MOMEN ANAK BERMAIN
SEBAGAI OBJEK PENCIPTAAN LUKISAN

TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)

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

Oleh
Sigid Widodo
10206244033

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

MEI 2016

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Momen Anak Bermain Sebagai Objek Penciptaan Lukisan* ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Mei 2016

Pembimbing

Drs. Djoko Maruto, M.Sn.

NIP. 195206071984031001

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Momen Anak Bermain Sebagai Objek Penciptaan Lukisan* di depan Dewan Penguji pada 26 Mei 2016 dan dinyatakan LULUS.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	TandaTangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd	: Ketua Penguji	.....	Juni 2016
Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si	: Penguji I	.....	Juni 2016
Drs. Djoko Maruto, M.Sn	: Sekretaris dan Pembimbing	.....	Juni 2016

Yogyakarta, Juni 2016
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,

Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama	: **Sigid Widodo**
NIM	: 10206244033
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa
Fakultas	: Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, Tugas Akhir Karya Seni ini tidak berisikan materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 24 Mei 2016

Penulis

Sigid Widodo

NIM. 10206244033

MOTTO

"*Keajaiban terjadi setiap hari, ubahlah persepsi kita tentang arti keajaiban dan kita akan melihat semua keajaiban itu mengitari kita"*

(Sigid Widodo)

HALAMAN PESREMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya, kedua adek saya, Dini Eka Suryani , alm kakek saya, penikmat seni dan teman-teman serta kerabat yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT. Berkat rahmat dan hidayah-Nya akhirnya Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang Saya kerjakan dengan sungguh-sungguh akhirnya telah terselesaikan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan makalah Tugas Akhir Karya Seni ini dapat selesai atas bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya sertakan ucapan terimakasih saya kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta Prof. DR. Rochmat Wahab, M.Pd., MA., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Dr. Widyastuti Purbani, M.A., dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa Dr. Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn., yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan bagi saya.

Dengan penuh rasa hormat, saya juga ucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing saya, yaitu Drs. Djoko Maruto, M.Sn., yang dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaan telah membimbing, mengarahkan, memberi motivasi, dan mendukung saya di tengah kesibukan beliau.

Terimakasih juga tidak lupa saya ucapkan kepada kedua orang tua saya dan rekan-rekan yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah banyak memberi semangat, berbagi pengetahuan dan pengalaman baik dalam bidang seni lukis maupun akademik yang tentunya berkontribusi penting atas terselesaikannya Tugas Akhir Karya Seni ini.

Semoga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat memberi manfaat bagi orang lain yang membutuhkan dan tentunya bermanfaat bagi diri penulis sendiri. Segala bantuan dan kebaikan semoga mendapat balasan dari Allah SWT, Aamiin.

Yogyakarta, 04 Mei 2016

Penulis,

Sigid Widodo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERSETUJUAN ii
PENGESAHAN iii
PERNYATAAN iv
MOTTO v
HALAMAN PERSEMBAHAN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR TABEL xii
ABSTRAK xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Batasan Masalah 5
D. Rumusan Masalah 5
E. Tujuan Penciptaan 5
F. Manfaat Penciptaan 6
BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN 7
A. Tinjauan Tentang Seni Lukis 7
1. Definisi Seni Lukis 7
2. Struktur Seni Lukis 8
a. Ideoplastis 9

b. Fisikoplastis 10
3. Kajian Objek Lukisan 19
4. Bentuk Lukisan /Visualisasi 20
5. Media dan Teknik Dalam Lukisan..... 23
B. Pengertian Momen 25
C. Pengertian Anak 25
D. Pengertian Aktivitas Anak Bermain 26
E. Karya Inspirasi 27
Dullah..... 27
F. Metode Penciptaan 30
1. Observasi..... 30
2. Eksperimentasi 30
3. Visualisasi (Eksekusi)..... 30
BAB III HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN..... 31
A. Konsep Penciptaan Lukisan..... 31
B. Tema Penciptaan Lukisan 32
C. Proses Visualisasi 32
Bahan, Alat dan Teknik 32
D. Tahapan Visualisasi 37
1. Sketsa 37
2. Proses Pewarnaan..... 39
3. Pengerjaan *Background* 40
4. *Finishing* (Penyelesaian)..... 41
5. Bentuk 42
E. Bentuk Lukisan dan Pembahasan Karya 43

