

**KEGIATAN ANAK-ANAK PEDESAAN SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN
LUKISAN GAYA DEKORATIF**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Dhian Pertiwi

09206241031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
APRIL 2014**

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang Berjudul *Kegiatan Anak-Anak Pedesaan sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Gaya Dekoratif* ini telah disetujui oleh pembimbing dan untuk diujikan.



Yogyakarta, 5 April 2014

Pembimbing,





Drs. Djoko Maruto, M. Sn

NIP 19520607 198403 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Kegiatan Anak-Anak Pedesaan sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Gaya Dekoratif* telah dipertahankan di depan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI


Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd	Ketua		..15.. April 2014
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.	Sekretaris		..15.. April 2014
Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M. Si	Penguji 1		..15.. April 2014
Drs. Djoko Maruto, M. Sn	Penguji 2		..15.. April 2014

Yogyakarta, 21 April 2014

Fakultas Bahasa dan Seni

Univeritas Negeri Yogyakarta

Dekan,


Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.
NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

nama : **Dhian Pertiwi**
NIM : 09206241031
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa S-1
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) ini adalah hasil karya penulis sendiri dan sepanjang pengetahuan penulis, tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang diambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya akan menjadi tanggung jawab penulis.

Yogyakarta, April 2014

Penulis,



Dhian Pertiwi

NIM 09206241031

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) ini Dhian persembahkan untuk :

Bapak & Ibu, Terimakasih atas Segalanya.....

MOTO

***“Aku mencintai kemampuanku, aku menghargai kekuranganku, dengan demikian
aku bisa belajar apa yang aku kira tidak mampu menjadi mampu”***

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT. Yang Maha Kasih dan Maha Penuntun Penulis panjatkan atas hidayah dan rahmat-Nya sehingga Tugas Akhir Karya Seni dengan judul “*Kegiatan Anak-Anak Pedesaan sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Gaya Dekoratif*” dapat terselesaikan dengan lancar, untuk memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan Tugas Akhir Karya ini dapat terselesaikan karena adanya bantuan dan bimbingan bapak Drs. Djoko Maruto, M.Sn, yang dengan sabar dan bijaksana bersedia meluangkan waktu guna memberikan bimbingan, pengarahan dan saran yang bermanfaat. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada beliau selaku dosen pembimbing.

Tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Prof. Dr. Rochmat Wahab, Mpd.,MA, yang telah memberikan ijin penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY, Prof. Dr. Zamzani, M.Pd., yang telah memberikan ijin penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Drs. Mardiyatmo, M.Pd., yang telah memberikan ijin hingga terlaksananya penyusunan Tugas Akhir Karya ini.
4. Para dosen pengajar di Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, UNY, atas segala ilmu dan pengetahuan yang telah diberikan kepada penulis selama menjalani pendidikan di Jurusan Pendidikan Seni Rupa sehingga memiliki banyak bekal dikemudian hari.
5. Bapak, Ibu yang senantiasa memberikan dukungan baik materil maupun moril kepada penulis.
6. Mas Geger, mbak Wening dan Tegar yang selalu membuat semangat bagi penulis.

7. Simbah yang selalu mendoakan, budhe yang selalu memberi motivasi dan fasilitas bagi penulis.
8. Sahabat dan teman-teman Seni Rupa, Jenk Oci, Nanut, mbak Vazza, Awan, pakdhe Ary, Sidik, Ambar, Evi, teman-teman kelas ABGH angkatan 2009, dan band "*Brutal Rock*" yang membuat penulis menjadi lebih bersemangat kuliah, selalu terhibur dan betah di kampus.
9. Mas Frisdha Yuliartha yang selalu memotivasi dan selalu memberi semangat.
10. Semua pihak yang telah membantu terlaksananya penyusunan TAKS ini.

Akhirnya, betapapun kecil dan sederhananya Tugas Ahir Karya Seni ini, semoga dapat memberikan manfaat yang sebaik-baiknya bagi semua pihak.

Yogyakarta, April 2014

Penulis,



Dhian Pertiwi

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
MOTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan.....	4
F. Manfaat.....	4
BAB II KAJIAN TEORI.....	6
A. Kajian Tentang Konsep	6
B. Kajian Tentang Tema.....	7
1. Inspirasi.....	9
2. Penciptaan.....	9
C. Kajian Tentang Seni dan Seni Lukis.....	10
1. Seni.....	10
2. Seni Lukis.....	11
D. Kajian Lukisan Dekoratif.....	12
E. Kajian Lukisan Naif.....	13

F. Kajian Tentang Sketsa.....	14
G. Sumber Inspirasi.....	14
1. Erica Hestu Wahyuni.....	14
2. Lukisan Anak-Anak.....	17
3. Adegan Kegiatan Anak-Anak.....	18
H. Teknik.....	19
I. Bentuk.....	20
1. Deformasi.....	20
2. Stilasi.....	
21	
J. Elemen Rupa.....	22
1. Titik.....	22
2. Garis.....	23
3. Bidang.....	23
4. Warna.....	24
5. Gelap Terang.....	25
6. Tekstur.....	26
K. Prinsip Penyusunan (Desain)	26
1. Kesatuan.....	26
2. Keseimbangan.....	27
3. Ritme.....	28
4. Harmoni.....	28
5. Proporsi.....	29
6. Variasi.....	30
7. Pusat Perhatian.....	30
L. Metode Penciptaan.....	31
1. Observasi.....	31
2. Improvisasi.....	31
3. visualisasi.....	31

BAB III PEMBAHASAN DAN PENCIPTAAN KARYA.....	33
A. Konsep Penciptaan.....	33
B. Tema Dalam Setiap Karya.....	34
1. Sekumpulan Anak-Anak yang Sedang Menari Tarian <i>Jaranan</i>	35
2. Figur Anak Sombong Dalam Suatu Lingkungan Sosial.....	35
3. Sekumpulan Anak yang Sedang Bermain Bersama di Waktu Terang Bulan.....	36
4. Anak-Anak yang Sedang Bermain Dakon.....	37
5. Sekumpulan Anak yang Sedang Bermain Engklek di Pekarangan.....	40
6. Anak-Anak Membantu Orang Tua Menggembala Hewan Ternak.....	41
7. Permainan Tradisional <i>Ulo-Ulonan</i> yang Dimainkan Anak-Anak di Pekarangan.....	42
8. Permainan Layang-Layang dan Cita-Cita.....	43
9. Telepon Kaleng.....	43
10. Persaingan Antara Gadget dengan Permainan Tradisional di Lingkungan Sosial Anak.....	44
C. Bahan, Alat dan Teknik.....	44
1. Bahan.....	44
a. Kanvas.....	44
b. Kertas.....	45
c. Cat.....	45
2. Alat.....	46
a. Kuas.....	46
b. Gelas.....	47
c. Kain Lap.....	47
d. Pensil.....	47
e. Penghapus.....	47
3. Teknik.....	48
a. Teknik Dalam Membuat Setsa.....	48

b. Teknik Pewarnaan.....	49
D. Tahap Visualisasi Karya.....	49
E. Bentuk Lukisan.....	51
1. <i>Jaranan</i>	51
2. <i>Gembelengan</i>	53
3. <i>Padang Bulan</i>	55
4. <i>Dolanan Dakon</i>	57
5. <i>Engklek</i>	59
6. <i>Angon</i>	61
7. <i>Ulo-Ulonan</i>	64
8. <i>Layang-Layang</i>	66
9. <i>Telepon Kaleng</i>	68
10. <i>Getget vs Dolanan</i>	70
BAB IV PENUTUP.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I Erica Hestu Wahyuni <i>Vacation in Prosperity, 150x200,</i> <i>oil on kanvas.....</i>	16
Gambar II <i>Kidnesia, Reog, 45x30cm,</i> <i>pastel diatas kertas.....</i>	17
Gambar III Contoh lukisan anak-anak (http://www.rakuten.co.id/shop/joengallery/product)	17
Gambar IV Contoh gambar figur anak-anak (http://adiriyadi.files.wordpress.com/2010/02/ularnaga.jpg)	18
Gambar V Contoh gambar figur anak-anak (http://bobo.kidnesia.com)	18
Gambar VI Motif Mega Mendung (contoh stilasi bentuk awan) (http://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/0/00/Mega_mendung2.jpg)	23
Gambar VII Foto Kanvas.....	45
Gambar VIII Foto Cat Akrilik (warna putih)	45
Gambar IX Foto Cat Sandy.....	46
Gambar X Foto kuas.....	46
Gambar XI Foto Gelas.....	47
Gambar XII Sketsa pada Kertas HVS.....	48
Gambar XIII Proses Pewarnaan.....	49
Gambar XI Foto Karya Jaranan, 100x80cm, 2013.....	51
Gambar XII Foto Karya <i>Gemblelengan</i> , 130x80cm, 2013.....	53
Gambar XIII Foto Karya <i>Padang Bulan</i> , 100x130cm, 2013.....	55
Gambar XIV Foto Karya <i>Dolanan Dakon</i> , 80x100cm, 2014.....	57
Gambar XV Foto Karya <i>Engklek</i> , 80x100cm, 2014.....	59
Gambar XVI Foto Karya <i>Angon</i> , 100x80cm, 2014.....	61

Gambar XVII	Foto Karya <i>Ulo-Ulonan</i> , 130x80cm, 2013.....	64
Gambar XVIII	Foto Karya <i>Layang-Layang</i> , 95x130cm, 2013.....	66
Gambar XIX	Foto Karya <i>Telepon Kaleng</i> , 130x100cm, 2013.....	68
Gambar XX	Foto Karya <i>Gadget vs Dolanan</i> , 130x80cm, 2013.....	70

KEGIATAN ANAK-ANAK PEDESAAN SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN LUKISAN GAYA DEKORATIF

**Oleh Dhian Pertiwi
NIM 09206241031**

ABSTRAK

Tujuan penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini adalah untuk mendeskripsikan konsep, tema, teknik, dan bentuk penciptaan lukisan bergaya Dekoratif yang terinspirasi dari kegiatan anak-anak pedesaan.

Untuk menciptakan karya lukisan bergaya Dekoratif yang terinspirasi dari kegiatan anak-anak pedesaan digunakan metode observasi, improvisasi, dan visualisasi. Metode observasi dilakukan dengan membaca buku dan pencarian gambar adegan-adegan kegiatan anak-anak. Metode improvisasi dilakukan dengan pembuatan sketsa figur utama pada kertas. Metode visualisasi yaitu dengan mewujudkan sketsa menjadi bentuk lukisan yang menggunakan media cat akrilik pada kanvas.

Setelah dilakukan pembahasan dan penciptaan lukisan maka dapat disimpulkan:

- 1) Konsep didasarkan pada ketertarikan kegiatan anak-anak pedesaan yang diekspresikan kedalam lukisan dekoratif naif secara deformasi dan penguatan kontur diisi dengan warna datar yaitu hitam.
- 2) Tema lukisan dekoratif ini adalah kegiatan anak-anak pedesaan dengan sub-sub tema yang berbeda yaitu kehidupan anak-anak pedesaan dalam berbagai kegiatan dan permainan.
- 3) Teknik dan media yang digunakan adalah cat akrilik pada kanvas dengan teknik plakat.
- 4) Bentuk lukisan yang diciptakan adalah lukisan dekoratif naif dengan susunan bentuk secara deformasi yang dihasilkan seluruhnya berjumlah 10 buah dengan judul *Padang Bulan* (100x130cm), *Gemblelengan* (130x80cm), *Layang-Layang* (95x130), *Gadget vs Dolanan* (130x80), *Jaranan* (100x80cm), *Ulo-Ulonan* (130x80), *Telepon Kaleng* (130x100), *Angon* (100x80cm), *Engklek* (80x100cm), dan *Dolanan Dakon* (80x100cm).

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pedesaan identik dengan suasana sejuk yang jauh dari keramaian kota dan memiliki pemandangan indah. Di dalamnya terdapat pegunungan, persawahan, pepohonan, kali, sungai dan masih banyak hal yang dapat kita jumpai di sana. Suasana pedesaan menjadi aman dan tentram karena didukung dengan lingkungan masyarakat yang masih menjunjung tinggi nilai kebersamaan dan saling menghormati antar sesama.

Menyatu dengan alam adalah aktivitas sehari-hari masyarakat pedesaan. Salah satu contohnya adalah sekumpulan anak-anak pedesaan yang bermain bersama di luar rumah. Suasana menjadi lebih ramai karena adanya aktivitas anak-anak yang menunjukkan keceriaan. Di usia yang masih anak-anak mereka belum memikirkan hal-hal yang berat seperti layaknya orang dewasa. Yang mereka tahu hanyalah bermain, belajar, dan membantu orang tua di rumah.

Dari kegiatan anak-anak tersebut memiliki nilai yang baik dalam perkembangannya. Belajar kehidupan dengan cara yang sederhana yaitu bermain dengan teman-teman sebayanya. Bermain adalah bentuk pembelajaran yang mudah ditangkap oleh anak-anak.

Seiring dengan perkembangan zaman, kegiatan yang berbau tradisional sudah jarang kita temui. Seperti halnya permainan tradisional yang banyak tidak dikenal oleh anak-anak sekarang. Padahal permainan tradisional ini memiliki banyak manfaat untuk anak. Selain untuk melatih fisik dan mental, permainan tradisional bermanfaat untuk melatih kreativitas, ketangkasan dan kecerdasan. Secara

psikologis, permainan tradisional dapat merangsang motorik halus dan motorik kasar pada anak.

Permainan biasanya dimainkan oleh lebih dari satu orang. Hal ini dapat melatih kemampuan sosial para pemainnya. Hal ini pula yang membedakan dengan permainan modern. Pada permainan tradisional, anak dilatih untuk berempati kepada teman. Kejujuran, keadilan dan kesabaran adalah hal yang selalu dipatuhi dalam setiap permainan tradisional. Hal ini sangat berbeda dengan permainan modern yang berbentuk permainan individual. Sekalipun dimainkan oleh dua anak, kemampuan interaksi anak dengan temannya tidak terlalu terlihat. Pada dasarnya anak terlalu fokus pada permainan yang ada di hadapannya.

