

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

TUGAS AKHIR KARYA



OLEH

ALODIA DENTING CHIARA MELODY

NIM. 201491057

**PROGRAM STUDI SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

2025

KENANGAN INDAH PERMAINAN MASA KECIL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

TUGAS AKHIR KARYA

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



OLEH

ALODIA DENTING CHIARA MELODY

NIM. 201491057

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA

SURAKARTA

2025

PENGESAHAN
LAPORAN KARYA TUGAS AKHIR KENANGAN INDAH PERMAINAN
MASA KECIL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Oleh

Alodia Denting Chiara Melody

NIM. 201491057

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Pada tanggal 9 Januari 2025 pada jam 13.00 WIB

Tim Penguji

Ketua Penguji : Amir Gozali, S.Sn., M.Sn. (.....)

Penguji Ujian : I Nyoman Suyasa, S.Sn., M.Sn. (.....)

Pembimbing : Dr. Sn. Syamsiar, S.Pd., M.Sn. (.....)

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
Salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S. Sn)
Pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 9 Januari 2025
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Dr. Ana Rosidiana, S.Pd., M.Hum.
NIP. 197705312005012002

PERSETUJUAN
LAPORAN KARYA TUGAS AKHIR KENANGAN INDAH PERMAINAN
MASA KECIL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Oleh:

Alodia Denting Chiara Melody

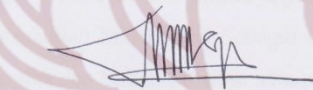
201491057

Telah disetujui oleh pembimbing Tugas Akhir Tim Penguji

Untuk diujikan

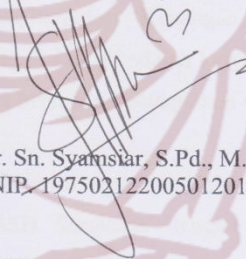
Surakarta, 9 Januari 2025

Ketua Program Studi Seni Murni



I Nyoman Suyasa, S.Sn., M.Sn
NIP. 197607162008121004

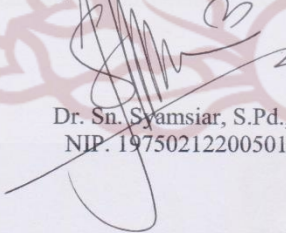
Pembimbing Tugas Akhir



Dr. Sn. Syamsiar, S.Pd., M.Sn
NIP. 197502122005012010

Surakarta, 7 Januari 2025

Mengetahui Ketua Jurusan Seni Murni



Dr. Sn. Syamsiar, S.Pd., M.Sn
NIP. 197502122005012010

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Alodia Denting Chiara Melody
NIM : 201491057
Tempat, Tanggal Lahir : Pati, 15 Juli 2002
Alamat Rumah : Perumda Sukoharjo, Jl. Nusa Indah Ds. Sukoharjo,
RT/RW 02/06, Margorejo, Pati, Jawa Tengah
Program Studi : Seni Murni
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul: “Kenangan Indah Permainan Masa Kecil Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme. Maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara daring dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademisi. Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta,
Yang menyatakan,



Alodia Denting Chiara Melody
NIM. 201491057

ABSTRAK

Karya Tugas Akhir Seni Lukis yang berjudul “Kenangan Indah Permainan Masa Kecil Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” diangkat dari kenangan bermain penulis saat masih kecil di kampung halaman. Asyiknya bermain di kampung halaman saat masih kecil merupakan kenangan yang tidak dapat terulang bagi penulis. Peristiwa yang dipilih ini menjadi kenangan yang membekas bagi penulis, yang ingin membagikan kenangan akan manisnya keceriaan dan seolah menarik untuk digambarkan.

Pada proses penciptaan tugas akhir seni lukis ini menggunakan landasan teori L. H. Chapman yang terdiri dari tiga tahapan yaitu, 1). Upaya menemukan gagasan, 2). Menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal, 3). Visualisasi ke dalam medium. Pada figur anak perempuan yang digambarkan dengan ikat rambut *kuncir* kuda merupakan wujud asli dari penulis saat masih kecil. Penerapan warna yang cerah dan ceria menjadi acuan utama dalam penciptaan karya tugas akhir, karena dirasa dapat menimbulkan rasa nyaman dan dapat memberikan pemaknaan mendalam yang akan dihadirkan dalam setiap karya melalui objek tersebut. Dengan begitu penulis lebih menampilkan kesan suasana yang berbeda pada setiap lukisan. Penulis menggunakan teknik plakat pada setiap lukisan. Penulis tertarik untuk mengungkapkan ide tersebut ke dalam karya seni lukis dengan menggunakan pendekatan *pittura metafisica*.

