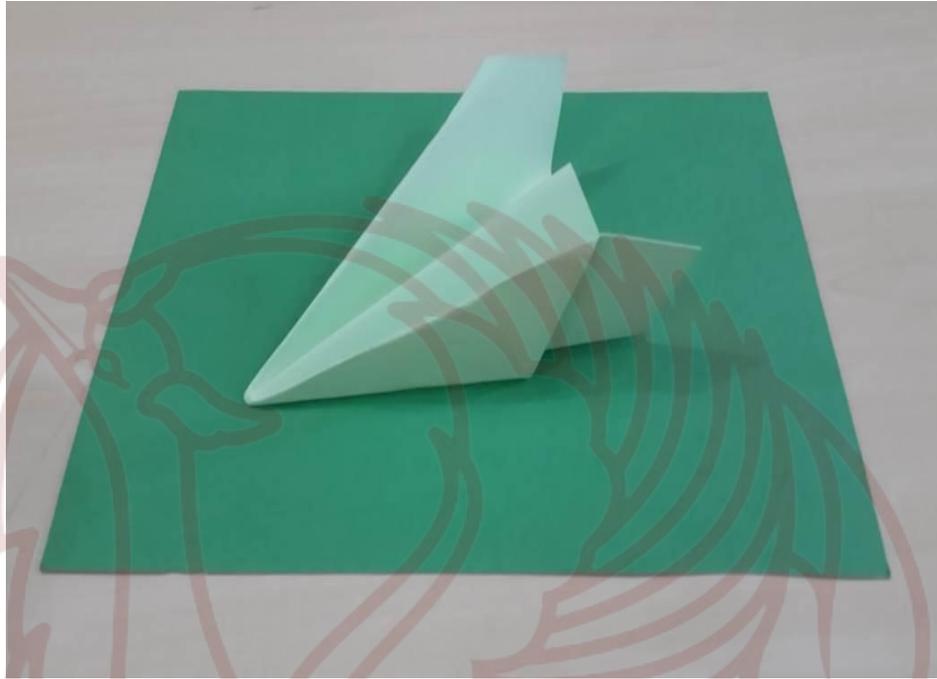
9. Daun Talas



Gambar 14.
Daun Talas
(Sumber: Foto Kim, 2017)

Daun talas banyak ditemukan di Indonesia. Biasanya daun ini digunakan sebagai pengganti payung oleh anak-anak saat hujan tidak terlalu deras. Daunnya yang lebar mampu melindungi tubuh anak-anak yang masih kecil. Anak-anak sangat suka memanfaatkan daun ini karena dapat membantunya tetap bermain meskipun sedang hujan. Daun talas dan hubungannya dengan anak-anak dalam karya ini dapat merepresentasikan pesan moral karya seni lukis ini.

10. Pesawat Terbang Kertas



Gambar 15.
Pesawat Terbang Kertas
(Sumber: Foto Kim, 2017)

Permainan kapal terbang kertas sangatlah sederhana. Namun pembuatannya, membutuhkan keterampilan dan ketelitian agar nantinya dapat diterbangkan. Ketika sedang bermain, tidak semua anak mampu menerbangkan kapal terbang dengan mudah. Karena itu perlu ada usaha untuk mencapainya. Permainan ini mampu merepresentasikan keinginan anak-anak mendapatkan kehidupan yang lebih baik masa depan.

11. Lampion



Gambar 16.

Lampion

(Sumber: https://ecs7.tokopedia.net/img/product-1/2017/2/22/8935054/8935054_7f59f908-7d07-4d9c-a526-b617556a141d_512_768.jpg)

Lampion merupakan salah satu bentuk kebudayaan dari China. Namun lampion juga telah menjadi bagian dari kebudayaan berbagai negara di dunia. Lampion yang diterbangkan biasanya disisipi tulisan yang berupa harapan-harapan yang ingin dikabulkan. Doa-doa yang terkabul nantinya diharapkan mampu membuat diri menjadi lebih baik dan penuh hikmat dalam menjalani hidup.

b. Warna

Warna dalam karya seni dipercaya mampu menyampaikan makna. Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya ⁴. Warna juga memiliki peran untuk menyampaikan ekspresi sesuai dengan bentuk yang dihadirkan serta merepresentasikan gagasan yang ingin disampaikan. Warna-warna yang ditampilkan pada karya seni lukis Tugas Akhir memiliki peran dan bagian yang sangat penting dalam mendukung visualisasi karya. Djelantik juga mengatakan bahwa semua warna memiliki sifat dasarnya masing-masing yang mampu menentukan persepsi (kesan) pada seseorang yang telah melihatnya ⁵. Berikut makna warna-warna dalam karya Tugas Akhir:

1) Merah

Diantara semua warna, warna merah adalah warna terkuat dan paling menarik perhatian serta bersifat agresif ⁶. Dalam karya seni lukis Tugas Akhir ini, warna ini menggambarkan cinta, kebahagiaan, marah, dan berani. Dalam penciptaan karya ini warna merah tidak terlalu banyak digunakan. Biasanya pengkarya mencampur beberapa warna termasuk warna merah untuk bagian wajah agar terlihat lebih cerah dan berenergi, apalagi karena fokus karya ini adalah ekspresi wajah. Kulit wajah anak Indonesia sedikit gelap sehingga pengkarya menggunakan sedikit warna merah untuk lebih membuat kulit wajah terlihat lebih terang. Di Korea, warna merah berarti kewibawaan, api dan jimat.

⁴ Hasan Alwi. 2000. *KBBI*. Jakarta: Balai Pustaka.

⁵ A. A. M. Djelantik. 1999. *Estetika, sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukkan Indonesia, hlm: 32-33.

⁶ Darmaprawira W. A., Sulasmi. 2002. *Warna: teori dan kreativitas penggunaannya (edisi ke-2)*. Bandung: Penerbit ITB, hlm. 45-46.

2) Merah muda

Warna ini memiliki sifat lembut dan identik dengan perempuan ⁷ . Dengan demikian, dalam karya ini warna merah muda adalah bentuk dari sifat kewanitaan. Dalam Tugas Akhir ini, warna merah muda hanya sedikit digunakan untuk mewarnai bibir dan pipi dan juga digunakan untuk mewarnai baju anak gadis dalam lukisan “Hujan Tiba-tiba” untuk menyampaikan kesan energi dan harmoni.

3) Ungu

Warna ungu merupakan warna berkarakteristik sejuk, hampir mirip dengan warna biru namun lebih khidmat. Selain itu juga memiliki karakter menyerah atau murung. Warna ini juga melambangkan kontemplatif, dukacita maupun suci ⁸ . Warna ungu merupakan percampuran warna merah dan biru. Biasanya warna ini terdapat di pakaian raja-raja, sehingga disebut warna raja. Warna ini membawa kesan berani sesuai dengan sifat raja dan sifat salah satu warna bawaannya.

Dalam Tugas Akhir ini warna ungu tidak terlalu banyak digunakan. Warna ungu digunakan dengan campuran warna oranye untuk mewarnai latar belakang dalam lukisan “Bermain dengan kura-kura” sehingga dapat menonjolkan objek anak-anak. Warna ungu juga digunakan dalam lukisan “Bermain Gelembung Sabun” dengan campuran warna biru agar menghasilkan warna tua pada latar belakang sehingga lebih berfokus pada gambar gelembung sabun.

⁷ *Ibid.*

⁸ Sulasmi Darmaprawira W.A. 2002. *Warna, Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: Penerbit ITB, hlm: 46.

4) Biru

Karakteristik warna ini adalah sejuk, tenang, dan damai, selain itu juga melambangkan kesucian, harapan serta kedamaian⁹. Warna ini juga mampu menenangkan jiwa kepada yang melihat. orang korea suka warna biru dan warna yang lebih gelap karena berarti positif dan harapan..

Dalam Tugas Akhir ini, pengkarya menggunakan warna biru untuk menambahkan rasa energi saat bermain, contohnya dalam lukisan gelembung sabun dan juga lukisan “Mau Melompat”, warna biru diterapkan pada latar belakang untuk mengekspresikan kegembiraan.

5) Hijau

Karakter warna ini hampir sama dengan warna biru. Dibandingkan dengan warna lain, warna hijau relatif lebih netral. Biasanya warna ini erat kaitannya dengan warna alam. Warna ini juga membawa kesan segar penuh kehidupan dan harapan dan kesuburan¹⁰.

Dalam Tugas Akhir ini, pengkarya menggunakan warna hijau untuk menggambarkan alam, dan keharmonian antara anak-anak dan alam. Warna hijau juga melambangkan kesegaran, sehingga ketika orang-orang melihat lukisan-lukisan tersebut, mereka bisa merasakan kesegaran baik jiwa dan raga.

6) Kuning dan Ochre (kuning kecoklatan)

Warna kuning biasanya merujuk pada fenomena sinar matahari. Kuning adalah warna yang cerah sehingga mampu merepresentasikan keceriaan dan kelincahan¹¹. Sulasmi (2002) juga berpendapat bahwa warna kuning ini

⁹ *Ibid.*

¹⁰ *Ibid.*

¹¹ Sulasmi Darmaprawira W.A. 2002. *Warna, Teori dan Kreativitas Penggunaanya.*

Bandung: Penerbit ITB, hlm: 46.

adalah lambang intelektual dan melambangkan warna daun yang gugur di musim gugur. Sedangkan kehadiran warna ochre disini adalah untuk menampilkan bentuk figur manusia yaitu sebagai warna kulitnya. Tugas Akhir ini menggunakan warna kuning dan ochre. Warna ochre digunakan untuk mewarnai kulit. Ochre digunakan untuk warna dasar kulit. Sedangkan warna kuning dicampur dengan warna putih untuk *highlight*. *Highlight* sangat penting untuk mewarnai wajah anak-anak. Di Korea, kuning berarti : mulia, suci, dan agung.

7) Coklat

Dalam karya lukis Tugas Akhir, warna coklat digunakan untuk membentuk figur manusia sebagai pembentuk volume. Warna ini memiliki arti kedekatan hati dan bijaksana¹². Arti coklat bagi orang Korea adalah kestabilan. Dalam Tugas Akhir ini, warna coklat paling penting untuk mewarnai wajah anak-anak dan juga warna badan anak-anak. Sedangkan untuk latar belakang bayangan, warna coklat dicampur dengan warna hitam untuk melukiskan bayangan badan.