Selain permainan tradisional, kegiatan lain yang dapat melatih anak untuk bertanggung jawab yaitu seperti kegiatan membantu pekerjaan rumah orang tuanya yang sederhana. Salah satu contoh yaitu membantu orang tuanya menggembala hewan ternak. Selain bermain dengan teman-temannya dia memiliki tanggung jawab menjaga hewan ternaknya. Hal ini sudah biasa kita temui di pedesaan. Dan anak-anak pedesaan menjalaninya dengan senang hati.

Kehidupan anak-anak yang belum dipengaruhi oleh kehidupan modern sangat menarik untuk divisualisasikan ke dalam lukisan. Kegiatan anak yang masih polos dan belum mengenal dunia modern memberikan banyak ide untuk menciptakan lukisan.

Seperti pada lukisan Erica Hestu Wahyuni dengan gaya melukisnya yang kekanak-kanakan. Sebuah gaya melukis yang tak mengenal dimensi ruang, perspektif dan anatomi. Dalam lukisannya, Erica menggunakan warna cerah dan

untuk bingkainya erica menggunakan kayu sungkai yang natural sehingga karyanya terlihat lebih menonjol. Erica juga sering memunculkan hewan kesayangannya yaitu gajah. Selain hewan kesayangannya, Erica juga menggunakan suasana alam sebagai latar belakang pada lukisannya.

Dalam Tugas Akhir Seni ini akan ditampilkan visualisasi lukisan yang juga terinspirasi dari gaya melukis Erica Hestu Wahyuni dengan lukisan bergaya dekoratif naif dengan susunan bentuk secara deformasi dan pewarnaan menggunakan teknik plakat. Dilengkapi dengan latar belakang yang menggambarkan suasana pedesaan dengan menggunakan beberapa objek alam dan objek pendukung lainnya agar menciptakan suasana lingkungan pedesaan sehingga makna cerita dalam lukisan mampu tersampaikan dengan mudah. Dengan demikian dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan seni rupa pada umumnya dan sebagai proses berkesenian pribadi pada khususnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, masalah yang dapat diidentifikasi adalah :

1. Suasana pedesaan sebagai tempat bermain anak-anak.
2. Berbagai macam jenis dan bentuk kegiatan anak-anak yang menarik untuk dilukis.
3. Permainan tradisional sebagai media pendidikan bagi anak.
4. Permainan dan kegiatan anak-anak sebagai tema dalam lukisan.
5. Masuknya teknologi baru bagi kegiatan anak-anak.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang ada, maka masalahnya akan dibatasi pada kegiatan anak pedesaan yang terkait dengan penciptaan lukisan bergaya dekoratif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang akan dikaji dalam proses perwujudan karya seni lukis adalah:

1. Bagaimana konsep penciptaan lukisan dekoratif yang terinspirasi dari kegiatan anak-anak pedesaan?
2. Bagaimana tema, teknik dan bentuk penciptaan karya lukisan dekoratif yang terinspirasi dari kegiatan anak-anak pedesaan?

E. Tujuan

Tujuan dari penulisan ini adalah :

1. Mendeskripsikan konsep penciptaan karya lukisan dekoratif yang terinspirasi dari kegiatan anak-anak pedesaan.
2. Mendeskripsikan tema, teknik dan bentuk penciptaan karya lukisan dekoratif yang terinspirasi dari kegiatan anak-anak pedesaan.

F. Manfaat

1. Manfaat praktis :

- a. Menambah wawasan tentang konsep penciptaan lukisan.
- b. Memberi masukan tentang anak-anak pedesaan sebagai inspirasi penciptaan lukisan.

2. Manfaat teoritik :

- a. Bagi penulis, menciptakan lukisan sebagai pengembangan pengetahuan tentang pembelajaran kesenian dan meningkatkan gagasan ide-ide kreatif.
- b. Bagi pembaca, penulis memiliki harapan bahwa karya tulis ini dapat dijadikan bahan pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan dalam dunia seni rupa khususnya seni lukis.
- c. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta, memberikan sumbangan referensi kepada mahasiswa yang membutuhkan, khususnya mahasiswa seni rupa.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Tentang Konsep

Konsep menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 588) adalah rancangan atau buram surat dan sebagainya dan atau ide atau pengertian yang diabstrakkan peristiwa konkret. Sedangkan menurut Mikke Susanto (2012: 227) konsep merupakan pokok utama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat. Dalam penyusunan ilmu pengetahuan diperlukan kemampuan menyusun konsep-konsep dasar yang dapat diuraikan terus menerus, kemampuan abstrak (menyusun kesimpulan) tersebut dinamakan pemikiran konseptual. Pembentukan konsep merupakan konkretisasi indera, suatu proses pelik yang mencakup penerapan metode, pengenalan seperti perbandingan, analisis abstraksi, idealisasi dan bentuk-bentuk deduksi yang pelik. Keberhasilan konsep tergantung pada ketepatan pemantulan realitas objektif di dalamnya. Konsep sangat berarti dalam berkarya seni. Ia dapat lahir sebelum, bersamaan, maupun setelah pengerjaan sebuah karya seni. Konsep dapat menjadi pembatas berfikir kreator maupun penikmat dalam melihat dan mengapresiasi karya seni. Sehingga kreator dan penikmat dapat memiliki persepsi dan kerangka berfikir yang sejajar.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa konsep merupakan rancangan dan pokok utama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep sangat berarti dalam berkarya seni. Ia dapat lahir sebelum, bersamaan, maupun setelah pengerjaan sebuah karya seni. Konsep dapat menjadi pembatas berfikir

kreator maupun penikmat dalam melihat dan mengapresiasi karya seni. Sehingga kreator dan penikmat dapat memiliki persepsi dan kerangka berfikir yang sejajar.

B. Kajian Tentang Tema

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 1164) tema merupakan pokok pikiran atau dasar cerita. Tema dalam seni lukis disebut juga dengan istilah *subject matter* atau pokok isi pikiran. Tema merupakan gagasan pokok di awal pembuatan karya. Dalam sebuah karya seni dapat dipastikan adanya *subject matter* atau inti pokok persoalan yang dihasilkan sebagai akibat adanya pengolahan objek baik objek alam atau objek gambar yang terjadi dalam ide seorang seniman dengan pengalaman pribadinya.

Dharsono Sony Kartika dan Nanang Ganda Prawira (2004: 26) mengatakan bahwa tema merupakan inti (pokok) masalah dalam hidup manusia baik keduniawian maupun kerohanian, yang mengilhami seniman untuk dijadikan subjek yang artistik dalam karyanya.

Sejalan dengan pernyataan di atas, Dharsono Sony Kartika (2004: 28) menuliskan kembali bahwa *subject matter* atau tema pokok ialah rangsang cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Selanjutnya Dharsono Sony Kartika juga menjelaskan bahwa bentuk yang menyenangkan itu adalah bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia secara utuh, dan perasaan keindahan kita dapat menangkap harmoni bentuk yang disajikan serta mampu merasakan lewat sensitivitasnya.

Berdasarkan motivasi dan pengalaman kejiwaan manusia secara universal, Dharsono Sony Kartika dan Nanang Ganda Prawira (2004: 26) membagi tema

dalam seni menjadi 5 macam, yaitu 1) tema yang menyenangkan, 2) tema yang tidak menyenangkan, 3) tema yang lucu, 4) tema renungan, dan 5) tema ungkapan estetis.

Tema yang menyenangkan merupakan tema yang paling mudah dan disenangi oleh seniman karena mudah dihayati oleh publik, serta mampu menarik publik dengan naluri yang sama sehingga perhatian mereka tercurah pada benda itu sendiri. Tema yang tidak menyenangkan terdiri dari tema yang mengerikan (tragis) yang dalam sastra, drama, atau film biasa disebut dengan tragedi dan tema yang menyedihkan (*patheis*). Tema yang lucu merupakan tema yang mengolah bahan yang pada mulanya menegangkan menjadi lebih ringan dan bahkan mengundang senyuman.

Tema renungan berisi tentang keanehan dari fantasi seniman atau apa yang hidup dalam pikiran manusia yang bersumber pada agama, kepercayaan, mite, mimpi, halusianasi dan ilusi, serta berisi tentang nasehat atau khotbah yang bersumber pada agama dan moralitas. Tema-tema yang menyenangkan, tidak menyenangkan, lucu dan renungan pada umumnya dapat saling tindih atau bercampur.

Yang terakhir merupakan tema ungkapan estetis. Tema ini mempunyai kemungkinan lebih murni dalam mengubah suatu karya seni karena tidak terikat oleh makna atau tema dalam cerita. Jenisnya yaitu tema komposisi unsur-unsur seni dan tema teknik ungkapan estetis.

Dari beberapa pernyataan di atas dapat diketahui bahwa tema atau *subject matter* merupakan bentuk dalam ide sang seniman, artinya yaitu bentuk yang

belum dituangkan dalam media atau belum lahir sebagai bentuk fisik sebuah karya seni. Tema lukisan dapat diperoleh dari beberapa sumber, yaitu alam dan kehidupan. Sejak kita bangun tidur hingga malam hari dan tidur kembali, kita sudah berhadapan dengan berbagai macam gejala visual yang siap menjadi objek atau tema lukisan yang menarik. Suasana di dalam rumah dengan suasana bermacam-macam benda; ada pohon di luar rumah, awan berarak, kali, pepohonan, adu ayam, aktivitas masyarakat dan tentu saja masih banyak gejala visual yang terdapat dan terjadi di sekitar kita yang dapat dijadikan contoh atau inspirasi bagi seniman untuk mengungkapkan idenya.

1. Inspirasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 436) inspirasi merupakan ilham. Menginspirasi dapat diartikan menimbulkan inspirasi atau mengilhami. Dalam membuat lukisan terkadang inspirasi didapat dari apa yang ada di sekitar seperti lingkungan dan tradisi sebuah adat. Sensitivitas terhadap sesuatu yang memiliki nilai estetis sehingga memberikan inspirasi dalam berkarya.

2. Penciptaan

Penciptaan berasal dari kata cipta yang artinya (pemusatan) angan-angan, pikiran. Penciptaan adalah peristiwa yang merupakan proses bertahap diawali dengan timbulnya suatu dorongan yang dialami oleh seseorang. Ide penciptaan adalah gagasan atau dasar pemikiran dari seorang pencipta sebagai acuan untuk menciptakan suatu karya. Namun dalam suatu proses penciptaan karya seni,

khususnya seni lukis gagasan atau ide perlu didukung oleh kemampuan teknik dari seorang pencipta seniman (A.M.M. Djelantik, 1999: 5).

Sedangkan menurut C.H Chapman yang dikutip oleh Humar Sahman (1993: 119), proses penciptaan itu terdiri dari tiga tahapan : (1) berupa upaya menemukan gagasan, (2) menyempurnakan dan memantapkan gagasan awal, mengembangkan menjadi gambaran pravisual yang nantinya dimungkinkan untuk diberi bentuk atau wujud kongrit, dan (3) adalah visualisasi kedalam medium tertentu.

Dari beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa penciptaan merupakan pikiran yang menimbulkan suatu dorongan untuk menciptakan suatu karya yang diawali dengan proses menemukan gagasan. Kemudian dikembangkan menjadi pravisual. Dan divisualisasikan menjadi sebuah karya.

C. Kajian Tentang Seni dan Seni Lukis

1. Seni

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 1037) seni adalah keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya). Seni juga merupakan karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa, seperti tari, lukisan, ataupun ukiran. Sedangkan menurut Soedarso Sp., yang dalam Mikke Susanto (2012: 354) seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya. Pengalaman batin tersebut disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Kelahirannya tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan pokok, melainkan merupakan

usaha melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya memenuhi kebutuhan yang sifatnya spiritual.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa seni merupakan hasil aktivitas batin yang direfleksikan dalam bentuk karya yang dapat membangkitkan perasaan orang lain. Dalam pengertian ini yang termasuk seni adalah kegiatan menghasilkan karya indah. Namun definisi umumnya, seni adalah segala macam keindahan yang diciptakan oleh manusia.

2. Seni Lukis

Seni lukis adalah salah satu cabang dari seni rupa. Dengan dasar pengertian yang sama, seni lukis adalah sebuah pengembangan yang lebih utuh dari menggambar.

Melukis adalah kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan dari objek tiga dimensi untuk mendapat kesan tertentu. Medium lukisan bisa berbentuk apa saja, seperti kanvas, kertas, papan, dan bahkan film di dalam fotografi bisa dianggap sebagai media lukisan. Alat yang digunakan juga bisa bermacam-macam, dengan syarat bisa memberikan imaji tertentu kepada media yang digunakan.

Aminuddin (2009: 19) berpendapat bahwa seni lukis merupakan salah satu cabang seni rupa yang berdimensi dua. Melukis adalah kegiatan membubuhkan cat (kental maupun cair) di atas bidang yang datar. Pembubuhan cat tersebut diharapkan dapat mengekspresikan berbagai makna atau nilai subjektif.

Melukis lebih bebas dalam menafsirkan objek sesuai keinginan pelukisnya. Dibandingkan dengan menggambar, melukis lebih cenderung mengekspresikan

jiwa pelukis melalui media ungkap dan teknik penggarapannya berdasarkan prinsip-prinsip seni rupa. Kemampuan penggarapan serta penguasaan bahan dan alat merupakan aspek yang utama di dalam melukis.

Pada dasarnya seni lukis merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang (Mikke Susanto, 2012: 241).

Dari penjelasan yang telah dijelaskan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa seni lukis merupakan salah satu cabang seni rupa yang berdimensi dua. Medium lukisan bisa berbentuk apa saja, seperti kanvas, kertas, papan, dan bahkan film di dalam fotografi bisa dianggap sebagai media lukisan.

D. Kajian Lukisan Dekoratif

Menurut Mikke Susanto (2012: 100) Dekoratif adalah karya seni rupa yang memiliki daya (unsur) menghias yang tinggi atau dominan. Di dalam karya seni lukis tidak menampilkan adanya volume keruangan maupun perspektif. Semua dibuat secara datar/flat atau tidak menunjukkan ketiga dimensinya.