1. Saat Hitungan Hampir habis 44
2. Masih Ingin Mengangkut Batu..... 49
3. Boneka Si Unyil Tapi Bukan Si Unyil..... ..53
4. Asyiknya Persaingan..... .56
5. Ketika Disuruh Belajar..... 59
6. Ketika Dia Sudah Dewasa..... .62
7. Menuggu Datangnya Hujan.....66
8. Menanti Hembusan Angin Kencang.....69
9. Othok-Othok.....73
BAB IV PENUTUP 78
Kesimpulan 78
Daftar Pustaka……81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Karya Dullah "MSRK".....27

Gambar 2 Kanvas dan Spanram.....33

Gambar 3 Cat Minyak.....34

Gambar 4 *Linseed Oil*.....34

Gambar 5 Kuas.....34

Gambar 6 Palet Warna.....35

Gambar 7 Proses Pembuatan Sketsa.....37

Gambar 8 Perbadingan Foto dengan Hasil Lukisan.....38

Gambar 9 Contoh Pewarnaan.....39

Gambar 10 Proses Pembuatan *Background*.....40

Gambar 11 Proses Pendetailan Objek.....42

Gambar 12 " Saat Hitungan Mulai Habis ".....44

Gambar 13 " Masih Ingin Mengangkut Batu ".....49

Gambar 14 " Boneka Si Unyil Tapi Bukan Si Unyil.....53

Gambar 15 " Asyiknya Persaingan ".....56

Gambar 16 " Ketika Disuruh Belajar ".....59

Gambar 17 " Ketika Dia Sudah Dewasa ".....62

Gambar 18 " Menunggu Datangnya Hujan ".....66

Gambar 19 " Menanti Hembusan Angin Kencang ".....69

Gambar 20 " Othok-Othok ".....73

DAFTAR TABEL

Tabel 1 14

MOMEN ANAK BERMAIN SEBAGAI OBJEK PENCIPTAAN LUKISAN

Oleh :
Sigid Widodo
10206244033

ABSTRAK

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskrepsikan konsep dan tema penciptaan, serta proses visualisasi bentuk dan teknik lukisan dengan judul *Momen Anak Bermain Sebagai Objek Penciptaan Lukisan.*

Metode yang digunakan adalah metode observasi, eksperimentasi, dan visualisasi. Observasi yaitu pengamatan secara langsung kegiatan saat anak-anak bermain. Selanjutnya eksperimen dilakukan untuk menemukan kemungkinan-kemungkinan teknis visual yang optimal menggunakan cat minyak. Visualisasi merupakan proses konversi dari konsep menjadi lukisan diatas kanvas.

Setelah pembahasan dan proses kreatif maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Konsep penciptaan lukisan adalah rasa kangen terhadap kenangan masa anak-anak saat bermain permainan tradisional yang didalamnya mengandung momen-momen berkesan bagi penulis yang diekspresikan ke dalam lukisan realistik menggunakan media cat minyak di atas kanvas, agar lebih bisa menggambarkan objek yang sesuai dengan kehidupan dan lebih bisa menyampaikan tema yang penulis angkat. 2) Tema penciptaan lukisan adalah gambaran tentang kegiatan berbagai macam permainan tradisional yang pernah dialami penulis pada masa kecil. 3) Teknik penggambaran objek menggunakan media cat minyak diatas kanvas dikerjakan secara realistik dengan teknik *impasto* dan *blassting*. 4) Bentuk lukisan berupa penggambaran objek secara realistik sesuai dengan foto yang sudah di interpretasi terlebih dahulu. Proses penciptaan kaya seni lukis tersebut menghasilkan sembilan buah bentuk lukisan realistik, yaitu: "Saat Hitungan Hampir Habis" (110cm x 80cm) 2016, "Masih Ingin Mengangkut Batu" (110cm x 80cm) 2016, "Boneka Si Unyil Tapi Bukan Si Unyil" (130cm x 100cm) 2015, "Asyiknya Persaingan" (115cm x 75cm) 2016, "Ketika Disuruh Belajar" (110cm x 100cm) 2016, "Ketika Dia Sudah Dewasa" (90cm x 70cm) 2012, "Menunggu Datangnya Hujan" (110cm x 100cm) 2015, "Menanti Hembusan Angin Kencang" (130cm x 85cm) 2014 dan "Othok-Othok" (120cm x 100cm) 2015.

Kata kunci: Anak, realistik, lukisan.