8) Hitam

Warna hitam melambangkan sifat tegas, dan kuat¹³. Dalam karya lukis Tugas Akhir, warna hitam tidak terlalu digunakan karena terlalu gelap, sehingga dalam pembuatan latar belakang, biasanya pengkarya mencampur warna hitam dengan warna lain agar terlihat lebih terang. Kadang-kadang pengkarya menggunakan warna hitam hanya saat menggambar sketsa dasar.

¹² *Ibid.*

¹³ *Ibid.*

c. Garis

Garis merupakan kumpulan titik memanjang¹⁴. Garis digunakan untuk membuat objek berupa sket dan juga pada proses pendetailan garis digunakan untuk mempertebal outline. Secara keseluruhan penggunaan garis dikombinasikan dengan teknik sapuan dan dusel sehingga timbul kesan halus dan terlihat memiliki kedalaman.

Menurut Djelantik (1990), garis sebagai bentuk mengandung arti lebih dari kumpulan titik karena bentuknya mampu menimbulkan kesan tertentu. Beliau menambahkan bahwa: Garis yang kencang memberikan perasaan yang berbeda dari garis yang membelok atau melengkung. Satu memberi kesan yang kaku, keras, dan yang lain memberi kesan yang luwes dan lemah dan dari letaknya terhadap garis yang lain sedang warnanya selaku penunjang, menambahkan kualitas tersendiri. Kumpulan garis-garis dapat disusun dalam (diberi struktur) sedemikian rupa sehingga mewujudkan unsur-unsur struktural seperti misalnya ritme, simetri, keseimbangan, kontras, penonjolan, dan lain-lain. Seolah-olah garis itu sudah bisa „berbicara“ lebih banyak daripada titik¹⁵.

Seperti dalam penjabaran tersebut, garis memiliki peranan yang penting. Pemilihan garis dapat menentukan makna yang ingin disampaikan. Saat menggambar lukisan dalam seni lukis Tugas Akhir ini, pengkarya membuat sketsa dasar dengan garis-garis kecil dalam membentuk orang. Pengkarya biasanya membuat garis dari kuas, tetapi kadang-kadang dibuat bebas, membuat garis berirama sesuai gerakan anak-anak pada latar belakang gambar. Contohnya pada karya lukis yang berjudul “Gelembung Sabun”. Ketika menggambar pengkarya memakai kuas yang tipis karena dengan kuas tersebut bisa menghasilkan garis yang tipis sesuai

¹⁴ A.A. M. Djelantik. 1990. *Estetika, sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, hlm: 20.

¹⁵ A.A.m. Djelantik. 1990. *Estetika, sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, hlm: 20.

dengan visualisasi yang diwujudkan, sedangkan kuas tebal dengan bentuk oval bisa mengekspresikan garis sesuai kebutuhan karena dapat menghasilkan goresan tipis maupun tebal.

2. Komposisi Unsur Visual

a. *Centre of interest* / Pusat Perhatian

Pusat perhatian atau *centre of interest* memiliki peran yang sangat penting dalam karya seni yaitu sebagai pusat perhatian penikmatnya. *Centre of interest* dalam karya seni lukis ini diwujudkan dalam ekspresi anak-anak saat sedang bermain dengan menambah kontras warna pada wajah anak-anak sehingga anak-anak terlihat lebih senang, bahagia dan ceria. Dalam komunitas “*After School*” pengkarya sering melihat dan mengamati anak-anak pada saat bermain bersama-sama, ekspresi mereka saat bermain penuh keceriaan dan kebahagiaan seakan-akan dunia hanya milik mereka . Anak-anak menyukai bermacam-macam permainan seperti naik sepeda, petak umpet, bulu tangkis, loncat tali, dan bermain layang-layang pada saat musim kemarau karena biasanya anginnya cukup kencang. Setelah pulang sekolah mereka berkumpul di bukit atau di lapangan untuk bermain berbagai macam permainan. Anak laki-laki biasanya paling suka bermain sepak bola sedangkan anak-anak perempuan suka bermain bulu tangkis.

b. *Balance* / Keseimbangan

Balance atau keseimbangan dalam karya seni adalah hal yang sangat penting untuk menghasilkan karya yang memiliki keseimbangan antara objek satu dengan objek yang lainnya dan juga untuk menghindari ketimpangan dalam setiap unsur di

dalamnya.¹⁶ Keseimbangan yang dihadirkan dalam karya seni ini adalah berupa bentuk objek anak-anak yang sedang bermain. Latar belakang atau *background* dari objek menjadi pendukung untuk menyampaikan maksud dalam karya. Komposisi keduanya dihadirkan guna mencapai keseimbangan secara visual sehingga memunculkan rasa nyaman ketika dipandang. Contohnya dalam karya seni lukis Tugas Akhir ini, posisi anak-anak berbeda-beda, ada anak-anak yang berdiri, ada yang jongkok karena hendak melompat, ada yang digambar seluruh badan dan ada yang digambar *close-up*.

c. Unity / Kesatuan

Unity atau kesatuan adalah salah satu hal yang sangat penting guna menyatukan segala unsur dalam karya seni. Dalam karya seni lukis ini, kesatuan dihadirkan dalam bentuk dan warna. *Unity* yang dihadirkan dalam karya seni lukis ini disusun agar setiap unsur dalam karya seni saling mendukung, dan tidak ada bagian-bagian yang tidak menyatu.

Tugas akhir ini banyak menampilkan bentuk tangan, ekspresi wajah anak-anak dan latar belakang warnanya. Bentuk anatomi tubuh anak Indonesia berbeda dengan anak Korea dimana hidung anak Indonesia lebih mancung, kulitnya lebih gelap dan badannya lebih terlihat ramping. Pengkarya menggambar bentuk badan lebih ramping dan untuk warna kulit lebih gelap sehingga cat "*burnt umber*" bisa membuat warna kulit mirip orang Indonesia tetapi warna itu terlalu gelap sehingga tidak cocok untuk tugas akhir ini karena tema dari Tugas Akhir ini adalah keceriaan. Pengkarya menggunakan "*Burnt Sienna*" sebagai pilihan warna

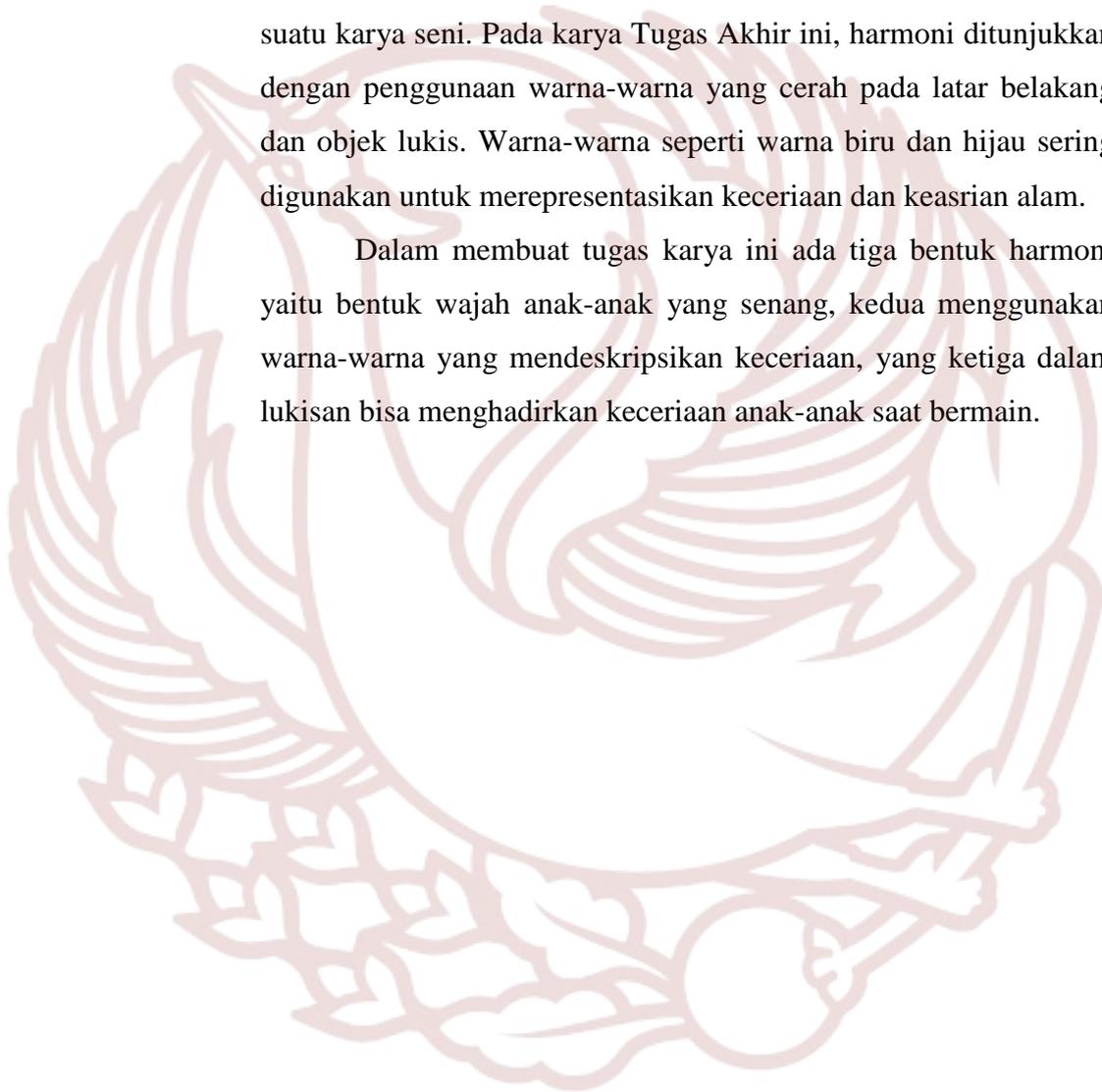
¹⁶<https://ilmuseni.com/seni-rupa/prinsip-prinsip-seni-rupa>

utama karena cat ini lebih terang dan cocok untuk mewarnai wajah anak-anak yang cerah untuk mewakili keceriaan.

d. *Harmony* / **Harmoni**

Harmoni merupakan wujud keserasian yang terlihat pada suatu karya seni. Pada karya Tugas Akhir ini, harmoni ditunjukkan dengan penggunaan warna-warna yang cerah pada latar belakang dan objek lukis. Warna-warna seperti warna biru dan hijau sering digunakan untuk merepresentasikan keceriaan dan keasrian alam.