Dekoratif juga sering digabungkan dengan seni naif yang berarti penuh kesenangan, lukisan bergaya kekanakan, menggunakan warna terang dan kuat, komposisi ritmis. Seni ini ditandai oleh kesederhanaan goresan, warna maupun teknik. Terkadang penyederhanaannya berlebihan karena adanya anggapan bahwa seni naif diciptakan oleh orang-orang dengan sedikit atau tidak memiliki pelatihan seni formal sama sekali. Namun dalam praktiknya, tetap ada sekolah bagi seniman-seniman naif (Mikke Susanto, 2012: 270).

Sedangkan menurut Soedarso Sp.,(2006: 93) gaya dekoratif adalah sebuah gaya atau *style* karena istilah ini dipakai untuk menamai lukisan. Selain itu, Soedarso Sp. (2006: 85) juga menerangkan bahwa gaya, corak, atau langgam yang disejajarkan dengan istilah *style* ini adalah modus berekspresi dalam mengutarakan suatu bentuk atau dengan kata lain, gaya merupakan bentuk luar dari suatu karya seni. Berbeda dengan istilah paham aliran, paham, atau haluan, istilah tersebut berarti pandangan atau prinsip yang lebih dalam sifatnya.

Seni lukis dekoratif menurut Kusnadi (1976: 29) adalah seni lukis yang menstilir segala bentuk-bentuk menjadi elemen hias dengan memberikan warna-warna juga sebagai unsur hias. Jadi, seni lukis dekoratif menggunakan bentuk (stilisasi) dan menggunakan warna untuk menciptakan keindahan.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dekoratif merupakan sebuah gaya atau *style* yang tidak mementingkan kesan ketigadimensiannya baik secara perspektif maupun volume melainkan kepada unsur menghias yang dominan.

E. Kajian Lukisan Naif

Naif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 771) adalah bersifat lugu dan sederhana. Sedangkan menurut Mikke Susanto (2012: 270) naif atau seni naif, berarti penuh kesegaran, lukisan bergaya kekanakan, menggunakan warna terang dan kuat, komposisi ritmis, biasanya dipakai seniman yang bekerja tanpa atau belum mengalami pendidikan (non-formal). Seni ini ditandai oleh kesederhanaan goresan, warna maupun teknik. Terkadang penyederhanaannya berlebihan karena adanya anggapan bahwa seni naif diciptakan oleh orang-orang dengan sedikit atau

tidak memiliki pelatihan seni formal sama sekali. Namun dalam praktiknya, tetap ada sekolah bagi seniman-seniman *naïve*. Dari waktu ke waktu hal ini sudah menjadi suatu gaya yang dapat diterima.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa seni naif adalah seni yang bersifat kekanak-kanakan, sederhana dan penuh kesegaran. Seni ini ditandai oleh kesederhanaan goresan, warna maupun teknik. Terkadang penyederhanaannya berlebihan.

F. Kajian Tentang Sketsa

Sketsa dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 1079) adalah lukisan cepat (hanya garis besarnya). Bisa juga berarti gambar rancangan. Sedangkan menurut Mikke Susanto (2012: 369) sketsa adalah kegiatan memindahkan objek dengan goresan, arsiran ataupun warna dengan tujuan baik sebagai rancangan maupun karya yang dapat berdiri sendiri (selesai). Biasanya sketsa hanya dibuat secara ringan dengan menggunakan bahan yang mudah seperti pensil, tinta atau pen.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa sketsa merupakan kegiatan menggambar secara cepat dan ringan. Sketsa bisa juga berarti gambar rancangan yang digambar dengan goresan, arsiran ataupun warna.

G. Sumber Inspirasi

1. Erica Hestu Wahyuni

Erica Hestu Wahyuni merupakan Seniman tanah air yang terkenal dengan lukisan yang bergaya naif. Sejak laris sebagai pelukis bergaya naif dari sejak

tahun 1990-an, Erica seolah telah nyaman dengan gaya tersebut. Dari tahun ke tahun, karya-karyanya tak memperlihatkan perbedaan yang berarti.

Kesetiaan Erica pada gaya melukis seperti ini, memang menjadikan karya-karyanya mudah dikenali: kekanak-kanakan, berwarna cerah, tak mengenal dimensi ruang, anatomi, volume, dan perspektif. Erica kerap menjadikan berbagai fenomena, mimpi, imajinasi, dan peristiwa yang ia temui dalam kehidupan sehari-hari sebagai sumber inspirasi karyanya.

Bagi pelukis kelahiran Yogyakarta tahun 1971 ini, tidak sulit menuangkan berbagai pikiran dewasanya ke dalam lukisan bergaya sketsa anak-anak. Ia percaya bahwa setiap individu memiliki jiwa kanak-kanak yang tersembunyi di balik tubuh dewasanya. Dan semangat bermain atau mengolok-olok saat menciptakan karya menurutnya memiliki peranan penting. Gaya yang dipertahankan dengan mudah membedakan karya Erica dengan karya perupa lainnya yang bergaya serupa, seperti Eddie Hara dan Heri Dono. Jika lukisan kedua seniornya itu terasa canggih, bermuatan, dan terkesan intelektual, maka karya Erica lebih terasa ringan dan tanpa beban (<http://www.sarasvati.co.id/exhibitiond/06/komitmen-naif-erica/>).

Meski sulit dibedakan dari karya-karya sebelumnya, lukisan Erica tetap memiliki penggemar. Salah satunya lukisan berjudul *Vacation in Prosperity*. Suasana alam yang selama ini kerap ditampilkan Erica, masih juga dimunculkannya. Keberadaan gajah sebagai hewan favorit perupa lulusan Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta ini juga masih dimunculkan. Di antara keriuhan itu, tampak sosok gajah besar berwarna merah muda di tengah-tengah lukisan.

Erica seakan-akan berkata bahwa ia selalu merindukan si gajah meski sering berpetualang ke berbagai pelosok dunia. Gajah yang sama juga muncul di berbagai lukisan Erica.



Gambar I

Erica Hestu Wahyuni

Vacation in Prosperity, 150x200, oil on canvas

(<http://www.sarasvati.co.id/exhibitiond/06/komitmen-naif-erica/>)

Konsep dalam lukisan Erica didasarkan pada berbagai fenomena, mimpi, imajinasi, dan peristiwa yang ia temui dalam kehidupan sehari-hari sebagai sumber inspirasi karyanya. Kesetiaan Erica pada gaya melukis seperti ini, memang menjadikan karya-karyanya mudah dikenali: kekanak-kanakan, berwarna cerah, tak mengenal dimensi ruang, anatomi, volume, dan perspektif.

Karena tema yang diangkat dalam tugas akhir ini adalah kegiatan anak-anak pedesaan, maka penulis mendapat inspirasi dari gaya melukis Erica Hestu Wahyuni. Lukisan Erica yang bergaya dekoratif, kekanak-kanakan, menggunakan warna cerah, tak mengenal dimensi ruang, anatomi dan prespektif. Talam tugas

akhir ini juga mengambil suasana pedesaan sebagai latar belakang dalam lukisan seperti halnya Erica.

2. Lukisan Anak-Anak



Gambar II

Kidnesia

Reog, 45x30cm, pastel diatas kertas

(<http://www.kidnesia.com/Kidnesia/Karya-Kita/Galeriku/Lukisan-Reog>)



Gambar III

Contoh lukisan anak-anak

(<http://www.rakuten.co.id/shop/joengallery/product/200000002449629/>)

Pada gambar di atas mencerminkan sifat anak-anak yang sederhana dan apa adanya. Dengan gaya melukis anak-anak yang tidak mengenal dimensi ruang, anatomi dan perspektif menjadi sangat menarik untuk dikembangkan dalam karya yang bergaya dekoratif. Susunan bentuk yang tidak beraturan dan menggunakan warna-warna cerah memunculkan nilai estetika.

3. Adegan Kegiatan Anak-anak

Anak adalah makhluk sosial seperti halnya orang dewasa. Anak membutuhkan orang lain untuk dapat membantu mengembangkan kemampuannya, karena anak lahir dengan segala kelemahan sehingga tanpa orang lain tidak mungkin dapat mencapai taraf kemanusiaan yang normal. Menurut John Locke yang dikutip dari [http:// www.duniapsikologi.com](http://www.duniapsikologi.com) anak adalah pribadi yang masih bersih dan peka terhadap rangsangan-rangsangan yang berasal dari lingkungan.

Dalam tugas akhir ini penulis mengambil tema tentang kegiatan anak-anak pedesaan, maka figur yang diambil adalah figur anak-anak. Di mana figur anak-anak akan di gambar dengan adegan-adegan yang mencerminkan kehidupan anak-anak seperti bermain bersama.



Gambar IV

Contoh gambar figur anak-anak
(<http://adiryadi.files.wordpress.com>)



Gambar V

Contoh gambar figur anak-anak
(<http://bobo.kidnesia.com>)

H. Teknik

Teknik dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 1158) adalah cara membuat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan seni. Teknik juga dapat diartikan metode atau sistem mengerjakan sesuatu.

Tenik melukis adalah cara yang dipakai seniman dalam menggunakan bahan-bahan lukisannya. Dengan demikian, teknik merupakan suatu kebutuhan bagi seniman yang akan bekerja. Melukis dengan teknik basah maksudnya adalah cara melukis dengan menggunakan bahan-bahan melukis yang memakai pelarut air atau sejenis minyak tertentu, umpamanya cat air, cat minyak, cat akrilik, dan cat batik. Keempat bahan tersebut mempunyai spesifikasi teknik serta nilai ungkap artistik yang berlainan (Supono Pr., 1992: 42).

Sedangkan menurut Mikke Susanto (2012: 395), teknik basah adalah sebuah teknik dalam menggambar atau melukis yang menggunakan medium yang bersifat basah atau memakai medium air dan minyak cair, seperti cat air, cat minyak, tempera, tinta, rapidograf dan lain-lain.

Cat akrilik mempunyai nilai transparan yang serupa dengan cat air, yaitu dasar lukisan yang putih akan bersinar melalui warna tanpa memerlukan cat putih yang berlebihan. Cat tersebut akan menampilkan sifat transparan kalau dicampur air atau medium akrilik. Untuk mengkilapkan cat akrilik, perlu dicampur dengan air atau media kilap yang digunakan dalam tingkat kepekatan lukisan. Untuk berkarya, banyak gaya dan teknik dapat dicapai dengan cat akrilik dan sapuan kuas. Efek kuas dengan cara meneteskan atau dengan kuas kering dapat mencapai efek yang khusus (Supono Pr, 1992: 65).

I. Bentuk

Pengertian bentuk dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 135) adalah rupa atau wujud yang ditampilkan. Hampir sama dengan arti dan makna bentuk menurut Leksikon Grafika yaitu macam rupa atau wujud sesuatu, seperti bundar elips, bulat segi empat dan lain sebagainya. Sedangkan Plato mengemukakan bahwa rupa atau bentuk merupakan bahasa dunia yang tidak dirintangi oleh perbedaan-perbedaan seperti terdapat dalam bahasa kata-kata.

Bentuk adalah unsur seni rupa yang terbentuk karena ruang atau volume (Aminuddin 2009: 9). Sementara menurut Mikke Susanto (2012: 54), bentuk merupakan bangun, gambaran, rupa, wujud, sistem, susunan. Dalam karya seni rupa biasanya dikaitkan dengan matra yang ada, seperti dwimatra atau trimatra.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa arti dari bentuk adalah wujud yang ditampilkan yang tidak dapat dibatasi oleh perbedaan-perbedaan dan tidak berubah saat parameter, lokasi, skala dan rotasinya berubah.

1. Deformasi

Deformasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 244) adalah perubahan bentuk wujud dari yang baik menjadi kurang baik. Sedangkan deformasi menurut Mikke Susanto (2012: 98) merupakan perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau yang sebenarnya. Sehingga ini dapat memunculkan/ karakter baru yang lain dari sebelumnya.

Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Perubahan bentuk semacam ini banyak dijumpai pada seni lukis modern. Unsur-unsur yang dihadirkan merupakan komposisi yang setiap unsurnya menimbulkan getaran karakter dari wujud ekspresi simbolis (Dharsono Sony Kartika dan Nanang Ganda Prawira, 2004: 103).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa deformasi merupakan teknik mengubah bentuk secara berlebihan sehingga tidak berwujud seperti wujud sebenarnya. Perubahan bentuk ini dilakukan dengan sengaja untuk menciptakan karakter baru. Perubahan bentuk mengambil unsur tertentu yang mewakili karakter hasil inerpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

2. Stilasi

Menurut Darsono Sony Kartika dan Nanang Granda Prawira (2004: 103), stilasi merupakan satu cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut. Dalam membuat lukisan juga menggunakan pengayaan kontur pada bidang-bidang.

Stilasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar. Misalnya: karya seni yang banyak menggunakan bentuk stilasi adalah penggambaran ornamen.



Gambar VI
 Motif Mega Mendung
 (contoh stilasi bentuk awan)
 (http://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/0/00/Mega_mendung2.jpg)

J. Elemen Rupa

Karya Seni Rupa, terutama karya seni dua dimensi, terdiri dari unsur titik, garis, bidang, warna, dan gelap terang. Dari perpaduan selaras unsur-unsur inilah terbentuk karya Seni Rupa.

1. Titik

Titik merupakan unsur seni rupa yang paling sederhana. Unsur titik akan tampak berarti apa bila jumlahnya cukup banyak atau ukurannya diperbesar hingga menjadi bintang (Aminuddin 2009:7). Sedangkan menurut Mikke Susanto (2012:402), titik merupakan unsur rupa terkecil yang terlihat oleh mata. Titik diyakini pula sebagai unsur yang menggabungkan elemen-elemen rupa menjadi garis atau bentuk.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa titik merupakan unsur seni rupa yang paling sederhana dan terkecil. Dalam penciptaan lukisan titik juga dapat memunculkan elemen rupa tertentu, seperti gradasi atau gelap terang.

Penggambaran gradasi dilakukan dengan cara menggoreskan cat dengan warna dasar kemudian ditimpa dengan warna yang lebih muda dengan teknik *tutul-tutul*. Sehingga muncul gradasi warna dan terlihat susunan titik-titik yang dihasilkan dari teknik menggoreskan kuas dengan *tutul-tutul*.