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa anak-anak memiliki banyak hal menarik dan menggelitik yang sering dijumpai di lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitar. Masa anak-anak merupakan masa paling menyenangkan sepanjang rentang kehidupan. Pada tahap pertumbuhan anak mulai belajar untuk mengenal diri sendiri dan dunianya. Aktifitas keseharian anak ketika bermain dan belajar yang memiliki keunikan serta aktif ketika menemukan hal-hal yang baru untuk dikerjakan walaupun terkadang itu tidak ada nilai yang berarti untuk dinikmati bagi pandangan orang dewasa namun itu adalah proses tahap dalam pembelajaran anak.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak-anak, bahkan dikatakan bahwa anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya untuk bermain. Anak-anak bermain berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan dan sasaran yang hendak dicapai.

Permainan dan bermain adalah dua hal yang tidak bisa di pisahkan dari lingkungan anak-anak. Permainan dan mainan, hakikatnya dapat dijadikan media belajar yang dapat melatih kecerdasan dan keterampilan. Berbagai bentuk permainan tradisional masyarakat selain mengajarkan kreativitas seorang anak selain bisa memainkannya, juga dituntut untuk dapat membuatnya sendiri ternyata juga mengajarkan kedekatan mereka dengan alam sekitar. Alam hakikatnya menyediakan media mainan yang tak terbatas bagi anak. Dari mainan dan permainan tradisional inilah kita akan berbicara tentang masa depan manusia yang bijak dengan alamnya.

Perkembangan zaman saat ini begitu pesat. Ilmu pengetahuan dan teknologi sangat membantu manusia dalam mengerjakan berbagai hal untuk mempermudah segalanya. Ternyata teknologi juga membuat perubahan dalam bidang permainan. Permainan-permainan tradisional kini mulai ditinggalkan.

Anak-anak sekarang lebih menggemari permainan yang berbau teknologi. Anak-anak sekarang sangat menyukai permainan seperti game console, permainan online di internet, ataupun permainan di pusat-pusat perbelanjaan.

Sebelum permainan-permainan tersebut berkembang pesat, dahulu permainan-permainan tradisional sangat digemari anak-anak pada zamannya. Permainan tradisional zaman dahulu banyak sekali mengajarkan pentingnya sebuah proses dan menyisipkan nilai-nilai kebaikan. Permainan tradisional juga akan melatih anak lebih kreatif dan mempunyai jiwa bersosial. Selain itu permainan tradisional juga sangat baik untuk melatih ketangkasan dan motorik anak.

Mengenang permainan tradisional anak yang biasa dimainkan saat masih kecil tersebut merupakan kenangan indah yang lucu. Tentunya banyak momen yang masih kita ingat sampai sekarang, selain lucu tentunya momen momen tersebut memiliki nilai estetika yang bisa dituangkan ke dalam karya seni seperti momen ketika dulu kita bersembunyi ditempat yg aman supaya tidak ketahuan pada saat main petak umpet, bagaimana kita terburu-buru ingin menerbangkan layangan disaat angin sedang bertiup kencang, dan lain sebagainya.

Dari fenomena di atas, penulis merasakan kerinduan dan kekawatiran terhadap nasib permainan tradisional anak tersebut. Untuk itu penulis ingin mengangkat kembali permainan tradisional anak dengan harapan akan menghidupkan kembali atau melestarikan permainan tradisional. Penulis ingin merepresentasikan kembali moment tersebut di atas media kanvas dengan cat minyak melalui lukisan-lukisan dengan gaya Realisme.

Untuk menuangkan ide tentang momen permainan anak-anak di atas, kedalam sebuah lukisan tentunya penulis tidak terlepas dari pengaruh dari luar penulis. Salah satunya adalah pelukis realisme ternama Indonesia, yaitu Dullah. Dullah telah lebih dahulu memberikan warna istimewa terhadap sejarah seni lukis Indonesia dengan karya-karyanya yang bertema peristiwa-peristiwa perang kemerdekaan dan lukisan potret yang realistik dan memiliki ciri khas lukisan Indonesia yang kuat. Penulis merasa kagum terhadap karya-karya Dullah.