Karya tugas akhir penulis ini mempresentasikan 8 karya seni lukis yang menjadikan karya ini sebagai media penulis untuk bersyukur mempunyai kenangan yang indah karena tidak setiap orang mempunyai kenangan yang indah permainan masa kecil di hidupnya dan kenangan itu tidak bisa diulang kembali.

Kata kunci: kenangan indah, permainan masa kecil, *pittura metafisica*, seni lukis.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan berkat sehingga dapat menyelesaikan laporan karya Tugas Akhir yang berjudul “Kenangan Indah Permainan Masa Kecil Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” ini bisa diselesaikan dengan baik. Penyusunan laporan ini guna untuk memenuhi mata kuliah Tugas Akhir sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana (S1) Program Studi Seni Rupa Murni jurusan seni lukis.

Penulisan laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang turut berpartisipasi dalam kelancaran penyelesaian laporan Tugas Akhir karya ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. I Nyoman Sukerna, S.Kar., M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.
2. Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Dr. Sn. Syamsiar, S.Pd., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Murni sekaligus sebagai Dosen Penguji Bidang yang selalu memberikan masukan dalam penyelesaian laporan Tugas Akhir.
4. I Nyoman Suyasa, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Prodi Seni Murni Institut Seni Indonesia Surakarta.
5. Yulianto, S.Sn., M.Sn., selaku pembimbing akademik, yang memberikan banyak dorongan dan nasehat untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
6. Seluruh Dosen Program Studi Seni Rupa Murni atas semua ilmu yang diberikan selama menjalani aktivitas perkuliahan.
7. Bapak Chusno Husodo dan Ibu Maria Prasetyaningrum selaku bapak dan ibu kandung penulis, yang telah memberikan doa, perhatian, kasih sayang, serta dukungan penuh baik materi maupun non materi selama mengerjakan Tugas Akhir.

8. Segenap keluarga besar yang turut mendukung memberikan semangat dan memberikan motivasi dalam penyelesaian Tugas Akhir.
9. Seluruh teman-teman Seni Murni angkatan 2020.
10. Pihak-pihak yang turut berpartisipasi dalam kelancaran Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan namanya.

Selama menimba ilmu di Institut Seni Indonesia Surakarta banyak mendapatkan pelajaran dan pengalaman yang berharga untuk ke depannya. Penulis menyadari penulisan laporan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak agar laporan ini bermanfaat bagi banyak orang.

Penulis
Surakarta, 2025

Alodia Denting Chiara Melody

DAFTAR ISI

PENGESAHAN.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan.....	4
D. Manfaat.....	5
E. Tinjauan Karya.....	6
BAB II.....	15
KONSEP PENCIPTAAN KARYA.....	15
A. Konsep Non Visual.....	15
B. Konsep Visual.....	26
BAB III.....	35
PROSES PENCIPTAAN KARYA.....	35
A. Metode Penciptaan.....	35
1. Upaya Menemukan Gagasan.....	36
2. Menyempurnakan, mengembangkan, dan mematangkan gagasan awal.....	47
3. Visualisasi ke dalam Medium.....	55
BAB IV.....	72
PEMBAHASAN KARYA.....	72
BAB V.....	82
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85
SUMBER INTERNET.....	86
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Petek Sutrisno.....	7
Gambar 2. Roby Dwi Antono	9
Gambar 3. A Faisal Darmawan.....	11
Gambar 4. Bahaudin.....	13
Gambar 5. Engklek.....	22
Gambar 6. Penulis Bermain Sepeda.....	38
Gambar 7. Penulis Makan Es Krim Vanila	38
Gambar 8. Penulis Bermain Boneka	39
Gambar 9. Penulis Bermain Perosotan	39
Gambar 10. Penulis Bermain Boneka dalam Tenda	40
Gambar 11. Penulis Bernyanyi	40
Gambar 12. Penulis Bermain Ayunan di Taman	41
Gambar 13. Siswa SD Kanisius Pati Bermain Engklek.....	41
Gambar 14. Siswi SD Kanisius Pati Bermain Engklek.....	42
Gambar 15. Artikel 1.....	42
Gambar 16. Artikel 2.....	43
Gambar 17. Artikel 3.....	43
Gambar 18. Artikel 4.....	44
Gambar 19. Baju Polos Anak Laki-Laki.....	44
Gambar 20. Celana Polos Anak Laki-Laki	45
Gambar 21. Baju Polos Anak Perempuan.....	45
Gambar 22. Bangunan Rumah	46
Gambar 23. Taman Depan Rumah.....	46
Gambar 24. Jalan di Depan Rumah Penulis.....	47
Gambar 25. Sketsa Lukis 1	48
Gambar 26 .Sketsa Lukis 2	49
Gambar 27. Sketsa Lukis 3	50
Gambar 28. Sketsa Lukis 4	51
Gambar 29. Sketsa Lukis 5	52
Gambar 30. Sketsa Lukis 6	53
Gambar 31. Sketsa Lukis 7	54
Gambar 32. Sketsa Lukis 8	55
Gambar 33. Pensil 2B, Spidol, Sketch Book A3	56
Gambar 34. Kuas.....	57
Gambar 35. Palet Lukis.....	58
Gambar 36. Wadah Air	59
Gambar 37. Kain Lap.....	60