2. Garis

Garis adalah goresan dan batas limit dari suatu benda, massa, ruang, warna, dan lain-lain (Fajar Sidik dan Aming Prayitno, 1979:3). Wucius Wong (1986: 3) menerangkan bahwa garis merupakan batas dari sebuah bidang. Selanjutnya menurut Nooryan Bahari (2008: 98-99), garis mempunyai ukuran dan dimensi arah tertentu, bisa panjang, pendek, panjang, halus, tebal berombak, lurus, melengkung, dan barangkali masih ada sifat yang lain.

Dalam lukisan Erica Hestu Wahyuni, garis digunakan untuk menggoreskan garis kontur menggunakan warna hitam dan warna-warna tertentu sesuai dengan bentuk yang akan digambar. Pada lukisan anak-anak secara umum garis juga digunakan untuk menggoreskan kontur dan kebanyakan kontur digoreskan dengan warna hitam. Fungsi kontur dalam lukisan yaitu untuk mengikat warna dan bidang supaya membentuk *unity* atau kesatuan. Garis juga bisa digunakan untuk menghias. Biasanya hiasan yang menggunakan garis dilakukan dengan menyusun garis berdasarkan prinsip desain yaitu ritme.

3. Bidang

Bidang merupakan unsur rupa yang terjadi karena pertemuan dari beberapa garis (Aminuddin 2009: 9). Sementara menurut Mikke Susanto (2012: 55) bidang

atau *shape* adalah area. Bidang terbentuk karena ada 2 atau lebih garis yang bertemu (bukan berhimpit). Dengan kata lain, bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik oleh formal maupun garis yang sifatnya ilusif, ekspresif, atau sugestif.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bidang area yang terbentuk karena pertemuan 2 atau lebih garis. Bidang dalam lukisan Erica digunakan untuk membedakan tempat dan waktu. Seperti pada lukisan yang berjudul *Vacation in Prosperity* bidang dibagi menjadi 3 bagian. Masing-masing bidang menggambarkan tempat yang berbeda. Pada masing-masing bidang juga terdapat sub bidang yang menggambarkan suatu objek seperti menggambarkan bidang tanah, lautan, ataupun menggambarkan bidang langit yang terdapat pada lukisan Erica.

4. Warna

Warna merupakan unsur seni rupa yang terbuat dari pigmen atau zat warna (Aminuddin 2009:10). Sedangkan menurut Mikke Susanto (2012: 433) warna didefinisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda.

Secara subjektif penampilan warna dapat diberikan kedalam *hue* (rona warna atau corak warna), *value* (kualitas terang gelap warna, atau tua muda warna), *chroma* (kekuatan warna yaitu murni-kotor warna, cemerlang-suram warna, atau cerah redup warna). Sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan, warna merupakan pantulan cahaya dari sesuatu yang tampak yang disebut pigmen atau warna bahan yang lazimnya terdapat pada benda-benda. Warna menjadi terlihat

dikarenakan adanya cahaya yang menimpa suatu benda, dan benda tersebut memantulkan cahaya ke mata yang kemudian diterjemahkan oleh otak sebagai warna tertentu (Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2009: 12).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa warna adalah unsur seni rupa yang terbuat dari pigmen atau zat warna dan diterima oleh indera penglihatan yang berasal dari cahaya melalui sebuah benda kemudian diterjemahkan oleh otak sebagai warna tertentu.

Dalam lukisan Erica Hestu Wahyuni yang bergaya dekoratif naif ini menggunakan warna cerah. Warna yang digunakan untuk menggambarkan keceriaan. Karena lukisan erica menggambarkan sifat kekanak-kanakan. Dan inilah agaknya yang dijadikan Erica pedoman dalam berkarya dan dalam melihat kehidupan lewat karyanya.

5. Gelap Terang

Gelap terang merupakan keadaan suatu bidang yang dibedakan dengan warna tua dan muda yang disebabkan perbedaan warna dan pengaruh cahaya (Aminuddin, 2009: 11).

Pada lukisan anak-anak hampir semua bidang menggunakan gelap terang. Penggambaran gelap terang dilakukan dengan cara penggradasian warna gelap ke muda atau sebaliknya. Seperti pada lukisan Kidnesia yang berjudul *Reog*, pada setiap bidang dan objek/figur pada lukisannya menggunakan gelap terang dengan melakukan penggradasian warna sehingga menciptakan bidang yang bervolume. Penggradasian warna juga dapat menambah nilai estetis pada lukisan.

6. Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu (Dharsono Sony Kartika dan Nanang Ganda Prawira, 2004: 107).

Menurut Mikke Susanto (2012: 49) tekstur semu yaitu tekstur yang dibuat pada kanvas terlihat bertekstur namun jika diraba secara fisik tidak ada kesan kasar. Biasanya tekstur yang dibuat dalam lukisan dibantu dengan teknik serap atau dilukis langsung.

Seperti pada lukisan Erica Hesti Wahyuni tekstur muncul pada semua bidang lukisan. Tekstur diciptakan dengan teknik pewarnaan secara flat kemudian ditimpa lagi dengan warna yang lebih muda dengan menggoreskan garis-garis secara tidak beraturan.

K. Prinsip Penyusunan (Desain)

Prinsip penyusunan atau desain adalah serangkaian kaidah umum yang sering digunakan sebagai dasar pijakan dalam mengelola dan menyusun unsur-unsur seni rupa dalam proses berkarya untuk menghasilkan sebuah karya seni rupa. Prinsip tersebut meliputi:

1. Kesatuan

Kesatuan atau *unity* merupakan salah satu unsur dan pedoman dalam berkarya seni (azas-azas desain). *Unity* merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub-azas

dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam suatu komposisi karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian (Mikke Susanto, 2012 : 416).

Sedangkan menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 59), kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh. Berhasil tidaknya pencapaian bentuk estetik suatu karya ditandai oleh menyatunya unsur-unsur estetik, yang ditentukan oleh kemampuan memadu keseluruhan. Dapat dikatakan bahwa tidak ada komposisi yang tidak utuh.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh. Kesatuan juga merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub-azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam suatu komposisi karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian.

2. Keseimbangan

Keseimbangan atau balance adalah penyesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada suatu komposisi dalam karya seni (Mikke Susanto, 2012: 46).

Sedangkan menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 60), keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur, dan kehadiran semua unsur dipertimbangkan dan memperhatikan keseimbangan yang diperhatikan dalam penyusunan bentuk, yaitu keseimbangan formal dan keseimbangan informal.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa keseimbangan merupakan keadaan atau kesamaan antara kekuatan untuk memberi tekanan pada suatu komposisi dalam karya seni. Adanya keseimbangan ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur, dan kehadiran semua unsur dipertimbangkan dan memperhatikan keseimbangan yang diperhatikan dalam penyusunan bentuk, yaitu keseimbangan formal dan keseimbangan informal.

3. Ritme

Ritme menurut E. B. Feldman seperti yang di kutip Mikke Susanto (2012: 334) adalah urutan pengulangan yang teratur dari sebuah elemen dan unsur-unsur dalam suatu karya seni. Ritme dapat berupa pengulangan bentuk atau pola yang sama tetapi dengan ukuran yang bervariasi. Garis atau bentuk dapat mengesankan kekuatan visual yang bergerak diseluruh bidang lukisan.

4. Harmoni

Harmoni atau keselarasan adalah tatanan ragawi yang merupakan produk transformasi atau pemberdayagunaan ide-ide dan potensi-potensi bahan dan

teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan yang ideal (Mikke Susanto, 2011: 175).

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 54), harmoni atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur estetika dipadukan secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan keserasian.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa harmoni merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat dengan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan yang ideal. Jika unsur-unsur estetika dipadukan secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan keserasian.

5. Proporsi

Proporsi merupakan perbandingan antara bagian-bagian dalam satu bentuk yang serasi. Proporsi berhubungan erat dengan keseimbangan, ritme dan kesatuan. Keragaman proporsi pada sebuah karya maka akan terlihat lebih dinamis, kreatif dan juga alternatif.

Proporsi dan skala mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Warna, tekstur, dan garis memainkan peranan penting dalam menentukan proporsi. Warna-warna yang cerah lebih jelas kelihatan. Tekstur yang memantulkan cahaya atau bidang-bidang yang bermotif juga akan menonjolkan suatu bidang garis-garis vertikal cenderung membuat suatu benda kelihatan lebih langsing dan tinggi. Garis-garis horizontal membuat benda kelihatan lebih pendek dan lebar. Jadi proporsi tergantung pada tipe dan besarnya bidang, warna, garis, dan tekstur dalam beberapa area (Dharsono Sony Kartika, 2004: 64).

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa proporsi merupakan skala perbandingan antara bagian-bagian dalam satu bentuk yang serasi yang berhubungan erat dengan keseimbangan, ritme dan kesatuan. Warna, tekstur, dan garis memainkan peranan penting dalam menentukan proporsi. Jadi proporsi tergantung pada tipe dan besarnya bidang, warna, garis, dan tekstur dalam beberapa area.

6. Variasi

Secara etimologis variasi berarti penganeekaragaman atau serba beraneka macam sebagai usaha untuk menawarkan alternative baru yang tidak mapan serta memiliki perbedaan (Mikke Suanto 2012: 419).

7. Pusat Perhatian (*Center of Interest*)

Menurut Mikke Susanto (2012: 77), center of interest merupakan lokasi tertentu atau titik paling penting dalam sebuah karya.

Lukisan yang baik mempunyai titik berat untuk menarik perhatian (*center of interest*). Ada berbagai cara untuk menarik perhatian kepada titik berat tersebut, yaitu dicapai dengan perulangan ukuran serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif. Susunan beberapa unsur visual atau penggunaan ruang dan cahaya bisa menghasilkan titik perhatian pada fokus tertentu. Aksentuasi melalui ukuran, suatu unsur bentuk yang lebih besar akan tampak menarik perhatian karena besarnya. Akan tetapi ukiran dari benda yang menjadi titik pusat perhatian harus sesuai antara perbandingan dimensi terhadap ruang tersebut (Dharsono Sony Kartika, 2004:121).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *center of interest* merupakan salah satu prinsip penyusunan unsur rupa dengan maksud menarik perhatian. Prinsip ini dicapai dengan cara menciptakan kekontrasan tertentu melalui pendekatan ukuran, warna, bentuk, maupun letak suatu unsur dengan unsur-unsur yang lain dalam suatu lukisan.

L. Metode Penciptaan

1. Observasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 794) observasi merupakan peninjauan secara cermat. Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung di lapangan atau lokasi penelitian. Sedangkan Sugiono (2010: 310) menyebutkan bahwa, observasi erat hubungannya dengan penelitian ilmiah. Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta kenyataan yang diperoleh melalui observasi.

2. Improvisasi

Ekspresi yang spontan dan tidak didasari dari sesuatu yang ada di dalam, yang bersifat spiritual. Penciptaan biasanya juga tanpa rencana lebih dahulu serta (biasanya) pengerjaannya hampir dengan bahan seadanya. Dalam berkarya seni rupa, hal ini sangat sering terjadi, biasanya pada karya sketsa atau seni lukis yang bergaya ekspresionisme, impresionisme atau abstrak ekspresionisme dan lain-lain (Mikke Susanto 2012: 192).

Untuk menuangkan ide penciptaan yang telah ditetapkan, dikembangkan figur anak-anak dengan cara membuat sketsa pada kertas dengan mencontoh gambar

yang telah dipilih kemudian di ubah dengan bentuk yang lebih sesuai dengan konsep lukisan.

3. Visualisasi

Visualisasi adalah pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta grafik dan sebagainya atau proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat karya seni atau visual (Mikke Susanto, 2012: 427).

BAB III

PEMBAHASAN DAN PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan

Konsep lukisan didasarkan pada tema kegiatan anak-anak pedesaan. Tema dalam setiap karya diambil dari beberapa kegiatan anak-anak pedesaan menjadi 10 karya yang dianggap dapat mewakili tema yang diangkat.

Metode yang digunakan yaitu observasi, improvisasi dan visualisasi. Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan beberapa gambar adegan yang dibutuhkan dalam setiap karya. Metode improvisasi dilakukan dengan cara pembuatan sketsa-sketsa untuk menghasilkan gambar objek/ figur utama yang akan dilukiskan pada kanvas. Dan metode visualisasi dilakukan dengan cara pemindahan sketsa-sketsa yang telah dibuat pada tahap improvisasi ke dalam kanvas. Latar belakang atau objek pendukung dikerjakan langsung pada kanvas tanpa tahap sketsa.

Untuk pewarnaan, cat yang digunakan yaitu menggunakan cat akrilik putih. Warna dihasilkan dari pencampuran cat *sendy* dengan menggunakan warna primer (merah, kuning, dan biru). Teknik yang akan digunakan yaitu menggunakan teknik plakat. Di bagian tertentu menggunakan gradasi warna untuk menimbulkan bentuk yang bervolume. Penggradasian warna dilakukan dengan teknik tutul-tutul yaitu cat digoreskan pada kanvas dengan warna dasar kemudian ditimpa dengan menutut-tutul kuas menggunakan warna yang lebih muda dari warna dasar. Tahap terakhir yaitu pemberian kontur pada setiap bentuk dalam lukisan. Kontur dalam lukisan ini menggunakan warna hitam yang berfungsi untuk mengikat warna-

warna sehingga diperoleh kesatuan. Kontur digoreskan menggunakan kuas berupa garis yang tegas dan ekspresif.

Penggunaan figur utama dibuat dengan proporsi yang lebih besar dari figur-figur pendukung. Kemudian latar belakang memanfaatkan beberapa bentuk objek alam yang dapat mendukung untuk menunjukkan lingkungan pedesaan.

B. Tema Dalam Setiap Karya

Karya-karya dekoratif ini mengangkat segala kegiatan anak-anak pedesaan yang jauh dari kehidupan kota yang modern sebagai tema. Kegiatan anak-anak merupakan salah satu bentuk aktivitas untuk bersosialisasi terhadap lingkungan sosial. Pemilihan kegiatan anak-anak pedesaan sebagai pokok cerita menjadi hal yang mendukung lukisan terkait dengan pendekatan dekoratif yang digunakan.