Penulis lebih nyaman dan lebih menyukai gaya lukisan realisme, karena bagi penulis pribadi, disamping ada kepuasan tersendiri melukis dengan gaya realisme, penulis berharap dengan gaya realisme lebih bisa menampaikan objek dari tema , yaitu momen anak bermain yang penulis pilih secara tepat sesuai keadaan yang sebenarnya. Untuk itu, sebagai salah satu acuan penulis memilih gaya lukisan Dullah di mana penulis merasakan ada kemiripan secara teknik pewarnaan dan pemilihan objek di mana Dullah lebih dikenal sebagi pelukis wajah dan potret. Lukisan-lukisan Dullah kebanyakan tentang potret wanita, orang tua dan anak-anak. Karena tema lukisan penulis juga didominasi oleh figur-figur manusia jadi penulis kira selaras dengan tema-tema lukisan Dullah. Dullah memiliki teknik yang halus dalam menggoreskan kuas, pencahayaan yang tepat serta penggarapan detail yang rumit. Meskipun demikian, penulis tidak serta merta meniru secara utuh teknik melukis Dullah. Kreatifitas serta pemikiran kompleks yang mendalam dirasa penting guna mencapai sebuah karya dengan kualitas yang baik secara teknis maupun dari sisi tema dengan mengangkat tinggi keorisinalitasannya.

Penulis memiliki perbedaan mendasar dalam background dimana penulis di dalam lukisannya menggunakan *background* sesuai pada foto. Begitu juga dengan prespektif objek lukisan yang penulis buat kebanyakan menggunakan sudut pandang kamera atau disebut juga sudat pandang fotografi. Dengan background yang sesuai objek dan sudut pandang sesuai dengan sudut pandang kamera, penulis berharap akan memberikan kesan keadaan seperti sesungguhnya sesuai dengan objek. Jadi, kesan yang ditimbulkan akan lebih realistis. Untuk itu, maka penulis menggunakan pendekatan gaya lukisan realisme.

Penulis menggunakan teknik pewarnaan menggunakan teknik basah dengan media cat minyak di atas kanvas secara opaque atau plakat, dan kombinasi teknik penggunaan kuas secara *impasto* dan *blassting*.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat di identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Jenis permainan anak-anak zaman dulu yang masih tradisional,penuh kreativitas dan kekompakan yang menarik untuk diungkapkan melalui lukisan.
2. Kerinduan akan kenangan masa anak-anak penulis maupun teman-teman penulis yang menarik untuk diungkapkan melalui lukisan.
3. Pemandangan anak-anak yang sedang bermain dipelosok desa, yang sebagian besar masih banyak bermain permainan tradisional yang sangat menarik untuk dijadikan objek lukisan.
4. Ragam dan jenis bentuk permainan tradisional yang mereka mainkan sangat menarik untuk dijadikan objek lukisan.

C. Batasan Masalah

Agar di dalam penciptaan karya tidak terlalu luas, maka penulis lebih memfokuskan hanya kepada momen-momen anak bermain permainan tradisional yang paling berkesan bagi penulis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan permasalahan pokok dalam penciptaan karya seni lukis ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep dan tema penciptaan lukisan moment anak bermain sebagai objek lukisan dengan gaya realisme?
2. Bagaimana visualisasi tema, teknik, dan bentuk penciptaan lukisan dengan objek momen anak bermain dengan gaya realisme?

E. Tujuan Penciptaan

Sesuai dengan rumusan masalah yang diutarakan di atas, maka tujuan penciptaan lukisan ini selain visualisasi momen-momen saat anak-anak bermain permainan tradisional, maka tujuan secara umum dalam penciptaan karya seni lukis ini di antaranya adalah :

1. Mendeskripsikan konsep dan tema penciptaan lukisan momen anak bermain sebagai objek dengan gaya realisme fotografi.
2. Mendeskripsikan proses visualisasi bentuk dan tehnik penciptaan lukisan momen anak bermain sebagai objek dengan gaya realisme fotografi.

F. Manfaat Penciptaan

Manfaat dari penciptaan lukisan ini antara lain sebagai berikut:

Manfaat Teoritis

1. Memberi dorongan untuk mendekatkan diri dengan anak-anak dan ingin lebih memahami dunianya.
2. Menambah bahan pembelajaran dan sumber ilmu pengetahuan dalam proses penciptaan karya lukis.
3. Dapat mengajak penikmat seni untuk mengembalikan ingatan tentang masa kanak-kanak yang begitu indah mulai dari tertawa hingga menangis bahkan marah.

Manfaat Praktis

1. Bagi dunia pendidikan bermanfaat sebagai sarana pembelajaran dalam proses berkesenian dan sarana berkomunikasi melalui lukisan.
2. Bagi pencipta, penciptaan lukisan ini akan menjadi pengalaman sekaligus mengasah kreatifitas dalam seni lukis untuk dapat menghasilkan karya-karya yang lebih kreatif yang bermanfaat bagi kehidupan pencipta.
3. Bagi apresiator, sebagai tambahan bahan pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan tentang seni lukis.