Gambar 38. Gun Tacker.....	61
Gambar 39. Kain Kanvas	62
Gambar 40. Spanram.....	63
Gambar 41. Kanvas	64
Gambar 42. Cat Akrilik.....	65
Gambar 43. Sketsa pada Kanvas	67
Gambar 44. Pewarnaan Dasar	68
Gambar 45. Detail Pewarnaan.....	69
Gambar 46. Finishing.....	70
Gambar 47. Karya Seni Lukis 1.....	73
Gambar 48. Karya Seni Lukis 2.....	74
Gambar 49. Karya Seni Lukis 3.....	75
Gambar 50. Karya Seni Lukis 4.....	76
Gambar 51. Karya Seni Lukis 5.....	77
Gambar 52. Karya Seni Lukis 6.....	78
Gambar 53. Karya Seni Lukis 7.....	79
Gambar 54. Karya Seni Lukis 8.....	80
Gambar 55. Desain Pamflet	88
Gambar 56. Desain Katalog.....	89
Gambar 57. Proses Display Karya 1	90
Gambar 58. Proses Display Karya 2	90
Gambar 59. Foto Bersama Dosen Penguji dan Dosen Pembimbing.....	91

DAFTAR PUSTAKA

- Djelantik, A. A. (2008). *ESTETIKA Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MPSI).
- Lestarinigrum, D. P. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- M, A. H. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Mustika, F. A. (2024). *Psikologi (Teori, Jenis, Hingga Pemecahan Masalah Psikologis)*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Rahman, G. S. (2023). *Kamus Lengkap Psikologi*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Sofyan Salam, S. H. (2020). *PENGETAHUAN DASAR SENI RUPA*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- SP, S. (2000). *SEJARAH PERKEMBANGAN SENI RUPA MODERN*. Jakarta: CV. Studio Delapan Puluh Enterprise-Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Sunarto. (2018). *Estetika Filosofis*. Yogyakarta: Lontar Mediatama Yogyakarta.
- Suryana, D. J. (2015). *TINJAUAN SENI RUPA*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta dan Bali: DictiArt Lab dan Djagad House.
- Syamsiar. (2014). Kontemplasi Diri Dalam Lukisan. *Jurnal Brikolase Vol. 6 No. 1*, 110-114.

SUMBER INTERNET

- Brantasari, M. (2020). BERMAIN SEPEDA UNTUK MELATIH KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Pendas Mahakam*, 119-125.
- Hastjarto, D. (2008). KAJIAN TENTANG MEMORI. *BULETIN PSIKOLOGI*, 71-73.
- Mulyani, S. A. (2013, September). PENGGUNAAN BONEKA SEBAGAI MEDIA SIMULASI KREATIF DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 20-25. Retrieved from www.google.com.
- Shofaussamawati. (2014). MENUMBUHKAN MINAT BACA DENGAN PENGENALAN PERPUSTAKAAN PADA ANAK SEJAK DINI. *Jurnal Perpustakaan Libraria*, 46-59.