Masing-masing karya menceritakan satu bagian dari kegiatan anak-anak pedesaan. Di antaranya anak-anak yang sedang berkumpul untuk bermain, permainan tradisional, membantu orang tua untuk menggembala hewan ternak, sifat anak-anak dalam lingkungan, bahkan ekspresi anak ketika melihat sesuatu yang asing masuk dalam lingkungannya.

Semua figur dan latar didukung dengan pakaian yang sederhana dan objek lingkungan pedesaan sebagai latar belakang dalam lukisan. Latar belakang dimaksudkan untuk memperkuat kesan suasana yang akan disampaikan pada lukisan. Ada beberapa bagian latar belakang dimasukan oleh susunan garis dan ornamen untuk memenuhi bagian-bagian yang terlihat sepi agar tercipta keharmonisan dan tercipta kesan yang ceria.

Dalam tugas akhir ini dapat digambarkan beberapa kegiatan anak-anak pedesaan, antara lain:

1. Sekumpulan Anak-Anak yang Sedang Menari Tarian *Jaranan*

Tema yang akan diambil yaitu sekumpulan figur anak-anak yang sedang bermain di halaman pedesaan. Kegiatan tersebut memiliki nilai positif dalam lingkungan sosial.

Jaranan memiliki makna untuk mengajarkan kepada anak-anak tentang nilai kebersamaan dan saling menghormati antar sesama. Dengan figur anak-anak yang sedang menari-nari, tidak lengkap jika tidak adanya iringan musik. Maka untuk melengkapinya terciptalah figur anak-anak yang seolah-olah bermain musik perkusi dengan peralatan seadanya. Kenapa perupa menggambarkan alat musiknya menggunakan peralatan seadanya? Hal ini dimaksudkan karena pemerannya adalah anak-anak. Anak-anak identik dengan permainan, jadi apapun alatnya bisa dijadikan seolah-olah alat musik sungguhan. Dilengkapi pula dengan adanya penonton yang mengelilingi permainan tersebut. Hal ini dimaksudkan untuk menambah nilai kebersamaan dan kegembiraan dalam suatu lingkungan.

2. Figur Anak Sombong Dalam Lingkungan Sosial

Tema yang akan diambil menceritakan salah satu sifat figur seorang anak di dalam lingkungan sosial yang memiliki sifat sombong, orang Jawa sering menyebutnya *gembelengan*. Dalam kehidupannya dia suka membuat ulah dan menyakiti teman-temannya. Hingga suatu ketika, si anak yang sombong tersebut mendapat imbas dari apa yang telah diperbuatnya.

Perupa mengambil tema *gembelengan* karena terinspirasi oleh tembang dolanan yang berjudul “*Gundul-Gundul Pacul*” yang dahulu sering dinyayikan oleh anak-anak Jawa. Saat ini banyak anak-anak yang tidak mengenal lagu *Gundul-Gundul Pacul*. Padahal lagu ini memiliki makna yang sangat bermanfaat untuk perkembangan anak. Yaitu mengingatkan anak untuk tidak menjadi orang yang sombong. Kebanyakan anak sekarang hanya mengenal lagu-lagu modern yang mengangkat tema tentang percintaan orang-orang dewasa.

3. Sekumpulan Anak yang Sedang Bermain Bersama di Waktu Terang Bulan

Tema yang akan diambil menceritakan suasana malam ketika padang bulan. Menurut cerita orang tua yang ketika waktu kecil dulu sempat merasakan malam hari tanpa listrik, saat padang bulan tiba mereka mengisi waktu untuk berkumpul bersama di luar rumah. Kegiatan yang mereka lakukan adalah bermain bersama. Kegiatan ini dilakukan oleh anak-anak karena padang bulan datang tidak setiap hari. Malam menjadi terang walaupun tanpa listrik. Maka ketika padang bulan datang mereka memanfaatkan untuk bermain bersama teman-teman.

Lukisan ini juga terinspirasi oleh tembang dolanan yang berjudul padang bulan. Dalam tembang dolanan padang bulan mengandung makna religius. Maksud dari tembang dolanan tersebut adalah kita hendaknya bersyukur kepada yang Maha Kuasa untuk menikmati keindahan alam. Untuk menunjukan rasa syukur kita diharapkan untuk tidak tidur terlalu sore karena kita bisa melaksanakan ibadah di waktu malam.

4. Anak-Anak yang Sedang Bermain Dakon

Tema yang diambil menceritakan dua orang anak yang sedang bermain dakon. Permainan dakon merupakan permainan tradisional adat Jawa. Menurut sejarah permainan ini pertama kali dibawa oleh pendatang dari Arab yang rata-rata datang ke Indonesia untuk berdagang atau berdakwah. Pada umumnya jumlah lubang keseluruhan adalah 16 yang dibagi menjadi 7 lubang kecil dan 2 lubang tujuan (masing-masing satu untuk setiap pemain). Skor kemenangan ditentukan dari jumlah biji yang terdapat pada lubang tujuan tersebut.

Setiap pemain mengambil semua biji yang terdapat pada lubang kecil yang diinginkan, untuk disebar satu biji per lubang berurutan searah jarum jam. Langkah tersebut dilakukan berulang. Apabila pada lubang terakhir meletakan biji masih ada isinya maka pemain tersebut melanjutkan dengan mengambil semua biji yang terdapat pada lubang tersebut dan melanjutkan permainan. Apabila peletakan biji terakhir berada pada lubang yang kosong maka pemain tidak dapat melanjutkan langkah dan tidak mendapat apa-apa, giliran untuk bermain ke lawan.

Permainan dianggap selesai jika sudah tidak ada lagi yang diambil (seluruh biji ada di lubang semua pemain). Pemenangnya adalah yang mendapatkan biji terbanyak.

Permainan ini memerlukan 2 orang pemain, sebuah papan congklak, dan biji untuk pengisi masing-masing lubang. Lubang pada papan congklak memiliki 7 lubang dan 2 lubang besar berada pada ujung papan congklak yang biasa disebut lumbung atau induk. Bermain dakon diperlukan biji untuk mengisi lubang pada papan congklak, biasanya yang digunakan adalah biji sawo/kecik.

Untuk permainan dakon diperlukan 98 biji sawo. Masing-masing sisi dakon memiliki 7 lubang di isi 7 biji. Jadi masing-masing pemain memiliki 49 biji sawo. Sedangkan lubang yang berada pada ujung papan dakon dikosongkan untuk menampung biji ketika permainan dijalankan.

Pada masyarakat tradisional Jawa, dakon dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa, terutama wanita. Karena permainan ini identik dengan dunia wanita. Tidak ada yang tahu kenapa permainan ini identik dengan wanita. Namun menurut beberapa pendapat permainan ini identik dengan manajemen atau pengelolaan keuangan. Disadari atau tidak kaum hawa memiliki peranan penting dalam pengelolaan keuangan rumah tangga. Dakon ini dianggap sebagai sarana pelatihan untuk manajemen keuangan dalam rumah tangga nantinya.

Filosofi dari permainan dakon yaitu 7 lubang yang masing-masing diisi 7 biji yang menunjukkan jumlah hari dalam satu minggu. Artinya, tiap orang memiliki waktu yang sama dalam seminggu, yaitu 7 hari.

Ketika biji diambil dari satu lubang, ia mengisi lubang yang lain termasuk lubang besar. Pelajaran dari fase ini adalah setiap hari yang kita jalani akan berpengaruh pada hari-hari kita selanjutnya, dan juga hari-hari orang lain. Apa yang kita lakukan hari ini bisa jadi sangat bermakna bagi orang lain.

Ketika biji diambil, kemudian diambil lagi, juga berarti bahwa hidup itu harus memberi dan menerima. Tidak selalu mengambil, namun juga memberi untuk keseimbangan hidup.

Biji diisi satu persatu, tidak dapat diisi sekaligus. Maksudnya, kita harus jujur dalam mengisi lubang pada papan dakon. Kita harus jujur mengisi hidup kita. Satu

persatu, sedikit demi sedikit, asalkan jujur dan baik, lebih baik dari pada banyak namun tidak jujur. Satu persatu biji yang diisi juga bermakna bahwa kita harus menabung setiap hari untuk hari-hari berikutnya. Kita juga harus mempunyai simpanan, yaitu biji yang berada di lubang induk.

Strategi diperlukan dalam permainan ini agar biji kita tidak habis diambil lawan. Hikmahnya yaitu hidup adalah persaingan, namun bukan berarti kita harus bermusuhan. Karena tiap orang juga mempunyai kepentingan dan tujuan yang mungkin sama dengan tujuan kita, maka kita harus cerdik dan strategis.

Pemenang adalah yang jumlah bijinya di lubang induk lebih banyak, maksudnya adalah mereka yang menjadi pemenang atau mereka yang sukses adalah mereka yang paling banyak amal kebbaikannya. Mereka yang banyak tabungan kebbaikannya, mereka yang menabung lebih banyak, dan yang mereka tahu strategi untuk mengumpulkan strategi.

Permainan ini sesungguhnya merupakan serpihan kecil dari unsur pembentuk budaya dan karakter bangsa. Dengan permainan ini kita bisa mengambil manfaat yang terkadang kita sendiri tidak menyadarinya. Dakon melatih kita untuk terampil, cermat, jujur, sportif, *tepa selira*, dan menimbulkan rasa akrab antara sesama.

Nilai pendidikan permainan dakon ini bisa mendatangkan manfaat sebagai berikut; 1) sarana pelatihan terhadap pengelolaan atau manajemen keuangan, 2) melatih untuk terampil dan cermat, 3) melatih jiwa sportif, jujur, adil, *tepa selira* dan akrab dengan orang lain, 4) menjalin keakraban dan melatih motorik anak.

5. Sekumpulan Anak yang Bermain *Engklek* di Pekarangan

Tema yang diambil menceritakan sekumpulan anak yang sedang bermain *Engklek*. Permainan *Engklek* (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya.

Permainan *Engklek* biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di halaman. Namun, sebelum kita memulai permainan ini kita harus menggambar kotak-kotak di pelataran semen, aspal atau tanah, menggambar 5 segi empat *dempet* vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri di beri lagi sebuah segi empat. Permainan ini mempunyai banyak nama atau istilah lain. Ada yang menyebutnya *teklek ciplak gunung*, *demprak* dan masih banyak lagi. Istilah yang disebutkan memang beragam, tetapi permainan yang dimainkan tetap sama. Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia. Terdapat dugaan bahwa nama permainan ini berasal dari "*zondag-maandag*" yang berasal dari Belanda dan menyebar ke nusantara pada jaman kolonial, walaupun dugaan tersebut adalah pendapat sementara.

Manfaat yang diperoleh dari permainan *Engklek* ini adalah:

1) kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan *Engklek* anak diharuskan untuk melompat-lompat, 2) Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan, 3) Dapat menaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama, 4) Mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan *Engklek* melatih anak untuk berhitung dan menentukan

langkah-langkah yang harus dilewatinya, 5) Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat permainan.

6. Anak-Anak Membantu Orang Tua Menggembala Hewan Ternak

Tema yang diambil menceritakan kegiatan anak pedesaan yang sedang menggembala hewan ternak. Kegiatan ini dahulu sering ditemukan di pedesaan. Bahkan perupa dahulu sempat merasakan bagaimana menggembala hewan ternak. Kegiatan ini dilakukan untuk membantu orang tua supaya meringankan beban mereka.

Dengan menggembala hewan ternak kita bisa sambil bermain dengan teman-teman. Karena banyak anak-anak pada masa itu yang membantu orang tua menggembala hewan ternak.

Dengan seiring berkembangnya zaman, kegiatan tersebut jarang ditemukan. Bahkan hampir tidak ada di lingkungan sekitar tempat tinggal perupa. Anak-anak pada masa kini lebih tertarik dengan dunia modern. Yang akrab dengan teknologi canggih.

Lukisan ini terinspirasi dari sebuah pengalaman pada masa kecil dulu. Dan lukisan ini tercipta seolah-olah untuk mengenang pada masa kecil perupa.

7. Permainan Tradisional *Ulo-ulonan* yang Dimainkan Anak-Anak di Pekarangan

Tema yang diambil menceritakan sekumpulan anak-anak yang sedang bermain *ulo-ulonan* atau dalam bahasa Indonesia sering disebut ular naga di sebuah pekarangan. Ular Naga adalah satu permainan berkelompok yang biasa dimainkan di luar rumah di waktu sore dan malam hari. Tempat bermainnya di tanah lapang atau halaman rumah yang agak luas. Lebih menarik apabila dimainkan di bawah cahaya rembulan. Pemainnya biasanya sekitar 5-10 orang, bisa juga lebih.

Anak-anak berbaris bergandeng pegang 'buntut', yakni anak yang berada di belakang berbaris sambil memegang ujung baju atau pinggang anak yang di mukanya. Seorang anak yang lebih besar, atau paling besar, bermain sebagai “induk” dan berada paling depan dalam barisan. Kemudian dua anak lagi yang cukup besar bermain sebagai “gerbang”, dengan berdiri berhadapan dan saling berpegangan tangan di atas kepala. Induk dan gerbang biasanya dipilih dari anak-anak yang tangkas berbicara, karena salah satu daya tarik permainan ini adalah dalam dialog yang mereka lakukan.

Barisan akan bergerak melingkar kian kemari, sebagai Ular Naga yang berjalan-jalan dan terutama mengitari gerbang yang berdiri di tengah-tengah halaman, sambil menyanyikan lagu. Pada saat-saat tertentu sesuai dengan lagu, Ular Naga akan berjalan melewati gerbang.

Pada saat terakhir, ketika lagu habis, seorang anak yang berjalan paling belakang akan ditangkap oleh gerbang. Setelah itu, si induk dengan semua anggota barisan berderet di belakangnya akan berdialog dan berbantah-bantahan

dengan kedua "gerbang" perihal anak yang ditangkap. Seringkali perbantahan ini berlangsung seru dan lucu, sehingga anak-anak ini saling tertawa. Sampai pada akhirnya, si anak yang tertangkap disuruh memilih di antara dua pilihan, dan berdasarkan pilihannya, ditempatkan di belakang salah satu gerbang. Permainan akan dimulai kembali. Dengan terdengarnya nyanyi, Ular Naga kembali bergerak dan menerobos gerbang, lalu ada lagi seorang anak yang ditangkap. Perbantahan lagi. Demikian berlangsung terus, hingga induk akan kehabisan anak dan permainan selesai. Atau, anak-anak pulang dipanggil orang tuanya karena sudah larut malam.