4. Bagi Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY, diharapkan konsep dan hasil karya seni lukis yang berupa lukisan dengan tema *"momen bermain anak sebagai objek penciptaan lukisan"*. tersebut dapat memberi warna baru dan sumbangan dalam dinamika keilmuan seni rupa khususnya di bidang seni lukis serta diharapkan dapat menjadi pemacu semangat akademik yang bersangkutan agar dapat berkarya lebih kreatif dan inovatif.

BAB II
KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN

A. Tinjauan Tentang Seni Lukis

1. Definisi Seni Lukis

Banyak pengertian tentang seni lukis, Setiap orang menggunakan sudut pandangnya masing-masing dalam mengartikannya. Namun pada dasarnya dari semua pengertian itu memiliki inti yang sama yaitu ungkapan perasaan yang diekspresikan melalui bidang dua dimensi. Berikut definisi seni lukis menurut beberapa ahli.

Menurut Dharsono (2004:36), seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dwi matra), dengan menggunakan medium rupa, garis, warna, tekstur, shape, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011:241), seni lukis adalah bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang.

Kemudian, menurut buku "Diksi Rupa" (Mikke Susanto, 2011 :241). mengutip dari buku *Understanding The Art* dari B.S. Myers, dijelaskan:

> "Secara teknik seni lukis merupakan tebaran pigment atau warna pada permukaan bidang datar (kanvas, panel, dinding, kertas) untukmenghasilkan sensasi atau ilusi keruangan, gerakan, tekstur, bentuk sama baiknya dengan yang dihasilkan kombinasi-kkombinasi unsure-unsur tersebut, tentu saja hal itu dapat dimengerti, bahwa melalui alat teknis tersebut dapat mengekspresikan emosi, ekspresi, symbol, keberagaman dan nilai-nilai yang bersifat subjektif"

Kemudian menurut Edy Margono (2010:132), Seni lukis merupakan karya seni rupa berwujud dua dimensi yang dalam penciptaannya mengolah unsur titik, garis, bidang, tekstur, warna, gelap-terang, dan lain-lain melalui pertimbangan estetik.

Dari Definisi di atas dapat disimpulkan bahwa seni lukis adalah cabang seni rupa yang diungkapkan melalui media dua dimensional yang di dalamnya terkandung pengalaman estetik guna mengungkapkan perasaan dan mengekspresikan emosi dikolaborasi dengan unsur-unsur visual berupa garis, warna, bentuk, tekstur, dan nilai-nilai lain sebagai pertimbangan estetik.

2. Struktur Seni Lukis

Seni lukis merupakan perpaduan antara ide, konsep dan tema yang bersifat rohani atau yang disebut ideoplastis dengan fisikoplastis berupa elemen atau unsur visual seperti garis, bidang, warna, ruang, tesktur serta penyusunan elemen atau unsur visual seperti kesatuan, keseimbangan, proporsi, dan kontras. Semua itu melebur membentuk satu kesatuan membentuk satu kesatuan menjadi lukisan. Untuk lebih jelasnya di bawah ini ditampilkan table tentang struktur seni lukis.

Tabel 1

Struktur Seni Lukis

Ideoplastis	Fisikoplastis
Konsep, tema, penciptaan, imajinasi, pengalaman, ilusi.	• Unsur-unsur visual seperti: garis, titik, bidang, warna, dan tekstur. • Prinsip-prinsip penyusunan seperti: irama, kesatuan, keseimbangan, harmoni, repetisi dan proporsi.

a. Ideoplastis

Selanjutnya untuk menjelaskan struktur seni lukis secara rinci mengenai konsep, tema, penciptaan yang seluruhnya bersifat rohani yang tidak tampak mata, namun setelah kolaborasikan dengan yang bersifat fisik seperti unsur-unsur visual dan prinsip seni akan dapat dirasakan kehadirannya pada lukisan.

1) Konsep

Dalam penciptaan Lukisan ini tentunya terdapat konsep atau dasar pemikiran yang sangat penting. Konsep pada umumnya dapat datang sebelum atau bersamaan. Konsep juga bisa berperan sebagai pembatas berpikir kreator maupun penikmat seni. Berikut pembahasan mengenai pengertian konsep. Dalam Kamus Bahasa Indonesia (2008:748), Konsep adalah idea tau pengertian yang diabstrakkan secara konkret.