Dalam membuat tugas karya ini ada tiga bentuk harmoni yaitu bentuk wajah anak-anak yang senang, kedua menggunakan warna-warna yang mendeskripsikan keceriaan, yang ketiga dalam lukisan bisa menghadirkan keceriaan anak-anak saat bermain.



BAB III

PROSES PENCIPTAAN KARYA

A. Metode Penciptaan

Untuk menghasilkan karya seni lukis yang maksimal, diperlukan beberapa metode yang tepat pada proses penciptaan karya. Berikut merupakan beberapa tahapan metode yang diterapkan dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini:

1. Observasi

Tahap observasi merupakan tahap persiapan dan perencanaan. Tahap ini dimulai dengan meninjau beberapa hasil karya yang telah diciptakan sebelumnya sebagai referensi dalam penciptaan karya. Metode observasi dimulai dengan melakukan pengamatan secara langsung di desa Tegalsari, Salatiga terhadap kegiatan-kegiatan yang dilakukan anak-anak seperti saat mereka bermain, berinteraksi dan bersosialisasi dengan anak-anak yang lain. Proses pengamatan juga sering dilakukan minimal 3x seminggu di komunitas "*After School*". Selama proses pengamatan, pengkarya mengamati ekspresi wajah, gerak tubuh atau *gesture* anak-anak, dan lain-lain. Peninjauan karya dilakukan guna mendapatkan referensi dari berbagai sumber yang berhubungan dengan tema dan konsep karya yang diangkat.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengabadikan objek-objek yang terkait dan memperkuat gagasan tentang potret kehidupan anak-anak. Data dari dokumentasi berasal dari hasil memotret sendiri menggunakan *Handphone Samsung Note 3*. Pengkarya memotret anak-anak saat mereka sedang bermain, berinteraksi, dan bersosialisasi dengan sesama mereka. Gerakan anak-anak sewaktu bermain inilah yang kemudian menjadi sumber inspirasi bagi pengkarya untuk menciptakan karya melalui hasil dokumentasi.

3. Inkubasi

Tahap selanjutnya adalah tahap inkubasi atau perenungan. Pada tahap ini, karya seni yang seperti apa yang akan diciptakan akan direnungkan. Hal ini juga mencakup perenungan tentang bentuk visual yang terkait dengan warna, bentuk, bidang, garis, dan hal-hal lain yang berhubungan dengan konsep penciptaan karya seni lukis.

4. Inspirasi

Inspirasi yang muncul setelah mengamati aktifitas anak-anak yang sedang bermain, berolahraga, dan yang sedang melakukan kegiatan yang lain, menciptakan karya seni lukis yang mampu menggambarkan ekspresi keceriaan anak-anak saat sedang bermain. Hal ini juga sekaligus bertujuan menyampaikan pesan kepada masyarakat bahwa „anak-anak berhak mendapatkan keceriaan“.

5. Visualisasi

Langkah pertama pada tahap visualisasi adalah membuat sketsa bentuk pada bidang kanvas. Sketsa tersebut merupakan sketsa ekspresi wajah dan gerakan anak-anak yang lucu, yang didapatkan baik melalui model langsung maupun melalui foto-foto hasil dokumentasi kegiatan anak-anak tersebut. Langkah selanjutnya adalah menebalkan sketsa tersebut dengan memakai warna yang lebih gelap dan mengisi bidang atau bentuk dengan memakai warna yang sesuai dengan karakter setiap bentuk. Improvisasi secara visual juga sangat sering dilakukan oleh pengkarya karena mengikuti intuisi dan imajinasi pengkarya saat penciptaan karya yang sebelumnya tidak direncanakan dalam sketsa.

3. Proses Perwujudan Karya

Proses perwujudan karya adalah proses visualisasi karya seni. Dalam mewujudkan karya seni lukis, terdapat beberapa tahapan dan setiap tahapannya terdapat beberapa hal yang perlu dipersiapkan. Menurut Gozali, sebuah karya seni tidak hanya diukur/dinilai dari kesan luar dari pengamat melainkan baik buruknya

kualitas dari fisiknya, hal ini tergantung dari proses karya dibuat, untuk itu kecermatan pemilihan bahan dan penerapan tehnik yang tepat sangat menentukan hasil karya yang diciptakan (Gozali, 2014)¹⁷.

Untuk itu segala persiapan yang mencakup pemilihan alat dan bahan serta penggunaan teknik benar-benar menjadi perhatian pengkarya. Setelah itu baru dilakukan proses penciptaan karya. Proses ini dimulai dari pembuatan sket dan diakhiri dengan pengerjaan hingga tahap akhir.

Penjelasan dari proses penciptaan karya tersebut adalah sebagai berikut:

Pemilihan Alat, Bahan dan Teknik

1. Alat

Alat digunakan untuk mengolah bahan menjadi bentuk yang diinginkan. Dalam proses penciptaan karya lukis ini, alat-alat yang digunakan adalah sebagai berikut:

¹⁷ Gozali, A. (2014). *Cat Minyak Dan Pendukungnya*. Surakarta: Brikolase, hlm: 77

a. Kuas



Gambar 17.
Macam-macam Jenis Kuas
(Sumber: Foto Kim, 2017)

Kuas yang digunakan terdiri dari berbagai macam bentuk, fungsi, dan ukuran. Kuas-kuas yang digunakan diantaranya adalah sebagai kuas yang berbentuk lebar, pipih, namun bulu-bulunya agak tebal (merk Hwahong nomor 6, series 132 dan berukuran 100 mm; merk Rubens berjenis *widewash*, series 82, dan berukuran 60 mm; merk Eterna nomor 633; merk Yipinxuan series 8120) untuk mewarnai bagian dalam objek, memberikan efek dan *background*), kuas berbentuk oval dan runcing (merk Rubens, series 661, dan berjenis *Filbert*) untuk membuat garis batas antara objek dengan latar belakang, kuas berbentuk bulat rata tipis (merk Yipinxuan nomor 6, dan series 6110) untuk menggambar objek berbentuk tubuh dan mewarnainya, kuas berbentuk runcing (merk Eterna,

series *apeco artist brush*, nomor 104) untuk membuat detail pada muka dan mata, kuas kipas *flat* (merk *Xpression Artist Brush x 588-1*) untuk menggambar helaian rambut dan rumput ilalang, serta kuas bulat kecil berujung tajam untuk memberikan efek terang dan gelap pada garis paling luar objek.

b. Palet



Gambar 18.
Palet
(Sumber: Foto Kim, 2017)

Palet adalah wadah untuk mencampur cat. Pada proses penciptaan ini, palet yang digunakan adalah jenis palet plastik karena sangat cocok dengan cat yang digunakan dan juga mudah dibersihkan.

c. Pisau Palet



Gambar 19.
Pisau Palet
(Sumber: Foto Kim, 2017)

Pisau adalah alat yang terbuat dari logam yang digunakan untuk mencampur cat dengan baik dan mengambil cat dari *tube*. Selain itu, pisau ini juga bisa digunakan untuk membuat berbagai efek di latar belakang. Pisau juga dapat digunakan untuk membuat efek pada pohon. Contohnya dalam gambar dengan judul “Bermain Menangkap Capung”, pisau digunakan untuk menambah efek

pusing. Jenis pisau yang digunakan adalah nomor 1028, nomo 14 merk New Age Italy, dan merk Reeves.

d. Spanram



Gambar 20.
Spanram
(Sumber: Foto Kim, 2017)

Spanram yang digunakan adalah yang telah dibuat oleh tukang kayu sesuai dengan ukuran yang diperlukan. Berfungsi untuk memasang kain kanvas yang dibentang agar nantinya dapat digunakan untuk melukis.

e. Wadah Air



Gambar 21.
Wadah Air Untuk Membersihkan Kuas
(Sumber: Foto Kim, 2017)

Wadah air ini digunakan untuk membersihkan kuas. Ciri khas wadah air yang berasal dari Korea Selatan ini adalah terdapat 4 lubang untuk membersihkan kuas. Tingkat kebersihannya pun terjamin karena kuas melalui 4 kali pembersihan. Namun berbeda dengan wadah air yang ada pada umumnya biasanya hanya terdapat 1 lubang air sehingga kuas menjadi kurang bersih dan besar kemungkinan warna-warna bercampur sehingga pada lukisan akan tercipta kesan kurang bersih.

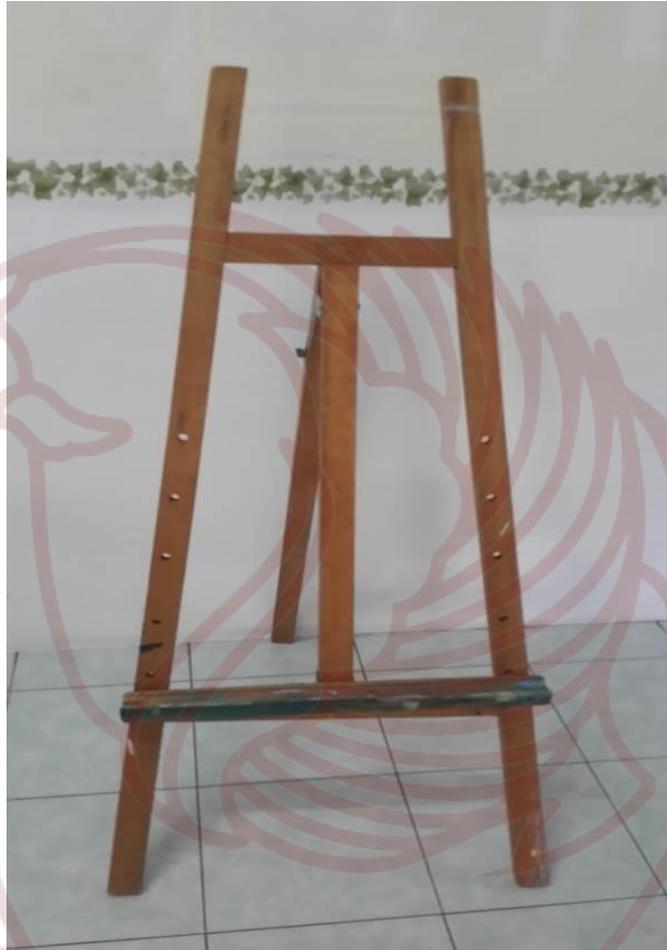
f. Kain Lap



Gambar 22.
Kain Lap
(Sumber: Foto Kim, 2017)

Kain lap digunakan untuk menyerap air pada kuas yang basah karena dicuci atau dibersihkan. Setelah bersih dan kering, maka kuas baru dapat digunakan kembali menggunakan warna baru sesuai kebutuhan. Lap lebih baik daripada tissue karena jika menggunakan tissue, maka kuas akan menjadi lebih lengket saat penggunaan berikutnya.

g. Easel (Penyangga kanvas)



Gambar 23.
Easel
(Sumber: Foto Kim, 2017)

Easel atau penyangga kanvas ini terbuat dari kayu. Desainnya yang fleksibel membuat *easel* ini memudahkan pengkarya untuk melukis karena dapat dinaikkan atau diturunkan sesuai dengan kebutuhan. *Easel* ini berasal dari Korea Selatan.