8. Permainan Layang-Layang dan Cita-Cita

Tema yang diambil menceritakan figur anak-anak yang sedang bermain layang-layang. Maksud dari lukisan tersebut adalah sebuah cita-cita yang ingin dicapai anak-anak dengan mengendalikan diri bagai layang-layang yang kita kendalikan agar bisa terbang bebas di langit dengan usaha untuk membuatnya bisa terbang. Seperti halnya cita-cita, dengan usaha maka cita-cita yang kita inginkan dapat kita capai.

9. Telepon Kaleng

Lukisan yang berjudul telepon kaleng menggambarkan dua orang anak yang sedang berkomunikasi dengan menggunakan telepon kaleng. Telepon kaleng merupakan permainan yang memiliki unsur ilmu, yaitu pada Waktu SD dulu, pada pelajaran IPA ada bahasan mengenai telepon kaleng. Telepon ini dibuat dari dua kaleng (bisa juga dengan gelas plastik bekas kemasan air mineral) yang

dihubungkan dengan seutas tali. Cara penggunaannya yaitu satu orang bicara di kaleng sedangkan seorang temannya mendengarkan dari kaleng 2. Tali atau benang harus dalam keadaan kencang, supaya suara merambat dengan sempurna.

10. Persaingan Gadget dengan Permainan Tradisional di Lingkungan Sosial Anak

Tema yang diambil menceritakan seorang anak kota yang datang ke lingkungan pedesaan. Dia membawa sebuah gadget, dan disekelilingnya dikerumuni oleh beberapa anak pedesaan dengan muka yang penuh keheran-heranan.

C. Bahan, Alat dan Teknik

Dalam penciptaan karya sebuah karya seni rupa mutlak diperlukan adanya bahan, alat serta teknik untuk mengelolanya sedemikian rupa agar tercipta sebuah karya. Keseluruhan karya yang disajikan dalam tugas akhir ini menggunakan bahan-bahan dan teknik yang biasa digunakan untuk melukis secara konvensional.

1. Bahan

a. Kanvas

Dalam penciptaan karya digunakan kanvas mentah, kemudian dilapisi dengan cat tembok warna putih dan lem *fox* hingga menutup seluruh pori-pori kain. Hal ini dilakukan untuk menghindari pemakaian cat yang merembes hingga bagian belakang, untuk mempermudah penggunaan teknik plakat.



Gambar VII
Kanvas

b. Kertas

Kertas digunakan untuk membuat sketsa sebelum melukis pada kanvas.

c. Cat

Cat yang digunakan adalah cat tembok mowilex yang juga termasuk cat akrilik dengan pelarut air. Kemudian dicampur dengan pigmen sandy menggunakan warna primer (merah, kuning dan biru). Cat ini dipilih karena pelarutnya menggunakan air dan sifatnya cepat kering.



Gambar VIII
Cat Putih



Gambar IX
Cat Sandy

2. Alat

a. Kuas

Kuas yang digunakan adalah kuas yang berbulu kaku. Menggunakan beberapa ukuran dan bentuk kuas. Untuk kuas yang meruncing digunakan untuk membuat *outline*. Sedangkan kuas yang bentuknya rata digunakan untuk membuat blok warna yang bagian lebih luas sehingga mempercepat dalam proses mewarnai.



Gambar X
Kuas

b. Gelas

Gelas digunakan untuk menuangkan warna dan mencampur warna yang diinginkan sebelum digoreskan ke dalam kanvas. Gelas juga berfungsi untuk menghindari campurnya warna.



Gambar XI
Gelas

c. Kain Lap

Kain lap berfungsi untuk mengelap kuas yang basah karena dicuci untuk menghindari pencampuran warna sehingga menghasilkan warna yang diinginkan.

d. Pensil

Pensil berfungsi untuk membuat sketsa dalam kertas atau pun dalam kanvas.

e. Penghapus

Penghapus berfungsi untuk menghapus sketsa yang salah atau yang tidak diinginkan.

3. Teknik

a. Teknik Dalam Membuat Sketsa

Sketsa adalah memindahkan objek dengan goresan, arsiran ataupun warna dengan tujuan baik sebagai rancangan maupun karya yang dapat berdiri sendiri (selesai). Biasanya sketsa dibuat secara ringan dengan menggunakan bahan yang mudah seperti pensil, tinta atau pen.

Untuk menghasilkan lukisan yang diinginkan, perupa terlebih dahulu membuat sketsa di kertas HVS. Di dalam kertas perupa hanya menggambar sketsa objek utamanya saja. Setelah selesai membuat sket di kertas, perupa kemudian memindahkan gambar pada kanvas dengan skala yang lebih besar. Untuk gambar penunjangnya perupa membuat sket langsung di atas kanvas secara spontan.



Gambar XII
Sketsa pada kertas HVS

b. Teknik Pewarnaan

Dalam menciptakan lukisan, perupa menggunakan cat akrilik yang pelarutnya adalah air. Cat akrilik juga memiliki sifat mudah kering sehingga perupa tidak perlu menunggu lama cat mengering.

Teknik pewarnaan adalah teknik plakat yaitu dengan menggoreskan cat akrilik pada kanvas secara flat atau datar. Pada bagian tertentu menggunakan teknik tutul-tutul yaitu untuk menciptakan gradasi warna sehingga menghasilkan elemen rupa yaitu gelap terang. Teknik ini juga untuk menimbulkan objek yang bervolume.

Aksen dibuat dengan cara menggoreskan cat warna muda atau sebaliknya pada kanvas berupa susunan garis atau motif sehingga mendapatkan kesan ramai.



Gambar XIII
Proses pewarnaan

D. Tahap Visualisasi Karya

Tahap berkarya diawali dengan memahami berbagai kehidupan anak-anak pedesaan dengan cara mencari informasi dari internet berupa beberapa adegan kegiatan anak-anak ataupun artikel yang berisi tentang permainan tradisional

anak-anak dan perbedaan kehidupan anak-anak pedesaan dengan anak-anak yang hidup di kota.

Dari proses pengamatan tersebut muncul gagasan untuk menciptakan lukisan yang mengambil tema dari beberapakegiatan anak-anak pedesaan yang memiliki nilai positif dalam perkembangan bersosialisasi anak-anak. Kemudian gagasan tersebut dituangkan dalam sketsa pada bidang kertas dengan menggambarkan objek/ figur utama dengan pendekatan dekoratif naif. Kemudian susunan bentuk secara deformasi yaitu pengubahan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk menciptakan karakter baru.

Adapun dalam gambar tersebut figur-figur utamadengan gerakan tertentu yang dapat mewakili tema yang diangkat dan mengolah bentuk benda-benda buatan manusia serta kejadian alamiah yang difungsikan sebagai penyeimbang dan memberikan sosok baru dalam setiap karya. Selanjutnya memindahkan sketsa tersebut pada media kanvas yang kemudian dilakukan proses pengecatan. Pada proses pengecatan membutuhkan kepekaan rasa, goresan ekspresif, tebal tipis dan kedalaman guratan-guratan yang dihasilkan gerakan yang dihasilkan dari tangan, jarak antara kuas dan kanvas, ukuran kuas, serta emosi.

Pewarnaan merupakan hasil pencampuran dari ketiga warna primer yaitu warna merah, warna kuning, dan warna biru. Tiap karya menggunakan warna-warna yang dapat mempresentasikan suasana saat itu. Untuk pewarnaan garis dan motif menggunakan warna yang bertolak belakang dari warna dasarnya. Apabila warna dasar cenderung gelap, maka motifnya menggunakan warna cenderung

terang (dicampur putih), begitu pula sebaliknya. Kemudian sentuhan-sentuhan ekspresif dilakukan dari garis *outline*.

Tahap akhir yaitu pengemasan karya layak pajang dengan mempergunakan pigura. Selain untuk melindungi karya, kemasan tersebut menambah nilai dari karya tersebut.

E. Bentuk Lukisan

1. *Jaranan*



Gambar XIV

Jaranan, 100x80, Akrilik pada Kanvas, 2013

Karya yang berjudul “*Jaranan*” melukiskan salah satu kegiatan anak-anak pedesaan yang sedang berkumpul pada sebuah pekarangan. Di antara mereka ada yang bermain tarian tradisional yaitu *jathilan*. *Jathilan* merupakan tarian tradisional Jawa yang sampai saat ini masih dinikmati oleh masyarakat Jawa khususnya Yogyakarta.

Figur manusia dalam lukisan ini memiliki ciri khas yaitu digambarkan secara deformasi kepala yang besar, bibir lebar dan tubuh yang tidak memikirkan

anatomi. Dalam lukisan ini titik-titik digunakan untuk membuat kesan gelap terang. Dengan warna dasar lebih gelap kemudian ditimpa dengan warna putih atau warna yang lebih muda dengan teknik tutul-tutul sehingga memunculkan elemen rupa yaitu titik.

Latar belakang dalam lukisan ini digambarkan dengan bidang-bidang tanah menggunakan warna coklat, oranye, dan hijau. Penambahan susunan garis yang tersusun berdasarkan prinsip desain yaitu ritme. Kemudian *balance* didapat dengan penambahan objek-objek figur manusia, pepohonan, hewan, dan kolam ikan. Secara keseluruhan komposisi yang digunakan adalah asimetris, yaitu objek utama yang cenderung berat ke kiri.

Center of interest terletak pada penggambaran anak-anak menari tarian *jaranan* dan anak-anak yang sedang memainkan alat musik perkusi. Pewarnaan dalam lukisan ini dengan teknik plakat yaitu dengan menggoreskan cat akrilik pada kanvas dengan blok-blok warna rata, kemudian pada bagian tertentu ditimpa dengan warna yang lebih muda untuk menimbulkan kesan volume. Kontur dalam lukisan ini menggunakan warna hitam yang berfungsi untuk mengikat warna sehingga diperoleh kesatuan (*unity*). Kontur digoreskan dengan menggunakan kuas berupa garis yang tegas dan ekspresif.

2. *Gembelengan*



Gambar XV

Gembelengan, 130x80cm, Akrilik pada Kanvas, 2013

Lukisan yang berjudul “*gembelengan*” menggambarkan seorang figur anak laki-laki yang memiliki sifat sombong. Dalam bahasa Jawa orang sombong sering disebut dengan *gembelengan*.

Objek dalam lukisan ini digambarkan secara deformasi yaitu seperti pada objek seorang anak dengan kepala botak yang lebih besar dari tubuhnya, mulut yang lebar terbuka, kemudian tubuh yang tak mengenal anatomi. Di bagian tertentu menggunakan warna gelap terang. Warna gelap terang dimunculkan dengan teknik tutul-tutul sehingga menimbulkan elemen rupa yaitu titik-titik. Garis-garis digunakan pada bidang-bidang kosong yang tersusun berdasarkan ritme. Dalam lukisan ini *balance* didapat dengan penggambaran figur-figur manusia yang lebih kecil dari figur utama, objek pepohonan, kolam ikan, rumah dan kucing. Sehingga proporsi pada lukisan *gembelengan* terlihat serasi dan harmoni.

Center of interest terletak pada penggambaran anak berkepala botak yang membawa bakul dan membawa cangkul. Proporsi figur utama digambarkan lebih besar dari objek lainnya. Pewarnaan dalam lukisan ini dengan teknik plakat yaitu dengan menggoreskan cat akrilik pada kanvas dengan blok-blok warna rata, kemudian pada bagian tertentu ditimpa dengan warna yang lebih muda untuk menimbulkan kesan volume. Kontur dalam lukisan ini menggunakan warna hitam yang berfungsi untuk mengikat warna sehingga diperoleh kesatuan (*unity*). Kontur digoreskan dengan menggunakan kuas berupa garis yang tegas dan ekspresif.

3. *Padang Bulan*



Gambar XVI

Padang Bulan, 100x130cm, Akrilik pada Kanvas, 2013

Karya yang berjudul “*Padang Bulan*” menggambarkan sekumpulan anak-anak yang sedang bermain di luar rumah pada saat datangnya padang bulan. Pada zaman dahulu, sebelum adanya lampu ketika terang bulan dimanfaatkan anak-anak untuk bermain bersama. Ini dikarenakan dahulu ketika malam hari di luar rumah sangat gelap gulita. Saat terang bulan datang, suasana malam jadi terang. Hal ini tidak setiap hari terjadi, terang bulan datang hanya 1 bulan sekali. Maka ketika munculnya terang bulan dimanfaatkan anak-anak pada zaman dahulu keluar rumah untuk bermain bersama.

Bentuk bulan pada lukisan ini tergambar lebih besar dari figur lainnya dan menggunakan gradasi warna oranye ke putih. Di dalam gambar bulan terdapat susunan garis putus-putus yang tersusun ritmis melingkar membentuk

keseimbangan garis semu. Latar belakang pada gambar bulan berwarna biru dengan susunan motif *mega mendhung* dengan warna putih.

Dalam lukisan ini titik-titik digunakan untuk menimbulkan kesan gelap terang dengan teknik tutul-tutul. Pada bidang-bidang tanah diberi susunan garis yang tersusun berdasarkan prinsip desain yaitu ritme. Sebagian besar warna yang digunakan pada lukisan ini yaitu warna-warna gelap untuk menunjukkan waktu yaitu di malam hari.

Center of interest pada lukisan ini terletak pada bulan dan 4 figur anak yang sedang bermain *petak umpet*. Secara keseluruhan komposisi yang digunakan yaitu figur utama lebih besar dari objek-objek yang lain. Kemudian *balance* didapat dengan penambahan objek-objek lain seperti pepohonan, rumah, figur manusia, kolam ikan dan figur-figur hewan. Pewarnaan dalam lukisan ini dengan teknik plakat yaitu dengan menggoreskan cat akrilik pada kanvas dengan blok-blok warna rata, kemudian pada bagian tertentu ditimpa dengan warna yang lebih muda untuk menimbulkan kesan volume. Kontur dalam lukisan ini menggunakan warna hitam yang berfungsi untuk mengikat warna sehingga diperoleh kesatuan (*unity*). Kontur digoreskan dengan menggunakan kuas berupa garis yang tegas dan ekspresif.