Mikke Susanto (2011:227), mengatakan:

> "konsep merupakan pokok pertama / utama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis dengan singkat. Dalam penyusunan Ilmu Pengetahuan diperlukan kemampuan menyusun konsep-konsep dasar yang dapat diuraikan terus menerus. Pembentukan konsep merupakan konkretisasi indera, yaitu suatu proses pelik yang mencakup penerapan metode."

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa konsep dalam seni lukis adalah pokok pikiran utama yang mendasari pemikiran secara keseluruhan. Konsep sangat penting dalam berkarya seni karena jika sebuah konsep berhasil, maka akan terjadi persepsi dan kerangka berpikir yang sejajar antara kreator dan penikmat.

2) Tema *(Subject Matter)*

Tema adalah unsur yang sangat penting yang juga menjadi dasar dari setiap penciptaan lukisan. Dalam sebuah karya seni hampir dapat dipastikan adanya tema, yaitu inti persoalan yang dihasilkan sebagai akibat adanya persoalan objek. Menurut Darsono (2007:31), *Subject matter* atau tema pokok ialah rangsang cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk Menyenangkan 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.

Kemudian, menurut Mikke Susanto (2011:385), *subject matter* atau tema pokok adalah objek-objek atau ide-ide yang dipakai dalam berkarya atau ada dalam sebuah karya seni.

Jadi, dalam penciptaan lukisan ini tema yang dimaksud adalah pokok pikiran atau dasar gagasan yang dimiliki seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyanangkan melalui karya lukis.

b. Fisikoplastis

Selanjutnya untuk menjelaskan struktur seni lukis secara rinci istilah fisikoplastis, dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Elemen-elemen Seni

a) Garis

Garis merpakan unsur rupa yang sangat penting dalam tersusunnya sebuah bentuk lukisan. Garis dapat berupa goresan yang memiliki arah serta mewakili

emosi tertentu.Menurut Dharsono (2007:70), pada dunia seni rupa sering kali kehadiran “garis” bukan hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapakan lewat garis, atau lebih tepat disebut goresan.

Menurut Fajar Sidik dan Aming Prayitno (1979:3), Garis adalah goresan, coretan, guratan yang menghasilkan bekas. Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011:148), Dalam seni lukis, garis dapat pula dibentuk dari perpaduan antara dua warna. Garis ini disebut juga sebagai garis semu yang muncul di antara perpotongan dua warna yang berbeda.

Kemudian, pendapat serupa juga dikatakan oleh Edy Margono (2010:141), yang berpendapat bahwa garis terbentuk melalui goresan atau tarikan dari titikyang satu ke titik yang lain.

Jadi, berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan garis adalah goresan, guratan atau coretan yang mengandung arti untuk membentuk objek.

Dalam lukisan-lukisan karya Dullah, garis-garis yang ada merupakan goresan kuas, baik yang pendek-pendek maupun digoreskan dengan memanjang.Goresan yang ada dalam karya Dullah memiliki sifat yang halus.Sedangkan dalam lukisan karya Morgan weistling, garis-garis yang tampak merupakan goresan kuas pendek-pendek dan impresif dengan menggunakan cat yang tebal.Kemudian, dalam lukisan-lukisan karya Jacob Collins garis yang ada juga merupakan goresan cat pada kanvas yang digoreskan dengan halus sehingga memunculkan visual yang realistik dan detail.

Dalam lukisan penulis, garis yang ditimbulkan merupakan sebuah goresan cat di atas kanvas. Dari semua garis-garsi yang ada, garis semu ata garis yang muncul akibat dari perpotongan dua warna yang berbeda jumlahnya lebih dominan.

b) Titik

Unsur titik seringkali sulit untuk dinyatakan atau dilihat dari sebuah luksian. Namun, pada dasarnya titik hampir selalu ada dalam setiap lukisan. Titik atau *point*, merupakan unsur rupa terkecil yang terlihat oleh mata.Titik diyakini pula sebagai unsur yang menggabungkan elemen-elemen rupa menjadi garis atau bentuk. (Mikke Susanto, 2011:402).

Titik yang ada pada karya Dullah biasanya terdapat pada detail objek, misalkan pada pakaian yang dikenakan figur manusia, Pada titik putih (pantulan cahaya terang) pada mata dan lain sebagainya.