2. Bahan

Bahan yang digunakan dalam proses penciptaan karya ini terdiri dari berbagai macam jenisnya dan juga fungsinya. Berikut merupakan penjelasan mengenai bahan-bahan yang digunakan:

a. Kanvas



Gambar 24.
Kanvas (Sumber:
Foto Kim, 2017)

Kanvas biasanya berupa kain yang telah dibentangkan pada spanram. Kanvas digunakan sebagai media untuk mewujudkan visualisasi dari gagasan sebuah karya seni lukis. Menurut Gozali (1) kain yang digunakan harus bersifat liat/ulet dan kuat, (2) anyaman atau tenunan harus rapat dan padat, (3) susunan serat/benanganya harus tegak lurus. (Gozali, 2014)¹⁸

¹⁸ Gozali, A. (2014). *Cat Minyak Dan Pendukungnya*. Surakarta: Brikolase, hlm: 79

b. Cat Acrylic



Gambar 25.
Cat Acrylic dengan Berbagai Warna
(Sumber: Foto Kim, 2017)

Cat yang digunakan dalam mewujudkan karya seni lukis ini adalah cat *acrylic* karena cat acrylic cepat kering, mudah untuk diperbaiki dan lebih cepat untuk melihat hasil. Merk yang digunakan adalah *Maries* dan *Reeves*. Warna yang digunakan antara lain adalah *viridian*, *violet*, *brilliant purple*, *yellow ochre*, *lemon yellow*, *titanium white*, dan lain-lain. Warna-warna ini dirasa cukup untuk menyampaikan gagasan.

3. Teknik

Teknik merupakan cara untuk memvisualisasikan bentuk-bentuk dalam karya seni dengan menggunakan alat tertentu. Teknik yang digunakan memiliki ciri tersendiri dan juga beragam tergantung alat yang digunakan dan hasil yang diinginkan. Teknik yang digunakan dalam karya seni ini diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Teknik Plakat

Teknik plakat adalah teknik yang digunakan untuk menutupi atau memblok bentuk yang sudah ada. Teknik ini digunakan untuk membuat *background* sehingga berwarna dan merata. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk membuat efek gradasi pada bagian-bagian yang kecil.

Sehingga pada Tugas Akhir ini, teknik plakat berfungsi untuk menutupi *background* dan juga bentuk badan dengan cara mengecat berkali-kali agar rata karena kanvas yang digunakan kasar dan tipis.

b. Teknik *Dussel*

Teknik *dussel* adalah teknik sapuan dengan sentuhan halus memutar untuk menghasilkan gradasi warna. Teknik *dussel* ini lebih sering digunakan untuk mencapai gradasi dalam satu warna menuju warna yang lain.

Teknik *dussel* adalah teknik paling penting untuk membentuk wajah anak-anak dan mewarnai kulit luar sehingga harus memilih kuas yang tepat agar saat mewarnai, warna kulit terlihat natural. Kuas yang digunakan adalah kuas 30 bentuk oval merk Hwahong dari Korea untuk membuat efek badan, kuas 20 merk Hwahong untuk membuat efek wajah dengan teknik *dussel* dan kuas Rubins 82 untuk membuat efek *background* dengan teknik *dussel*.

c. Teknik Gradasi (*Sfumato*)

Teknik gradasi adalah teknik untuk menghaluskan bagian-bagian kecil yang tidak dapat dijangkau dengan teknik *dussel*, seperti

menghaluskan garis-garis tajam sehingga tidak terkesan terpotong. Teknik ini menghasilkan dimensi bentuk, volume pada tubuh, atau ilusi jauh dan dekat.

Pada Tugas Akhir ini, pengkarya merasa bahwa ketika menggambar orang yang paling penting adalah volume dan *highlight*. Saat melukis pengkarya merasa agak susah membuat volume karena harus mengecat beberapa kali sampai terlihat volumenya. Teknik gradasi diterapkan untuk membuat volume badan dan rambut anak-anak.

d. Teknik reduksi

Teknik ini digunakan untuk memperbaiki warna atau bentuk yang salah. Alat yang digunakan bisa berupa kuas dan pisau yang tajam. Saat salah menggambar wajah, badan ataupun *background*, maka ekspresi dan kesan yang disampaikan akan berbeda sehingga beberapa kali pengkarya memperbaiki bagian-bagian yang salah. Misalnya ketika mengganti warna latar belakang gelap menjadi terang atau sebaliknya.

e. Teknik arsir

Teknik arsir adalah teknik menggaris dengan warna-warna yang dipilih untuk bentuk yang sudah di blok dengan warna sebelumnya, kemudian garis-garis tersebut diarsirkan memenuhi bentuk dilakukan dengan pencapaian artistik yang diinginkan. Teknik ini digunakan untuk membuat warna gelap dan terang. Teknik ini bertujuan untuk memberi kesan bergaris dengan memanfaatkan kuas yang runcing. Teknik arsir juga digunakan untuk membuat efek helaian rambut dengan menggunakan kuas paling kecil yang runcing. Dalam karya lukis ini teknik arsir paling penting karena harus membuat efek helaian rambut dan wajah anak-anak dengan menggunakan kuas yang tipis dan yang paling kecil.

A. Perwujudan Karya

Proses perwujudan karya merupakan proses memvisualisasikan gagasan ke dalam bentuk visual. Tahapan-tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan sketsa bentuk



Gambar 26.
Pembuatan sketsa bentuk
(Sumber: Foto Kim, 2017)

Pembuatan sket merupakan tahapan awal. Proses yang dilakukan adalah dengan membuat sket pada kanvas menggunakan pensil dengan garis tipis-tipis untuk membuat berbagai macam bentuk. Proses pembuatan sketsa dengan acuan foto karena menggunakan foto

lebih jelas dan mudah. Namun saat bermain, gerakan anak-anak sangat cepat berubah sehingga gambar yang diambil kurang fokus. Sehingga untuk mengantisipasi kesalahan menggambar sketsa awal, pengkarya menggunakan pensil. Biasanya ketika menggambar menggunakan pensil biasa akan membuat kanvas menjadi kotor dan susah dihapus sehingga dalam Tugas Akhir ini, pengkarya menggunakan pensil HB karena kualitas pensilnya bagus dan juga mudah dihapus. Pengkarya juga menggunakan cat *acrylic* untuk membuat garis tipis-tipis.

2. *Blocking warna*



Gambar 27.
Blocking warna
(Sumber: Foto Kim, 2017)

Pada tahapan ini, sketsa diwarnai dengan menggunakan cat. Pewarnaan ini menggunakan alat kuas. Sketsa pada kanvas diwarnai secara menyeluruh, tetapi belum secara detail. Saat blocking warna, pengkarya menggunakan cat transparan terlebih dulu karena kain kanvas yang tipis. Ada bermacam-macam jenis kain kanvas, ada kanvas yang sekali olesan cat langsung tebal tetapi ada juga kanvas yang tipis sehingga perlu dicat berulang-ulang. Pada karya Tugas Akhir ini, pengkarya menggunakan kain kanvas tipis sehingga ketika menggunakan cat acrylic harus dicat berulang-ulang.

3. Penggarapan detail



Gambar 28.
Penggarapan detail
(Sumber: Foto Kim, 2017)

Proses penggarapan detail dilakukan untuk memperjelas objek atau bentuk. Alat yang digunakan biasanya kuas kecil untuk mengerjakan bagian-bagian yang rumit dan cenderung membutuhkan waktu yang

lebih lama. Penggarapan detail sangat penting guna menyempurnakan gambar secara keseluruhan agar pesan yang dimaksud bisa tersampaikan. Seluruh bentuk badan dan latar belakang dicat berulang kali agar menghasilkan volume hampir 90% lebih. Pemilihan warna harus pasti karena tahap ini adalah tahapan untuk memperjelas objek atau bentuk sebelum finishing touch.

4. *Finishing touch*



Gambar 29.
Finishing touch
(Sumber: Foto Kim, 2017)

Pada tahap akhir ini, pengecekan secara keseluruhan dilakukan agar tidak ada hal yang terlewat selama proses penciptaan karya. Pengkarya menggunakan garis yang paling gelap, menambah bayangan dan *highlight* yang paling terang untuk lebih menjelaskan karya tersebut.

Selain itu, dalam tahap ini, pengkarya memberikan tanda tangan berupa nama dan tahun pembuatan. Dengan demikian pembuatan karya dianggap selesai.

BAB IV

KARYA

A. Pengantar Karya

Bentuk karya pada Tugas Akhir ini adalah berupa lukisan dengan tema “Keceriaan Anak-anak dalam Bermain Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Lukis”. Tercipta 12 karya seni lukis yang membutuhkan durasi pembuatan selama 15 minggu. Pada bagian deskripsi karya, akan dijelaskan arti atau makna dari karya yang telah dilukis, sumber inspirasi lukisan, dan pesan yang disampaikan melalui karya tersebut.

B. Deskripsi Karya

1. Karya seni lukis “Hujan Tiba-tiba”



Gambar 30.

Karya seni lukis “Hujan Tiba-tiba”, tahun 2016, cat *acrylic* on canvas, 100 x 100 cm
(Foto: Kim, 2017)

Deskripsi:

Lukisan ini terinspirasi dari salah satu murid “*After School*” yang sedang menikmati rintik hujan di sore hari dan seolah-olah menggunakan daun talas sebagai payungnya. Kebanyakan dari mereka memang tidak membawa payung dan hujan, sehingga menjadi kesempatan mereka untuk bermain. Daun talas digunakan karena banyak ditemukan di sekitar lapangan. Apa saja yang mereka temukan dapat menjadi permainan. Meskipun bagi sebagian orang hujan menjadi penghambat kegiatan, namun anak-anak dapat menikmatinya. Suara hujan yang sangat menenangkan membuat mereka senang.