4. *Dolanan Dakon*



Gambar XVII

Dolanan Dakon, 80x100cm, Akrilik pada Kanvas, 2014

Karya yang berjudul “*Dolanan Dakon*” menggambarkan anak-anak yang sedang bermain dakon. Permainan dakon atau congklak merupakan permainan tradisional. Pada umumnya jumlah lubang keseluruhan adalah 16 yang dibagi menjadi 7 lubang kecil dan 2 lubang tujuan (masing-masing satu untuk setiap pemain). Skor kemenangan ditentukan dari jumlah biji yang terdapat pada lubang tujuan tersebut.

Dalam lukisan ini objek-objek digambarkan secara deformasi yaitu dengan merubah susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja sehingga dapat memunculkan karakter baru. Seperti pada figur utama dengan bentuk yang tidak mengenal anatomi. Kepala lebih besar dan tubuh tergambar lebih kecil dengan bentuk yang sederhana. Pada beberapa objek tertentu menggunakan elemen rupa gelap terang untuk menimbulkan bentuk yang bervolume. Gradasi warna dibuat dengan teknik tutul-tutul yaitu dengan cara menggoreskan cat dengan warna dasar

kemudian ditimpa dengan warna yang lebih muda dengan ditutul-tutul sehingga memunculkan elemen rupa yaitu titik. Pada bidang-bidang tertentu juga menggunakan teknik ini untuk memunculkan bentuk yang bervolume.

Latar belakang dalam lukisan dakon terbagi menjadi 2 bagian yaitu di bagian atas digambarkan langit dengan warna biru dilengkapi dengan susunan motif *mega mendhung* dengan komposisi ritmis mengalir tersusun diagonal bersilang membentuk keseimbangan garis semu. Warna yang digunakan pada motif *mega mendhung* yaitu warna putih. Latar belakang juga menunjukkan suatu suasana lingkungan pedesaan. Sebagai gambar pendukung, perupa menambahkan beberapa gambar pohon dan kolam ikan yang ada ikannya. Perupa juga memunculkan figur kucing dimaksudkan untuk menunjukkan kecintaan perupa dengan hewan kucing.

Center of interest pada lukisan ini tergambar pada 2 figur anak yang sedang bermain dakon. Secara keseluruhan komposisi yang digunakan adalah asimetris, yaitu objek utama lebih berat ke kanan. Kemudian *balance* didapatkan dengan penambahan objek dakon dibagian tengah antara 2 figur anak tersebut. Pewarnaan dalam lukisan ini dengan teknik plakat yaitu dengan menggoreskan cat akrilik pada kanvas dengan blok-blok warna rata, kemudian pada bagian tertentu ditimpa dengan warna yang lebih muda untuk menimbulkan kesan volume. Kontur dalam lukisan ini menggunakan warna hitam yang berfungsi untuk mengikat warna sehingga diperoleh kesatuan (*unity*). Kontur digoreskan dengan menggunakan kuas berupa garis yang tegas dan ekspresif.

5. *Engklek*



Gambar XVIII

Engklek, 80x100cm, Akrilik pada Kanvas, 2014

Karya yang berjudul *Engklek* menggambarkan figur anak-anak yang sedang bermain *engklek* di pekarangan. *Engklek* merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh lebih dari 1 orang. Cara bermainnya yaitu dengan membuat petak-petak yang disebut dengan sawah-sawahan. Petak-petak sawah ini biasanya berbentuk *plus*. Masing-masing pemain membawa *gaco* pipih, biasanya terbuat dari pecahan genteng. Untuk menentukan siapa pertama yang bermain, yaitu dengan *carapingsut*. Jika lebih dari 2 orang menentukan urutan bermainnya yaitu dengan *carahompimpa*.

Dalam lukisan ini objek-objek digambarkan menggunakan pendekatan deformasi yaitu perubahan bentuk yang dilakukan dengan sengaja agar menciptakan karakter baru. Seperti pada figur utama dengan kepala yang besar, mulut lebar dan tubuh yang sederhana tidak mengenal anatomi. Untuk menonjolkan permainan *engklek*, perupa menggambarkan susunan petak-petak

membentuk *plus* dengan warna yang berbeda-beda di setiap kotaknya. *Balance* pada lukisan ini didapatkan dengan penggambaran 6 orang anak yang sedang menunggu giliran dengan muka yang sedang berkonsentrasi melihat bermainnya figur utama. Untuk mendukung lukisan ini, digambarkan kegiatan lainnya, di antaranya beberapa figur anak-anak yang sedang hompimpa, figur anak-anak yang sedang berlari menuju ke teman-teman lainnya untuk mengikuti permainan *engklek*.

Petak-petak tanah dalam lukisan ini berperan sebagai latar belakang dengan dilengkapi susunan garis yang tersusun berdasarkan prinsip desain yaitu ritme. Tanah dibuat petak-petak dan warna yang berbeda pada setiap petaknya dimaksudkan untuk menunjukkan tempat yang berbeda dan agar terlihat ramai untuk menambah nilai hias dan terlihat harmonis. Tanah yang berwarna hijau untuk menggambarkan rerumputan, sedangkan yang berwarna oranye dan coklat untuk menggambarkan tanah.

Latar belakang dalam lukisan ini juga berfungsi untuk menunjukkan suatu lingkungan pedesaan, dimana tugas akhir ini mengangkat tema kegiatan anak-anak pedesaan. Sebagai pendukung suasana pedesaan, perupa menggambarkan beberapa objek di antaranya persawahan, pepohonan, rumah-rumah dan kucing sebagai hewan yang sering dipelihara oleh beberapa orang. Kucing dimasukkan kedalam lukisan ini dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa perupa sangat menyukai hewan ini. Maka dalam setiap lukisannya digambarkan figur kucing.

Center of interest pada lukisan ini yaitu figur anak yang sedang bermain *Engklek* dengan komposisi yang lebih besar dari figur lainnya. Figur ini terletak di

bagian kanan bawah pada lukisan. Pewarnaan dalam lukisan ini dengan teknik plakat yaitu dengan menggoreskan cat akrilik pada kanvas dengan blok-blok warna rata, kemudian pada bagian tertentu ditimpa dengan warna yang lebih muda untuk menimbulkan kesan volume. Kontur dalam lukisan ini menggunakan warna hitam yang berfungsi untuk mengikat warna sehingga diperoleh kesatuan (*unity*). Kontur digoreskan dengan menggunakan kuas berupa garis yang tegas dan ekspresif.

6. *Angon*



Gambar XIX

Angon, 100x80cm, Akrilik pada Kanvas, 2013

Karya yang berjudul “*Angon*” menggambarkan kegiatan anak-anak di pedesaan yaitu *angon* atau menggembala hewan ternak. Perupa mengambil tema ini dalam berkarya karena memiliki nilai yang positif. Kegiatan ini sangat membantu meringankan orang tua, karena mengurangi beban orang tua untuk memelihara hewan ternaknya. Jadi, orang tua dapat menyelesaikan pekerjaan lainnya.

Dalam lukisan ini objek-objek pada lukisan digambarkan dengan pendekatan deformasi yaitu pengubahan susunan bentuk agar menimbulkan karakter baru. Seperti pada gambar hewan ternak yaitu kambing dan kerbau. Kambing digambarkan dengan kepala dan kaki berwarna abu-abu tua, sedangkan tubuhnya atau bulunya berwarna putih. Kambing digambarkan berjumlah 6 ekor. Kambing tersebut sedang asik memakan rerumputan. Di dalam karya ini rumput digambarkan memanjang ke atas dengan warna hijau, kuning dan oranye. Kerbau yang di gambar juga asyik memakan rerumputan. Kerbau digambarkan lebih besar dari pada kambing dengan warna kepala dan tubuh yang sama, ini dikarenakan kerbau tidak memiliki bulu lebat seperti kambing. Kerbau dalam lukisan ini berwarna coklat terang.

Balance dalam lukisan ini didapat dengan penggambaran beberapa figur lain yang sedang melakukan aktivitas lain, di antaranya yaitu seorang ibu yang sedang menjemur pakaian, seorang ibu yang sedang menyapu pelataran rumahnya, dan seorang ayah yang pulang dari sawah dengan membawa cangkul sembari menggiring bebek. Figur-figur tersebut menceritakan bahwa orang tua menjadi bisa menjalankan pekerjaannya tanpa memikirkan hewan ternaknya karena sudah digembala oleh anak-anaknya.

Seperti pada lukisan-lukisan sebelumnya, latar belakang dalam lukisan ini juga menggunakan beberapa objek untuk memunculkan suasana dalam suatu lingkungan pedesaan. Objek latar belakang di antaranya yaitu petak-petak tanah, sawah, kolam yang berisi beberapa ikan dan beberapa bentuk pepohonan. Hampir semua lukisan serupa memunculkan figur hewan kesayangannya yaitu kucing.

Figur kucing dalam lukisan ini sedikit berbeda, karena di lukisan ini terdapat 3 figur. Dua diantaranya adalah anak kucing. Kucing besar digambarkan sedang membawa ikan untuk dimakan bersama dengan anak-anaknya.

Center of interest pada lukisan ini terdapat pada figur 2 orang anak dan figur kerbau dengan komposisi lebih besar dengan objek lainnya. Pewarnaan dalam lukisan ini dengan teknik plakat yaitu dengan menggoreskan cat akrilik pada kanvas dengan blok-blok warna rata, kemudian pada bagian tertentu ditimpa dengan warna yang lebih muda untuk menimbulkan kesan volume. Kontur dalam lukisan ini menggunakan warna hitam yang berfungsi untuk mengikat warna sehingga diperoleh kesatuan (*unity*). Kontur digoreskan dengan menggunakan kuas berupa garis yang tegas dan ekspresif.

7. *Ulo-ulonan*



Gambar XX

Ulo-ulonan, 130x80cm, Akrilik pada Kanvas, 2013

Karya yang berjudul “*Ulo-ulonan*” menggambarkan sekumpulan anak-anak yang sedang bermain *ulo-ulonan* atau dalam bahasa Indonesia sering disebut ular naga di sebuah pekaraman. Ular Naga adalah satu permainan berkelompok yang biasa dimainkan di luar rumah di waktu sore dan malam hari. Tempat bermainnya di tanah lapang atau halaman rumah yang agak luas. Lebih menarik apabila dimainkan di bawah cahaya rembulan. Pemainnya biasanya sekitar 5-10 orang, bisa juga lebih.

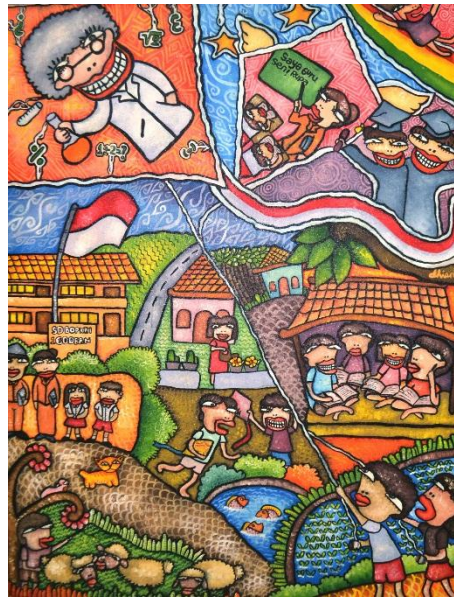
Dalam lukisan ini objek pada lukisan digambarkan secara deformasi yaitu pengubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja agar tercipta karakter baru. Seperti pada figur anak dengan kepala yang besar, mulut lebar dan tubuh yang sederhana dan tidak mengenal anatomi.

Balance didapat dengan penggambaran figur pendukung yaitu 4 figur orang yang sedang berdiskusi membicarakan soal ayam, pepohonan, rumah, persawahan, kolam ikan dan beberapa jenis hewan. Gambar ini dimaksudkan

untuk menunjukan suatu lingkungan di pedesaan. Latar belakang dalam lukisan ini menggunakan objek-objek alam seperti dalam lukisan-lukisan sebelumnya. Seperti sawah, petak-petak tanah yang berbeda-beda warnannya dan beberapa pepohonan. Di bagian petak-petak tanah tersusun garis yang disusun berdasarkan ritme.

Center of interest pada lukisan ini terletak pada penggambaran 2 figur anak yang berpegangan tangan dan 7 figur anak yang sedang berbaris. Komposisi figur utama tergambar lebih besar dibandingkan dengan objek lainnya. Pewarnaan dalam lukisan ini dengan teknik plakat yaitu dengan menggoreskan cat akrilik pada kanvas dengan blok-blok warna rata, kemudian pada bagian tertentu ditimpa dengan warna yang lebih muda untuk menimbulkan kesan volume. Kontur dalam lukisan ini menggunakan warna hitam yang berfungsi untuk mengikat warna sehingga diperoleh kesatuan (*unity*). Kontur digoreskan dengan menggunakan kuas berupa garis yang tegas dan ekspresif.

8. *Layang-layang*



Gambar XXI

Layang-Layang, 95x130cm, Akrilik pada Kanvas, 2013

Karya yang berjudul “*layang-layang*” menceritakan kegiatan anak-anak yang sedang bermain layang-layang. Maksud dari lukisan tersebut adalah sebuah cita-cita yang ingin dicapai anak-anak dengan mengendalikan diri sebagai layang-layang yang kita kendalikan agar bisa terbang bebas di langit dengan usaha untuk membuatnya bisa terbang. Seperti halnya cita-cita, dengan usaha maka cita-cita yang kita inginkan dapat kita capai.

Disitu terdapat gambar layang-layang yang didalamnya terdapat gambar figur seorang profesor dan figur seorang guru yang sedang mengajar. Maksud dari gambar tersebut adalah sebuah cita-cita yang ingin mereka capai dengan mengendalikan diri untuk tetap berusaha mengejar cita-cita dengan selalu belajar agar tercapai cita-citanya setinggi langit seperti halnya layang-layang yang mereka kendalikan dengan berusaha untuk menerbangkannya sampai bisa terbang ke atas awan .