Sedangkan pada karya penulis titik yang tampak juga berupa titik yang dihasilkan oleh cat sebagai upaya untuk mencapai detail dari karakter objek yang digambarkan.

c) Bidang

Setiap lukisan tidak akan terlepas dari danya bidang. *Shape* atau bidang adalah area. Bidang terbentuk karena ada dua 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 dan sugestif (Mikke Susanto 2011:55).

Sedangkan menurut Edy Margono (2010:142), Bidang merupakan permukaan yang datar. Suatu garis yang dipertemukan ujung pangkalnya akan membentuk bidang, baik bidang geometrik (segitiga, persegi, dan persegi panjang) maupun bidang organik (lengkung bebas). Bidang juga mempunyai sifat yang beragam sesuai bentuknya.

Dalam lukisan penulis, banyak menampilkan unsur-unsur bidang dari yang geometrik seperti persegi panjang, persegi, lingkaran dan lain-lain hingga bidang organik seperti pada objek-objek alam misalnya daun, batu dan lain sebagainya.

d) Warna

Peranan warna sangat dominan pada Sebuah lukisan, hal ini dapat dikaitkan dengan upaya menyatakan gerak, jarak, tegangan *(tension),* deskripsi alam, ruagn, bentuk dan masih banyak lagi. Menurut Mikke Susanto (2011:433), Warna adalah getaran atau gelombang yang diterima indra penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda.

Warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur susun yang sangat penting, baik dibidang seni murni maupun seni terapan. Bahkan lebih jauh dari itu warna sangat berperan dalam segala aspek kehidupan manusia (Dharsono, 2007:76).

Warna dalam lukisan memiliki arti yang lebih sederhana karena yang dimaksud bukanlah warna dalam arti refleksi cahaya melainkan sebuah pigmen yang berfungsi meniru warna cahaya pada alam. Warna menurut Fajar Sidik dan Aming Prayitno (1979:7) adalah sebuah pigmen.

Jadi, warna dalam lukisan penulis yang dimaksud adalah sebuah pigmen berwarna merah, kuning, biru yagn dikombinasikan antara satu dengan yang lain dan berperan meniru warna cahaya pada alam untuk membentuk atau mewujudkan *subject matter* serta mengekspresikan ide ke dalam lukisan.

e) Tekstur

Menurut Edy Margono (2010:142), Tekstur adalah permukaan suatu benda, ada yang halus ada yang kasar. Tekstur disebut juga sebgai nilai raba dari suatu benda.

Dalam karya penciptaan lukisan ini, tekstur pada pada lukisan adalah tekstur nyata atau tekstur yang memiliki nilai raba secara nyata (dapat dirasakan dengan indera peraba). Yang dihasilkan melalui teknik melukis yang menggunakan cat dengan tebal.

Di antara Karya Dullah, Morgan weistling, dan Jacob Collins, Karya yang memiliki tekstur adalah karya-karya Morgan Weistling.Hal ini sejajar dengan teknik meluksi Morgan di mana dia juga menggunakan pisau palet untuk menggoreskan cat pada kanvas yang secara otomatis meninggalkan tekstur di atasnya.

Jadi, yang dimaksud dengan tekstur dalam lukisan penulis adalah tekstur nyata atau yang emiliki nilai raba yang dibentuk melalui ketebalan cat yang digoreskan pada permukaan kanvas.

f) Bentuk

Shape (form) atau bentukadalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran (Dharsono, 2007:37).

Bentuk juga sering kali didefinisikan dengan arti yang sederhana. Dalam hal ini Mike Susanto(2011:54), mendefinisikan bentuk sebagai rupa atau wujud yang berkaitan dengan matra yang ada. Dalam hal ini bentuk menurut Mikke Susanto dipersepsikan dengan unsur-unsur rupa yang tampak secara visual.

Jadi, Bentuk dalam lukisan penulis merupakan sebuah bentuk objek yang terbentuk oleh garis dan batas perbedaan warna. Misal, bentuk-bentuk objek figur manusia, pohon, bunga, pintu rumah, jendela, kursi.

g) Ruang

Dalam lukisan, ruang dapat dihadirkan melalui bentuk-bentuk yang meciptakan ilusi optis misal paduan garis dan warna yang membentuk bidang dengan sudut pandang tertentu akan memunculkan asumsi akan adanya ruang dalam luksian tersebut. Menurut Dharsono (2007:79), Ruang dalam unsur rupa merupakan wujud tiga matra yang mempunyai: panjang, lebar, dan tinggi (punya volume). Ruang dalam seni rupa dibagi atas dua macam yaitu ruang nyata dan ruang semu. Ruang semu, artinya indera penglihatan menangkap bentuk dan ruang sebagai gambaran seseungguhnya yang tampak pada kanvas. Ruang nyata adalah bentuk dan ruang yang benar-benar dapat dibuktikan dengan indera peraba.