Hujan menyimbolkan berbagai rintangan yang mungkin akan dihadapi kelak saat mereka beranjak dewasa. Daun talas menyimbolkan kemampuannya yang gigih untuk meraih cita-citanya meskipun banyak rintangan. Ekspresi wajah anak tersebut yang tetap tenang menunjukkan bahwa mereka harus tetap menikmati perjalanan hidupnya. Warna yang digunakan adalah warna hijau pada *background* dan warna merah muda pada baju, alasannya karena kedua warna tersebut lebih kontras dan terlihat lebih cerah.

Pesan yang ingin disampaikan melalui lukisan ini adalah agar anak-anak tetap semangat meraih cita-citanya dengan tetap terus berusaha meskipun tak dipungkiri akan banyak rintangan yang akan mereka hadapi. Hal lain yang tak kalah penting adalah agar mereka juga tetap menikmati perjalanan hidupnya.

2. Karya seni lukis “Menerbangkan Lampion”



Gambar 31.

Karya seni lukis “Menerbangkan Lampion”, tahun 2016

Cat *acrylic* on canvas, 100 x 100 cm

(Foto: Kim, 2017)

Deskripsi:

Menerbangkan lampion adalah salah satu kegiatan simbolik yang banyak dilakukan oleh masyarakat. Banyak yang beranggapan bahwa dengan menerbangkan lampion, maka doa-doa dan harapan yang dipanjatkan juga ikut terbang tinggi ke langit dan diharapkan agar lebih cepat terkabul. Lampion yang diterbangkan bermacam-macam dari segi warna dan ukuran. Biasanya lampion-lampion ini diterbangkan dalam jumlah banyak dan pada acara-acara tertentu. Lampion-lampion ini menjadi simbol harapan dan doa-doa bagi orang-orang yang menerbangkannya.

Pada lukisan terdapat seorang ibu, dan 2 anaknya. Warna-warni dari lampion juga menyimbolkan perasaan bahagia bagi yang menerbangkannya. Pada lukisan tersebut, langit digambarkan dengan warna biru meskipun tampak gelap. Warna biru melambangkan harapan dan doa yang diinginkan agar cepat terkabul.

Pesan yang ingin disampaikan melalui lukisan ini adalah sebagai manusia kita harus tetap berusaha untuk mencapai tujuan dan cita-cita, namun selain itu kita juga harus berdoa kepada Tuhan agar semua tujuan yang kita harapkan dapat terwujud.

3. Karya seni lukis “*Face Painting*”



Gambar 32.

Karya seni lukis “*Face Painting*”, tahun 2017

Cat *acrylic* on canvas, 100 x 70cm

(Foto: Kim, 2017)

Deskripsi:

Keceriaan anak-anak juga hadir saat mereka bermain *face painting*. Mereka diberikan kebebasan berekspresi untuk melukis wajahnya sesuai dengan keinginannya. Biasanya, anak-anak perempuan menggambar *face painting* yang membuat wajah mereka

semakin lebih cantik. Namun tak jarang, diantara gambar-gambar tersebut terselip juga ekspresi kejujuran dari hati mereka yang menggambarkan situasi mereka saat itu. Karya berjudul “*Face Painting*” ini menghadirkan tokoh seorang anak bernama Wahyu. Wahyu merupakan salah satu murid di sekolah “*After School*” yang datang untuk bermain *face painting*. Wahyu merupakan sosok anak kecil yang aktif namun pada hasil karya *face painting*-nya, ia cenderung menggunakan warna-warna yang gelap dengan tatapan yang tajam.

Warna gelap yang Wahyu gunakan pada wajahnya menyimbolkan seorang anak apabila berada di lingkungan yang kurang baik, maka besar kemungkinan dikemudian hari juga akan membuatnya memiliki banyak sifat negatif dengan masa depan yang mungkin relatif kurang baik. Wahyu menjelaskan bahwa warna gelap adalah simbol dari kekerasan yang sering dialaminya di rumah. Sedangkan sebaliknya, warna cerah yang digunakan Wahyu menyimbolkan seorang anak yang apabila berada di lingkungan yang baik, suportif dan positif, maka besar kemungkinan ia akan menjadi anak yang baik dengan masa depan yang lebih baik. Terlihat pula dengan jelas bahwa ekspresi wajah mereka berbeda, menunjukkan sifat yang berbeda pula.

Pesan yang ingin disampaikan dari lukisan ini adalah sebaiknya sejak dini anak-anak ditempatkan dalam lingkungan yang positif yang mendukung perkembangannya agar mereka mampu meraih cita-citanya di masa depan. Selain itu, lingkungan yang positif akan membawa mereka merasakan keceriaan sejak dini, dimana hal ini sangat penting untuk mereka.

4. Karya seni lukis “Menangkap Capung”



Gambar 33.
Karya seni lukis “Menangkap Capung”, tahun 2017
Cat *acrylic* on canvas, 100 x 120cm
(Foto: Kim, 2017)

Deskripsi:

Indonesia memiliki 2 musim yaitu musim kemarau dan hujan. Pada saat musim kemarau, banyak anak-anak yang bermain diluar rumah. Tak jarang, mereka bermain menangkap capung. Permainan ini sangat baik untuk anak-anak, baik laki-laki maupun perempuan, karena dapat melatih daya konsentrasi dan motorik mereka. Anak-anak sangat senang bermain menangkap capung meski pada awalnya mereka sering gagal untuk menangkap capung yang terbangnya termasuk pelan, tetapi capung sangat lincah dan gesit sehingga sulit untuk ditangkap. Setelah ditangkap, anak-anak biasanya saling membandingkan capung yang ditangkap. Mereka memperhatikan warna, bentuk dan ukurannya. Kemudian capung dilepaskan kembali. Hal ini menunjukkan bahwa

anak-anak belajar untuk menghormati makhluk hidup lainnya dengan cara memberikan kebebasan. Dengan bermain menangkap capung atau serangga lain di alam, anak-anak menjadi lebih dekat dengan alam dan juga mampu mensyukuri nikmat keindahan alam ciptaan Tuhan.

Pada lukisan tersebut, digambarkan capung yang ukurannya lebih besar dari aslinya. Hal ini bertujuan untuk merepresentasikan bahwa alam adalah sahabat anak-anak dan bahwa anak-anak dekat dan mengenali alam di lingkungan sekitarnya. Pada *background* lukisan ini juga terdapat gambar melingkar yang merupakan hasil goresan dari pisau palet. Lingkaran ini menggambarkan seolah-olah anak-anak merasa pusing saat berlarian dan jatuh menangkap capung.

Untuk warna, dalam lukisan menangkap capung, warna merah muda menggambarkan kehangatan dan kebahagiaan sehingga orang-orang yang melihat ikut merasa hangat dan bahagia.

Pesan yang ingin disampaikan dalam lukisan ini adalah anak-anak perlu menyadari bahwa mereka hidup berdampingan dengan alam. Alam memberikan manusia banyak manfaat bagi kehidupan. Mereka harus mengenal dengan baik alam disekitarnya agar kelak dikemudian hari, mereka dapat menjaga kelestarian alam.

5. Karya seni lukis “Bermain dengan Kura-kura”



Gambar 34.

Karya seni lukis “Bermain dengan Kura-kura”, tahun 2017
Cat *acrylic* on canvas, 100 x 120cm
(Foto: Kim, 2017)

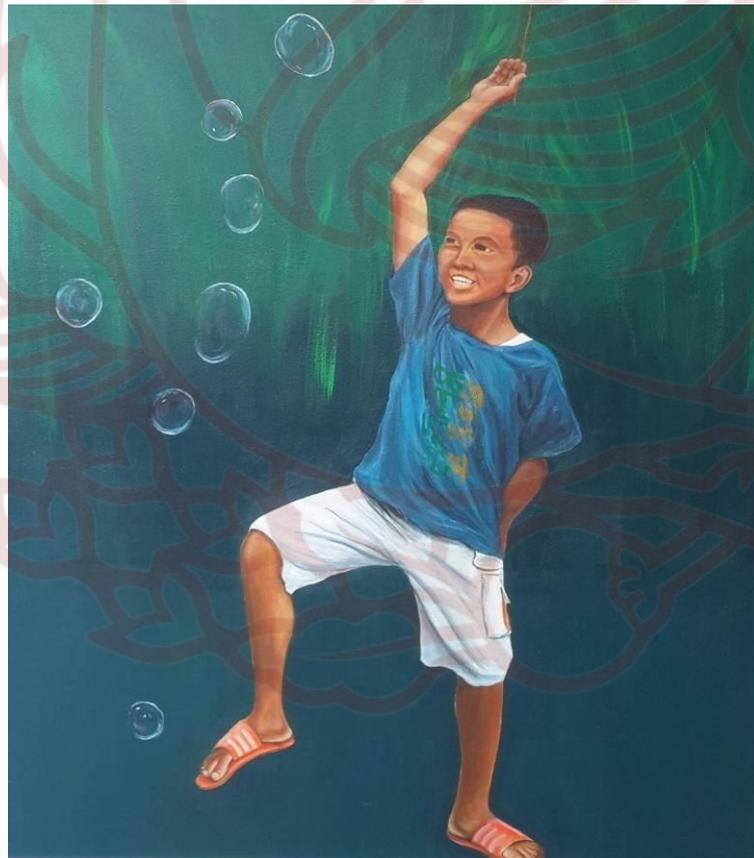
Deskripsi:

Dalam karya ini terlihat anak-anak yang sedang bermain bersama kura-kura. Kura-kura adalah hewan yang bisa menjadi peliharaan dan aman bagi anak-anak. Pada dasarnya, kura-kura terbagi menjadi 2 (dua) jenis, yaitu yang dapat tinggal di darat dan laut. Tempurung kura-kura di darat lebih keras daripada yang tinggal di laut. Kura-kura dapat hidup lebih lama dari hewan reptil pada umumnya. Kura-kura gajah yang terdapat pada karya ini dapat hidup hingga 150 tahun, lebih lama dari hewan peliharaan biasanya yang hanya mampu hidup selama 15-25 tahun saja. Dengan bermain dengan kura-kura, anak-anak dapat bersatu dengan alam. Dalam karya ini, kura-kura menyimbolkan seseorang yang telah memiliki banyak pengalaman karena telah hidup lebih lama. Kura-kura digambarkan menjadi sosok

yang dapat mendampingi anak-anak untuk mencapai cita-citanya dengan cara yang santai dan bermain bersama dengan penuh keceriaan.