Untuk memunculkan kesan anak-anak maka terciptalah figur 2 orang anak memakai seragam SD dan sebuah gedung sekolahan SD yang merupakan wadah pendidikan dasar bagi anak-anak. Dalam lukisan terdapat juga figur 2 orang guru yang maksudnya adalah dalam kita belajar tak lengkap jika tidak ada seorang guru yang membimbing kita dalam belajar. Guru adalah sosok pahlawan tanpa tanda jasa bagi para siswa.

Dalam lukisan *Layang-layang* objek digambarkan secara deformasi yaitu dengan figur manusia yang tergambar dengan kepala yang lebih besar dan keseluruhannya tidak memikirkan anatomi. Seperti pada figur seorang profesor dengan mulut selebar kepala dan terlihat giginya. Kemudian tubuhnya lebih kecil dari kepalanya.

Latar belakang pada gambar layang-layang yaitu menggunakan warna biru kemudian disusun motif *mega mendhung* yang tersusun berdasarkan prinsip desain yaitu ritme. Dengan irama yang tersusun miring kemudian gambar motif yang semakin mengecil agar terlihat lebih harmoni. Latar belakang pada bagian bawah menggunakan petak-petak tanah dengan warna coklat, hijau dan oranye. Kemudian dihiasi dengan susunan garis yang tersusun berdasarkan prinsip desain yaitu ritme.

Balance didapat dari penggambaran persawahan, ladang, kucing, orang yang sedang menggembala kambing, kolam ikan, pepohonan, dan rumah dimaksudkan untuk menciptakan lingkungan di sebuah pedesaan. hal ini untuk menunjang keselarasan dengan tema yang sudah di pilih yaitu anak-anak pedesaan.

Center of interest pada lukisan ini terletak pada penggambaran layang-layang dengan komposisi objek utama lebih berat dari objek lainnya. Pewarnaan dalam lukisan ini dengan teknik plakat yaitu dengan menggoreskan cat akrilik pada kanvas dengan blok-blok warna rata, kemudian pada bagian tertentu ditimpa dengan warna yang lebih muda untuk menimbulkan kesan volume. Kontur dalam lukisan ini menggunakan warna hitam yang berfungsi untuk mengikat warna sehingga diperoleh kesatuan (*unity*). Kontur digoreskan dengan menggunakan kuas berupa garis yang tegas dan ekspresif.

9. *Telepon Kaleng*



Gambar XXII

Telepon Kaleng, 130x100cm, Akrilik pada Kanvas, 2013

Lukisan yang berjudul “*Telepon Kaleng*” menggambarkan dua orang anak yang sedang berkomunikasi dengan menggunakan telepon kaleng. Telepon kaleng merupakan permainan yang memiliki unsur ilmu. Seperti pada waktu SD dulu, di pelajaran IPA ada bahasan mengenai telepon kaleng. Telepon ini di buat dari dua kaleng (bisa juga dengan gelas plastik bekas kemasan air mineral) yang

dihubungkan dengan seutas tali. Cara penggunaannya yaitu satu orang bicara di kaleng sedangkan seorang temannya mendengarkan dari kaleng 2. Tali atau benang harus dalam keadaan kencang, supaya suara merambat dengan sempurna.

Dalam lukisan ini objek pada lukisan digambarkan dengan pendekatan deformatif yaitu pengubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja agar tercipta karakter baru yaitu bentuk figur manusia tidak mementingkan anatomi dengan kepala besar, mulut lebar dan bentuk tubuh yang sederhana.

Balance didapat dengan penggambaran beberapa figur anak-anak yang sedang bermain telepon kaleng di kebun. Suasana pedesaan masih terasa kental didalamnya. Terlihat dengan adanya deretan rumah, beberapa jenis pepohonan dan hewan-hewan peliharaan.

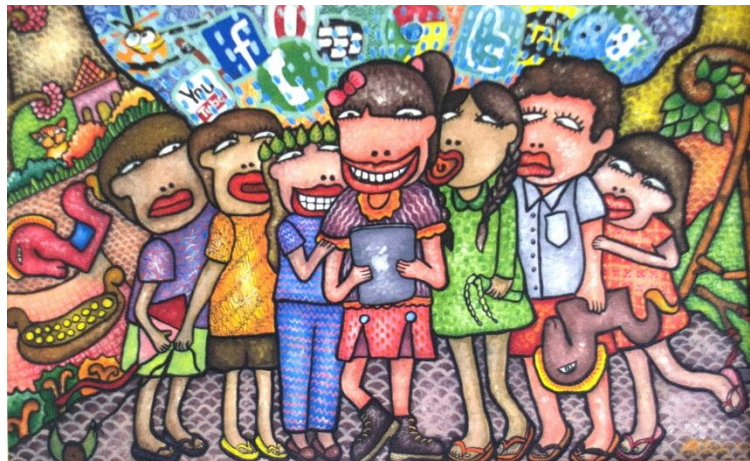
Untuk menimbulkan kesan di suatu pedesaan, perupa menggambarkan beberapa objek di antaranya petak-petak sawah, petak-petak tanah, kolam ikan, jalan dan pepohonan. Bidang tanah dalam lukisan ini dihiasi dengan susunan garis yang tersusun berdasarkan prinsip desain yaitu ritme. Tergambar pula bentuk bulan yang berwarna oranye dihiasi dengan garis putus-putus yang tersusun ritmis melingkar membentuk keseimbangan garis semu. Garis semu ini menggunakan warna oranye muda. Latar belakang bulan ini menggunakan warna biru dan tersusun garis putus-putus melingkar. Garis putus-putus ini menggunakan gradasi warna oranye ke kuning muda.

Teknik pewarnaan yang khas pada lukisan ini yaitu dengan menututulkan kuas pada kanvas sehingga memunculkan elemen rupa yaitu titik. Teknik ini digunakan untuk menciptakan gradasi warna agar terkesan bervolume. Warna

dasar menggunakan warna yang lebih gelap kemudian ditimpa dengan warna yang lebih muda dengan cara ditutl-tutul.

Center of interest pada lukisan ini terletak pada 2 figur anak yang masing-masing terletak pada kiri bawah dan kanan atas pada lukisan. Komposisi 2 figur ini tergambar lebih berat dari objek-objek lainnya. Pewarnaan dalam lukisan ini juga menggunakan teknik plakat yaitu dengan menggoreskan cat akrilik pada kanvas dengan blok-blok warna rata, kemudian pada bagian tertentu ditimpa dengan warna yang lebih muda untuk menimbulkan kesan volume. Kontur dalam lukisan ini menggunakan warna hitam yang berfungsi untuk mengikat warna sehingga diperoleh kesatuan (*unity*). Kontur digoreskan dengan menggunakan kuas berupa garis yang tegas dan ekspresif.

10. *Gadget VS Dolanan*



Gambar XXIII

Gadget VS Dolanan, 130x80cm, Akrilik pada Kanvas, 2013

Karya yang berjudul “*Gadget VS Dolanan*” menggambarkan seorang anak dari kota yang sedang asik bermain android. Dikelilingi oleh anak-anak desa yang melihat dia bermain dengan wajah *nggumun* dan rasa ingin tahu. Figur anak-anak

pedesaan di tangannya terlihat membawa permainan tradisional yang mereka genggam dan di sekelilingnya terdapat pula permainan tradisional juga yang mereka anggurkan. Mereka lebih terfokus pada figur anak yang sedang bermain android. Itu disebabkan oleh sesuatu yang asing yang belum pernah mereka temui.

Untuk menimbulkan gambar yang bervolume, maka dalam lukisan ini menggunakan gradasi warna. Gradasi warna dibuat dengan teknik tutul-tutul sehingga memunculkan unsur titik pada lukisan ini. pada pakaian figur anak-anak menggunakan motif-motif dan garis geometris yang tersusun berdasarkan prinsip desain yaitu ritme.

Latar belakang pada lukisan ini yaitu pada bidang-bidang tanah yang dihiasi dengan garis ritmis membentuk keseimbangan garis semu. Logo-logo media sosial di bagian atas juga berperan sebagai latar belakang yang dihiasi dengan garis putus-putus mengalir vertikal membentuk keseimbangan garis semu. Garis semu tersebut dibuat dengan gradasi warna biru muda ke putih.

Balance didapat dengan menggambarkan permainan tradisional yang terlihat ditinggalkan oleh anak-anak dan di sisi atas terdapat beberapa logo dari media sosial yang sedang *trend* dimasa kini. Seperti *facebook*, *youTube*, permainan *Angry birds*, dan beberapa media *chating*.

Center of interest pada lukisan ini tergambar pada 1 figur anak yang membawa *ipad* dan 6 figur lainnya yang menonton anak yang membawa *ipad*. Komposisi figur utama ini lebih besar dari objek lainnya dan hampir memenuhi bagian dalam lukisan. Pewarnaan dalam lukisan ini dengan teknik plakat yaitu dengan menggoreskan cat akrilik pada kanvas dengan blok-blok warna rata,

kemudian pada bagian tertentu ditimpa dengan warna yang lebih muda untuk menimbulkan kesan volume. Kontur dalam lukisan ini menggunakan warna hitam yang berfungsi untuk mengikat warna sehingga diperoleh kesatuan. Kontur digoreskan dengan menggunakan kuas berupa garis yang tegas dan ekspresif.

BAB IV PENUTUP

Dari pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya maka dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep lukisan didasarkan pada ketertarikan kegiatan anak-anak pedesaan yang diekspresikan kedalam lukisan. Metode yang digunakan yaitu observasi, improvisasi dan visualisasi. Metode observasi dilakukan dengan membaca buku dan mengumpulkan beberapa gambar adegan-adegan yang dibutuhkan dalam setiap karya. Metode improvisasi dilakukan dengan cara pembuatan sketsa-sketsa untuk menghasilkan objek atau figur utama yang akan digambar pada kanvas. Dan metode visualisasi dilakukan dengan cara pemindahan sketsa yang telah dibuat pada tahap improvisasi kedalam kanvas. Untuk pewarnaan, cat yang digunakan yaitu menggunakan cat akrilik warna putih kemudian pigmen dihasilkan dari pencampuran cat akrilik dengan cat sandy warna primer (merah, kuning, biru) sehingga warna yang diinginkan dapat tercapai.
2. Tema yang akan ditampilkan adalah kegiatan anak-anak pedesaan. Tema dalam setiap karya diambil dari 10 kegiatan anak-anak pedesaan menjadi 10 lukisan yang dianggap dapat mewakili tema yang diangkat. Dalam Tugas Akhir Karya ini tema yang diangkat seperti permainan tradisional, kegiatan membantu orang tua dan sifat anak dalam lingkungan sosial.
3. Teknik dalam lukisan ini dengan teknik plakat yaitu dengan menggoreskan cat akrilik pada kanvas secara flat atau datar. Kemudian pada bagian tertentu menggunakan gradasi warna yang diciptakan dengan teknik tutul-tutul yaitu

menggoreskan warna dasar pada kanvas kemudian ditimpa dengan warna yang lebih muda dengan cara menutul-tutulkan kuas pada kanvas sehingga menciptakan bentuk yang bervolume. Kontur dalam lukisan ini menggunakan warna hitam yang berfungsi untuk mengikat warna sehingga diperoleh kesatuan. Kontur digoreskan dengan menggunakan kuas berupa garis yang tegas dan ekspresif.

4. Bentuk lukisan dengan tema kegiatan anak-anak pedesaan menampilkan kecenderungan dalam seni dekoratif naif. Susunan bentuk dalam lukisan digambarkan secara deformasi yaitu perubahan bentuk yang dilakukan secara sengaja sehingga menciptakan karakter baru. Lukisan yang dihasilkan seluruhnya berjumlah 10 buah dengan kurun waktu pembuatan 2013-2014. Pada tahun 2013, tercipta lukisan dengan judul *Padang Bulan* (100x130cm), *Gembelengan* (130x80cm), *Layang-Layang* (95x130cm), *Gadget vs Dolanan* (130x80cm), *Jaranan* (100x80cm), *Ulo-Ulonan* (130x80cm), *Telepon Kaleng* (130x100cm), sedangkan tahun 2014 tercipta lukisan dengan judul *Angon* (100x80cm), *Engklek* (80x100cm), dan *Dolanan Dakon* (80x100cm).

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Aminuddin. 2009. *Apresiasi dan Ekspresi Seni Rupa*. Bandung: PT. Puri Pustaka.
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. Edisi Ketiga *Kamus Besar Bahasa Indonesia-Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- Dharsono Sony Kartika. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- _____, Nanang Ganda Prawira. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Arti.
- Fajar Sidik dan Aming Prayitno. 1979. *Desain Elementer*. Yogyakarta: STSRI "ASRI".
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. *NIRMANA Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sahman, Human. 1993. *Mengenali Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Soedarso Sp. 2006. *Trilogi Seni: Penciptaan, eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supono Pr. 1992. *Dasar-Dasar Melukis Teknik Basah*. Jakarta: PT. General Print.
- Susanto, Mieke. 2012. *DIKSIRUPA-Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagat Art House.

SITUS INTERNET

- Kidnesia. 2012. Dari kamu, Karya Kita dan Galery Ku. <http://www.kidnesia.com>. Diunduh pada tanggal 25 Maret 2014.
- _____, Bobo. 2013. Taplak Gunung, Permainan 'Jadoel'. <http://bobo.kidnesia.com>. Diunduh pada tanggal 1 April 2014.
- Komarrudin. 2013. Membuat Lukisan Dekoratif. <http://www.komarrudin.com>. Diunduh pada tanggal 22 Desember 2013.

- Libya, Nandawan. 2013. Pengertian Seni Serta Penjelasannya. <http://www.notpedia.info/2013/08/pengertian-seni-serta-penjelasannya.html>. Di unduh pada tanggal 20 Desember 2013.
- Mulia, Fuji. 2013. Pengertian Tema Menurut Para Ahli. <http://www.trigonalworld.com/2013/06/>. Di unduh pada tanggal 20 Desember 2013.
- Sarasvati. Kotmitmen Naif Erica. <http://www.sarasvati.co.id>. Di unduh pada tanggal 20 Desember 2013.
- Wikimedia. 2013. Mega Mendung 2. <http://upload.wikimedia.org>. Diunduh pada tanggal 25 Maret 2014.