

**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

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.

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.