Warna oranye pada *background* menggambarkan energi anak-anak ketika bermain. Dalam lukisan tersebut, anak-anak bermain pada pukul 12 siang, matahari masih panas, tetapi anak-anak lebih merasa senang dan bahagia. Sehingga menggunakan warna oranye untuk mendeskripsikan ekspresi kebahagiaan dan kesenangan anak-anak ketika bermain dengan kura-kura. Pesan moral yang ingin disampaikan yaitu harapan dimana anak-anak bisa mendapatkan keceriaannya sejak dini hingga dewasa nanti.

6. Karya seni lukis “Bermain Gelembung Sabun”



Gambar 35.
Karya seni lukis “Bermain Gelembung Sabun”, tahun 2017 cat *acrylic* on canvas, 100 x 120cm
(Foto: Kim, 2017)

Deskripsi:

Masa kanak-kanak identik dengan bermain bersama teman-teman, penuh dengan canda tawa dan keceriaan. Salah satu permainan yang sering dilakukan adalah bermain gelembung sabun. Namun demikian dalam permainan ini juga dibutuhkan kesabaran dan latihan dalam membuat gelembung-gelembung sabun. Setelah berhasil, anak-anak akan merasa senang dan bangga atas upaya mereka.

Karya yang berjudul “Gelembung sabun” ini menampilkan seorang anak yang sedang bermain gelembung sabun. Dalam gelembung sabun akan nampak pelangi yang indah dan cukup besar. Pelangi tersebut serta warna pelangi pada gelembung sabun memetaforkan janji Tuhan bahwa setelah terjadi banyak kesulitan atau bencana dalam hidup, Tuhan pasti akan memelihara umat-Nya dan memberikan keceriaan dalam hidupnya, asal umat-Nya terus percaya dan berusaha untuk menggapainya.

Warna yang digunakan adalah warna biru tua dicampur dengan warna hitam dan warna ungu untuk latar belakang karena ingin menonjolkan gelembung sabun yang bening. Warna goresan hijau pada *background* untuk menunjukkan irama ketika bermain gelembung sabun.

7. Karya seni lukis “Bermain Layang-layang”



Gambar 36.

Karya seni lukis “Bermain Layang-layang”, tahun 2017
Cat *acrylic* on canvas, 100 x 120cm
(Foto: Kim, 2017)

Deskripsi:

Pada saat musim panas, biasanya lebih banyak angin yang berhembus. Angin tersebut dimanfaatkan anak-anak untuk bermain layang-layang. Banyak pula layang-layang yang berterbangan di langit dan juga putus dan tersangkut di pohon atau tiang listrik. Permainan ini sangat dekat dengan lingkungan anak-anak. Biasanya dimainkan oleh beberapa anak dan ada pertandingan layang-layang. Meskipun layang-layang yang digunakan sangat sederhana, tetapi mereka sangat senang.

Layang-layang yang terbang tinggi diibaratkan seperti impian mereka yang tinggi di masa depan. Di dalam lukisan terdapat anak

kecil yang terlihat sudah mahir bermain layang-layang. Ia bisa karena ia berusaha terus menerus meski ia dahulu sering gagal. Hal ini juga diharapkan dapat membentuk sifatnya yang pantang menyerah dalam menggapai impian di masa mendatang. Lukisan ini menggunakan cat *acrylic* yang ditumpuk beberapa kali. Hal ini menyebabkan warnanya cukup terang. Berbeda dengan cat air yang cenderung transparan sehingga warnanya kurang terang.

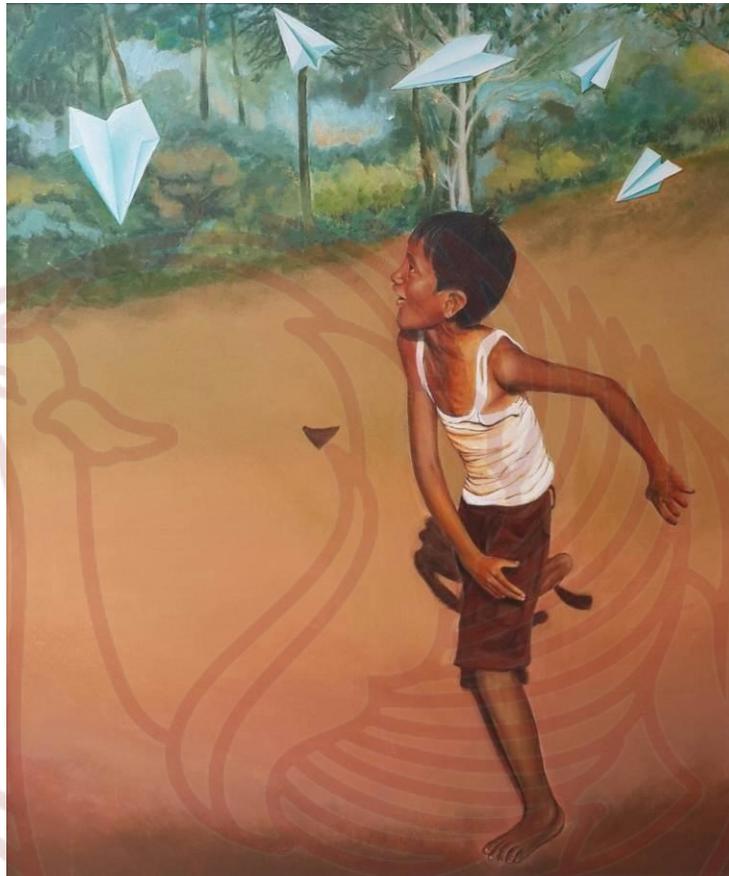
Kuning dan *ochre* adalah warna dasar latar belakang tetapi pengkarya mencampur dengan *lemon yellow* agar terlihat lebih cerah.

Untuk warna layang-layang, pengkarya menggunakan warna dasar dari tiap layang-layang dan mencampur sedikit dengan warna hitam agar terlihat sedikit gelap supaya sesuai dengan warna asli. Adapun warna dasar tiap layang-layang adalah merah, hijau, biru dan lain-lain.

Tahap dalam mewarnai warna layang-layang adalah pengkarya mencari sampel layang-layang dan mengambil warna layang-layang tersebut sebagai sampel warna lukisan pengkarya. Dalam lukisan, pengkarya menggunakan sedikit warna hitam, sedangkan untuk warna alam, pengkarya mencampur beberapa warna yaitu warna hijau, kuning dan merah agar terlihat lebih cerah.

Pesan yang ingin disampaikan dalam lukisan ini adalah untuk terus berusaha untuk mencapai cita-cita meskipun dalam satu kali percobaan, jarang berhasil. Kita harus mencoba terus berulang kali dengan pantang menyerah hingga kita mampu meraih cita-cita kita.

8. Karya seni lukis “Pesawat Terbang Kertas”



Gambar 37.

Karya seni lukis “Pesawat Terbang Kertas”, tahun 2017

Cat *acrylic* on canvas, 100 x 120cm

(Foto: Kim, 2017)

Deskripsi:

Lukisan di atas menggambarkan seorang anak yang bermain dengan pesawat terbang kertas buatannya di sore saat matahari mulai terbenam. Setiap anak biasanya membuat lebih dari satu pesawat terbang kertas untuk dimainkan bersama-sama. Biasanya permainan ini lebih dikuasai oleh anak laki-laki.

Uniknya, mereka terlihat sangat aktif saat bermain. Gerakan mereka sangat lucu saat berusaha menerbangkan pesawat terbang kertas buatannya. Mereka berusaha terus sampai berhasil. Latihan yang berulang membuat mereka semakin lancar. Hal ini juga

diharapkan mampu melatih mereka untuk tidak mudah menyerah dan putus asa.

Pada lukisan ini, latar belakangnya terlihat ada bayangan anak tersebut dan matahari mulai terbenam. Ada banyak pepohonan yang nampak seperti hutan di kejauhan. Hal ini dimaksudkan agar fokus lukisan terdapat pada pesawat terbang kertas dan anaknya yang sedang bermain.

Pada pukul 15:00, matahari mulai berputar ke arah barat, sehingga matahari mulai sedikit kemerah-merahan, sehingga warna depan objek anak-anak dan juga gambar hutan sama dengan warna matahari. Untuk membuat dimensi hutan, pengkarya memakai tiga warna yang dicampur sedangkan lapangan menggunakan warna oranye untuk menambah energy walaupun sebenarnya itu adalah semen sehingga lebih terlihat harmoni dan alami.

Pesan yang ingin disampaikan adalah bahwa anak-anak harus giat belajar sejak dini agar saat dewasa kelak terlatih menjadi orang yang tangguh dan pantang menyerah.

9. Karya seni lukis “Mau Melompat”



Gambar 38.
Karya seni lukis “Mau Melompat”, tahun 2017
Cat *acrylic* on canvas, 100 x 120cm
(Foto: Kim, 2017)

Deskripsi:

Pada lukisan nampak dua orang anak laki-laki yang sedang asyik bercengkrama. Mereka adalah anak keturunan Korea dan Indonesia, sehingga nampak jelas bahwa mereka memiliki wajah yang mirip seperti orang Korea namun kulitnya seperti orang Indonesia. Mereka memiliki usia yang sama dan memang sudah bersahabat sejak lama. Hampir setiap hari mereka bermain bersama di lapangan. Permainan yang dilakukan beragam, salah satunya bermain lompat-lompat seperti yang ada pada lukisan. Saat itu, mereka hendak melompat ke bawah, namun mereka sedang bernegosiasi siapa yang akan lompat terlebih dahulu dan bertanya seperti apa kira-kira rasanya jika melompat sambil tertawa.

Pengalaman indah seperti ini tidak akan pernah terlupakan. Kebersamaan yang dijalani bersama juga akan membuat mereka belajar menjadi dewasa karena dalam persahabatan mereka juga belajar berbagi dalam suka maupun duka. Meskipun di masa mendatang akan banyak kesulitan dalam menggapai impian, namun segalanya akan terasa lebih ringan bila ada yang menemani dan juga sebagai tempat berbagi.

Latar belakang biru muda mengekspresikan sifat anak-anak yang polos, murni dan ceria. Biasanya warna murni adalah warna putih tetapi alasan pengkarya memakai biru muda untuk lebih memperlihatkan kesenangan dan hati yang gembira.

10. Karya seni lukis “Bermain Tarik Tambang”



Gambar 39.

Karya seni lukis “Bermain Tarik Tambang”, tahun 2017
Cat *acrylic* on canvas, 100 x 120cm
(Foto: Kim, 2017)

Deskripsi:

Permainan tarik tambang, petak umpet, lompat tali adalah contoh permainan yang paling digemari untuk dimainkan secara berkelompok atau bersama-sama. Pada lukisan ini, terlihat anak-anak sedang menarik tambang dengan sekuat tenaga agar menang dari kelompok lawan. Mereka bekerja sama dengan baik. Jika mereka menang, tak jarang mereka akan main lagi beberapa kali karena mereka sangat senang.

Permainan ini mengajarkan anak-anak untuk bekerja sama dalam berbagai hal demi tercapai tujuan bersama yaitu untuk menang. Seperti misalnya bekerja sama untuk mengatur strategi. Kerja sama sangatlah penting. Sifat gotong-royong perlu didapat sejak dini, agar kelak di masa mendatang mereka kompak.

Lukisan ini pernah dilukis saat di semester dua menggunakan cat air. Namun demikian, kali ini lukisan dilukis dengan menggunakan cat *acrylic* karena lukisan ini mampu merepresentasikan keceriaan anak-anak dalam bermain. Melihat ekspresi mereka yang senang, membuat pengkarya lebih senang.

Untuk warna, *background* dalam lukisan ini adalah kuning untuk mengekspresikan matahari yang terang, perasaan bahagia sehingga dengan demikian anak-anak juga ikut merasa senang dan bergembira.

11. Karya Seni Lukis “Lari Karung (Tujuh Belasan)”

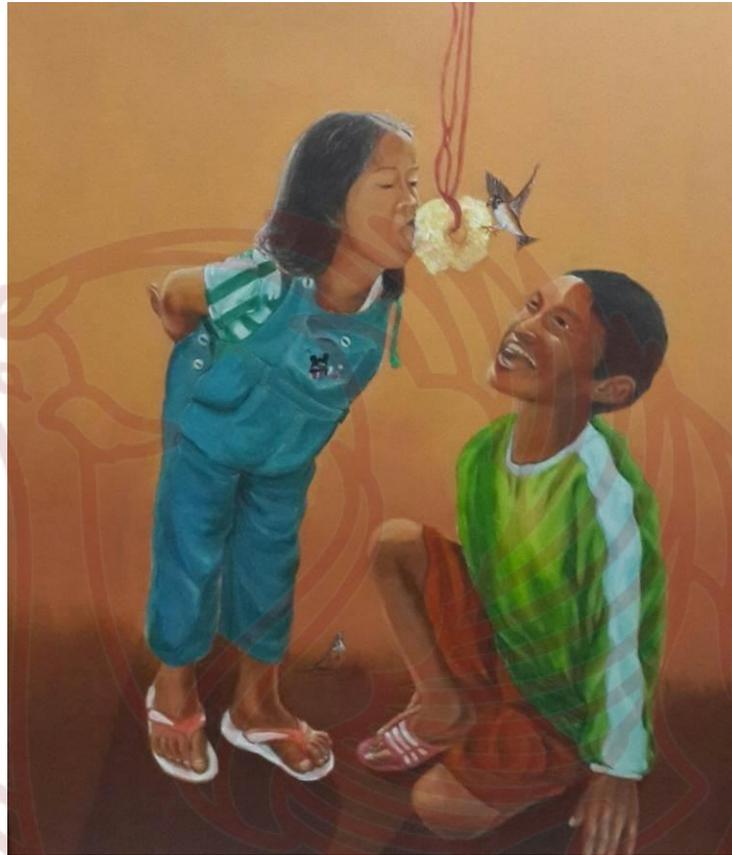


Gambar 40.
Karya seni lukis “Lari Karung (Tujuh Belasan)”, tahun 2017
Cat *acrylic* on canvas, 100 x 240cm
(Foto: Kim, 2017)

Deskripsi:

Karya lari karung ini terinspirasi dari acara peringatan Kemerdekaan RI di tempat KKN. Lari karung atau balap karung biasanya diadakan pada saat peringatan hari kemerdekaan. Wajah ceria dan gestur anak-anak sangat menarik untuk divisualkan. Dari wajah mereka tergambarkan kegembiraan yang ceria. Walaupun masih kurang alami dan terlihat nyata, pengkarya melukiskan empat orang anak- yang sedang bertanding dengan ekspresi wajah yang terlihat antusias dan semangat yang tinggi untuk meraih yang terdepan. Warna wajah dan baju anak-anak sengaja diwarnai berbeda-beda dimaksudkan untuk menggambarkan orang Indonesia meskipun mereka berbeda suku, ras dan agama namun tetap satu yaitu NKRI (Negara Kesatuan Republik Indonesia). Pengkarya melihat mereka memiliki rasa nasionalis yang tinggi, ketika memperingati hari kemerdekaan.

12. Karya Seni Lukis “Lomba Makan Kerupuk (Tujuh Belasan)”



Gambar 41

Karya Seni Lukis “Lomba Makan Kerupuk (Tujuh Belasan)”, tahun 2017

Cat *acrylic* on canvas, 100 x 120cm

(Foto: Kim, 2017)

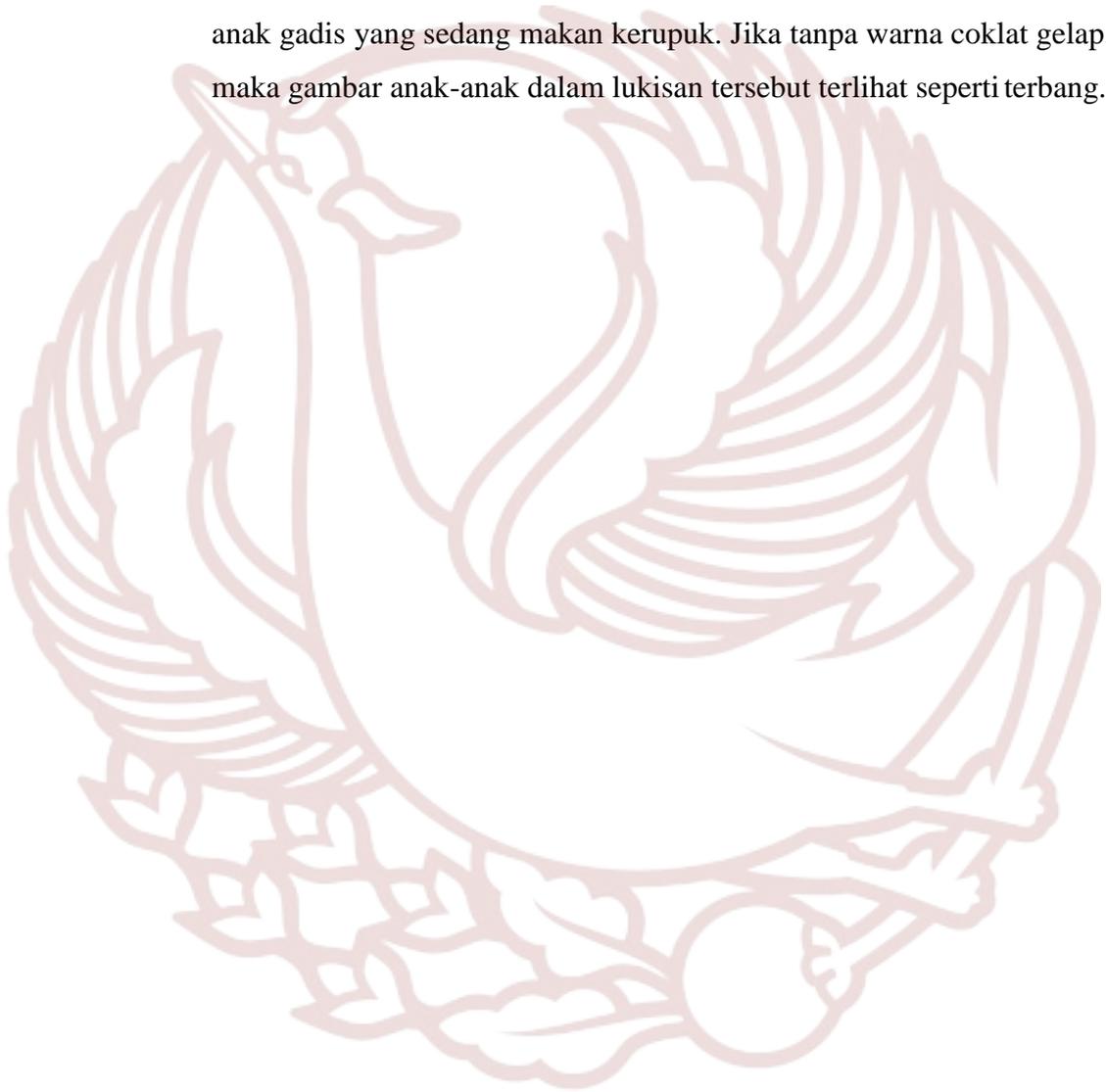
Deskripsi:

Karya dengan judul “Lomba Makan Krupuk” ini sangat lucu karena seorang anak laki-laki yang mengekspresikan keceriaan. Permainan ini membuat orang-orang yang menonton juga sangat senang.

Gambar burung yang hadir pada karya tersebut terinspirasi dari kejadian pada saat lomba menambah harmoni dalam lukisan di atas dan juga kelucuan karena bukan saja anak gadis yang hendak ikut lomba makan kerupuk, tetapi burungpun ingin mengikuti lomba tersebut. Burung ini juga menyimbolkan sifat-sifat yang lucu, dan pengalaman ini akan selalu disimpan oleh anak-anak dalam memori

mereka sebagai kenangan bahagia sepanjang hidup mereka. Inilah tujuan karya-karya ini dilukis dan Tugas Akhir ini ditulis.

Pada lukisan ini, warna dasar *background* adalah coklat muda dan dua warna lainnya. Tetapi pada *background* bawah pengkarya membuat warna coklat gelap agar lukisan ini lebih berfokus pada anak gadis yang sedang makan kerupuk. Jika tanpa warna coklat gelap, maka gambar anak-anak dalam lukisan tersebut terlihat seperti terbang.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

“Anak-anak berhak mendapatkan keceriaan atau kebahagiaan” merupakan kesimpulan dalam Karya Seni Lukis Tugas Akhir ini. Usia anak-anak saat masih kecil merupakan masa yang sangat penting dan berharga bagi mereka untuk menikmati kebahagiaan dan keceriaan tanpa harus memandangi siapa dan bagaimana keadaan mereka. Setiap momen yang mereka lewati akan menjadi kenangan indah dalam hidup mereka. Melalui setiap momen tersebut, ketika anak-anak merasa bahagia dan ceria, disitulah terletak kebahagiaan yang sejati karena kebahagiaan dan keceriaan tidak hanya dirasakan saat seseorang mempunyai sesuatu yang dibanggakan atau saat hidup berlimpah. Kebahagiaan dan keceriaan bisa diciptakan saat seseorang bisa menghargai setiap makhluk hidup yang ada dan hidup harmoni berdampingan dengan alam.

Inilah alasan pengkarya mengangkat tema tentang keceriaan. Pengkarya merasa ikut bahagia ketika melihat anak-anak ceria, melewati masa kecil mereka dengan keceriaan. Pengkarya juga merasa lebih dekat dengan anak-anak ketika pengkarya ikut bermain, belajar bersama mereka. Melalui keadaan tersebut, pengkarya lebih mengenal situasi mereka, bagaimana karakter dan latar belakang mereka.

B. Saran

Adapun saran yang diberikan khususnya yang mengambil tema yang hampir sama, masih ada berbagai kemungkinan yang bisa dilakukan untuk dilakukan eksplorasi dengan tema ini. Tema anak-anak menarik untuk diangkat dari berbagai sisi permasalahannya karena dunia anak-anak penuh imajinasi yang inspiratif.

Dalam visualisasi banyak kemungkinan teknik yang bisa dipakai tidak hanya teknik konvensional yang hanya menggunakan kuas dan pisau palet,

dengan medium cat pada kanvas tetapi alat apapun dan media apapun bisa digunakan sehingga dapat menghasilkan karya yang kreatif dan inovatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani Yahaya. 2003. *Mengurus Sekolah*. Bukit Tinggi: PTS Professional Publishing.
- A.M. Djelantik. 1999. *Estetika, sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukkan Indonesia.
- A.M. Djelantik. 1990. *Estetika, sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Ahmad Yanizon, *Peranan Orang Tua Dalam Pembentukan Moral Anak*. Jurnal Ilmiah PPKN IKIP Veteran Semarang.
<http://download.portalgaruda.org/article.php?article>
- Djauhar Arifin. 1985. *Sejarah Seni Rupa*. Bandung: Rosda.
- Gozali, A. (2014). *Cat Minyak Dan Pendukungnya*. Surakarta: Brikolase. Vol. 2. No. 2
- Hasan Alwi. 2000. *KBBI*. Jakarta: Sudarsono. 1992. *Pengantar Apresiasi Seni*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hendra Purnama. 2014. *Seni Bicara dan Bahasa Tubuh*. Yogyakarta: Mantra Books.
- Mike Susanto, *Diksi Rupa*, 2011. Yogyakarta: Dicti Art Lab dan Jagad Art Space, Bali
- Sulasmı Darmaprawira W.A. 2002. *Warna, Teori dan Kreativitas Penggunaanya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Yulia Budiwati, dkk. 2002. *Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumber internet
(<https://ilmuseni.com/seni-rupa/prinsip-prinsip-seni-rupa> diakses pada tanggal 12 desember 2017)



LAMPIRAN

Lampiran 1

BIODATA



Nama : Kim Myung Hee
Tempat, tanggal Lahir : Korea Selatan, 20 Desember 1964
Alamat : Tegalsari, RT 6 / RW 8 Salatiga
Email : hopekey2002@gmail.com
Pendidikan : Mahasiswa Seni Lukis 2013, ISI Surakarta

Pameran 2015 : Pameran Mahasiswa “*water coloring*” di Galeri Mojosongo
Kampus II ISI Surakarta

Lampiran 2

DOKUMENTASI PAMERAN KATALOG PAMERAN

**KECEERIAAN BAIK-ANAK
PAJAM BERMAIN**

SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA

Semua manusia memiliki berbagai macam pengalaman, baik pengalaman yang penuh dengan suka maupun duka. Pengalaman merupakan hal yang wajar, dengan ini kehidupan manusia akan menjadi lebih dinamis sehingga membentuk keunikan sifat setiap individu. Kondisi yang beragam tersebut menentukan setiap individu memiliki cara tersendiri untuk menikmati kehidupan. Ada yang memilih untuk menikmati keindahan alam, ada juga yang memilih untuk mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi. Begitu pula dengan kehidupan anak-anak.

"Anak-anak berhak mendapatkan keceriaan atau kebahagiaan" merupakan ungkapan yang sangat tepat untuk mengungkapkan pesan – pesan dalam karya seni lukis tugas akhir ini. Usia anak-anak adalah masa yang sangat penting bagi mereka untuk menikmati kebahagiaan dan keceriaan tanpa harus memandang siapa dan bagaimana keadaan mereka.

Dalam Karya Seni Lukis Tugas Akhir ini, keceriaan anak-anak saat bermain menjadi perhatian utama menjadi ide penciptaan karya seni lukis. Karena keceriaan adalah hak setiap manusia, termasuk anak-anak, apapun latar belakang keluarga dan masalah yang sedang mereka hadapi.

Konsep visual dalam karya ini mencakup unsur-unsur visual yang dapat dinikmati oleh panca indera, khususnya mata, misalnya anak-anak, permainan anak-anak, binatang dll.



Karya seni lukis "Hujan Tiba-tiba", tahun 2017
Cat acrylic on canvas, 100 x 100 cm



Karya seni lukis "Menangkap Capung", tahun 2017
Cat acrylic on canvas, 100 x 120cm



"Lari Karung (Tujuh Belasan)", tahun 2017
Cat acrylic on canvas, 100 x 240cm



Karya seni lukis "Mau Melompat", tahun 2017
Cat acrylic on canvas, 100 x 120cm



"Bermain Tarik Tambang", tahun 2017
Cat acrylic on canvas, 100 x 120cm



Kim Myung Hye
Tempat, tanggal Lahir : Korea Selatan, 20 Desember 1964
Alamat : Tegakari, RT 6 / RW 8 Salatiga
Email : hopekey2002@gmail.com

DAFTAR KARYA

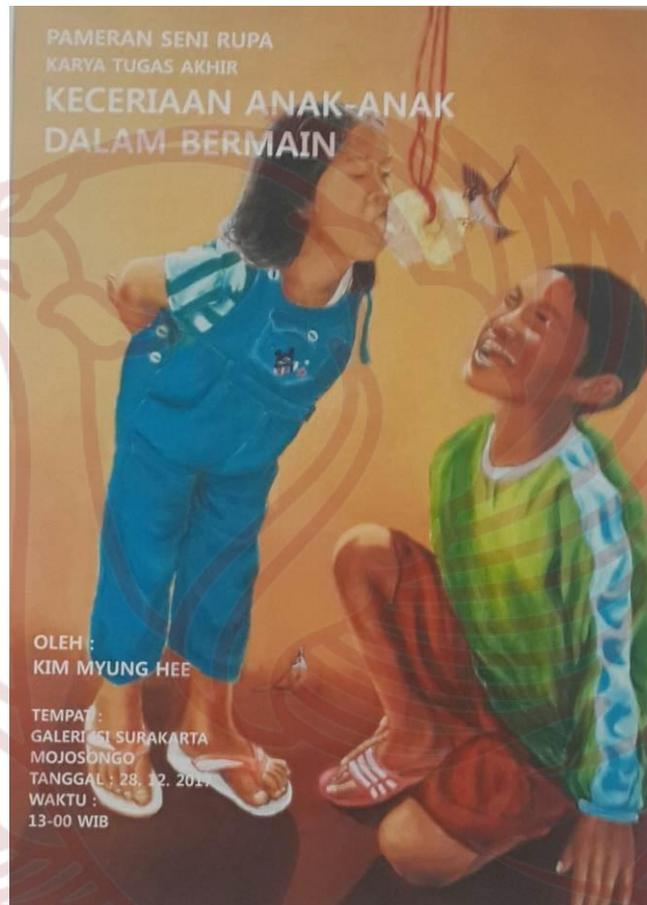
- "Hujan Tiba-tiba", tahun 2017, Cat acrylic on canvas, 100 x 100 cm
- "Menebangkan Lampion", tahun 2017, Cat acrylic on canvas, 100 x 100 cm
- "Face Painting", tahun 2017, Cat acrylic on canvas, 100 x 70cm
- "Menangkap Capung", tahun 2017, Cat acrylic on canvas, 100 x 120cm
- "Bermain dengan Kura-kura", tahun 2017, Cat acrylic on canvas, 100 x 120cm
- "Bermain Gelembung Sabun", tahun 2017, Cat acrylic on canvas, 100 x 120cm
- "Bermain Layang-layang", tahun 2017, Cat acrylic on canvas, 100 x 120cm
- "Pesawat Terbang Kertas", tahun 2017, Cat acrylic on canvas, 100 x 120cm
- "Mau Melompat", tahun 2017, Cat acrylic on canvas, 100 x 120cm
- "Bermain Tarik Tambang", tahun 2017, Cat acrylic on canvas, 100 x 120cm
- "Lomba Makan Kerupuk", tahun 2017, Cat acrylic on canvas, 100 x 240cm
- "Lomba Makan Kerupuk", tahun 2017, Cat acrylic on canvas, 100 x 120cm

UCAPAN TERIMA KASIH kepada:
Tuhan Yang Maha Esa, Dr. Guntur, M.Hum., Raniang Agung Suigilhartono, S.Pd., M.Sn., Amir Gozali, S.Sn., M.Sn., Amir Gozali, S.Sn., M.Sn., M. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn., I Nyoman Suyasa, S.Sn., M.Sn., Nawangseto Mahendrapati, S.Sn., M.Sn., Kepada suami tercinta Han Joong Sub Bapak Prof. Dr. Dharmo, M.Sn., Bapak Drs. I Gusti Nengah Nurata, M.Sn., Bapak Drs. Sukirno, M.Sn. dan tidak lupa Bapak Drs. Henri Choliz, M.Sn., Grace Lee, Dhamas, dan semua orang yang telah terlibat dalam pameran ini.



Lampiran 3

PAMFLET



CAPTION



Lampiran 4
Pendisplayan Karya



Lampiran 5

Foto Pendaran dan Pameran