Sedangkan Menurut Mikke Susanto (2011: 338), ruang merupakan istilah yang dikaitkan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah

dwimatra dan trimatra. Dalam seni rupa orang sering mengaitkan ruang adalah bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik, yaitu rongga yang berbatas maupun yang tidak berbatas. Pada suatu waktu, dalam hal berkarya seni, ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik.

Jadi, ruang dalam lukisan penulis adalah ruang semu yang tampak pada kanvas. Ruang semu tersbut berupa objek-objek realistik yang terdapat dalam lukisan. Semua objek yang ada dalam lukisan penulis mengesankan ruang yang timbul karena kombinasi dari bentuk-bentuk visual yang terletak berdasarkan sudut pandang tertentu.

2) Prinsip-prinsip Penyusunan Elemen Rupa

Dalam menciptakan lukisan seniman akanmengolah karyanya dengan seindah mungkin. Untuk mencapai itu, diperlukan pengetahuan dan penguasaan mengolah prinsip-prinsip dalam seni lukis. Prinsip-prinsip seni lukis yang dimaksud adalah sebagai berikut:

a) Harmoni

Harmoni atau keselarasan adalah kesan kesesuaian antara unsur yang satu dengan unsur yang lain dalam satu kesatuan susunan. Menurut Mikke Susanto (2011:175), harmoni adalah tatanan atau proporsi yang dianggap seimbang dan memiliki keselarasan. Juga merujuk pada pembedanya gunaide-ide dan potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan ideal.

Sedangkan menurut Darsono (2007:43), “harmoni atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur estetika dipadu secara

berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keselarasan (*harmony*).

Jadi, Harmoni adalah kesesuaian antara unsur-unsur dalam satu komposisi. Kesesuaian atau keselarasan itu didapat oleh perbedaan yang dekat oleh setap unsur yang terpadu secara berdampingan dalam kombinasi tertentu.

b) Kesatuan

Menurut Dharsono (2007:83), 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.

Kemudian menurut Mikke Susanto (2011: 416), kesatuan merupakan salah satu unsur dan pedoman dalam berkarya seni (azas-azas desain). *Unity* merupakankesatuan yang diciptakan lewat sub-azaz dominasi dan subdominasi (yang utama dan kurang utama) dan komponen dalam suatu komposisi karya seni.

Jadi, kesatuanmerupakan keutuhan secara menyeluruh dalam komposisi yang memberikan kesan tanggapan terhadap setiap unsur pendukung menjadi sesuatu yang satu padu. Dengan kata lain karya yang memiliki kesatuan yang baik setiap unsur akan mewakili sifat unsur secara keseluruhan. Kemudian kesatuan merupakan salah satu pedoman pokok dalam berkarya seni.

c) Keseimbangan

adalah kesan yang dapat memberikan rasa mapan (tidak berat di salah satu sisi) sehingga tidak ada ketimpangan dalam penempatan unsur-unsur rupa (garis, bentuk, warna, dan lain- lain). (Edy Margono dan Abdul Aziz, 2010:143)

d) *Point of Interest*

Menurut Mikke Susanto (2011:312), *Point of Interest* atau *Point of View* adalah titik perhatian atua titik di mana penonton mengutamakan perhatiannya pada suatu karya seni. Dalam hal ini seniman dpat memanfaatkan warna, bentuk, objek atau gelap terang maupun ide cerita / tema sebagi pusat perhatian.

e) Proporsi

Menurut Mikke Susanto (2011:320), proporsi merupakan hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan/keseluruhannya. Selain itu proporsi berhubungan erat dengan keseimbangan (balance), irama (repetisi), harmoni, dan kestun (*unity).* Sedangkan Dharsono (2007:87), menjelaskan bahwa Proporsi dan skala mengacu kapada hubungan antara bagian dari suatu desain dan bagian antara bagian dengan keseluruhan.

f) Kontras

Dalam lukisan, keberadaan prinsip kontras sangatlah menunjang komposisi secara keseluruhan. Kontras yang tepat akan menjadikan lukisan tampak menarik dan dramatis namun, jika penggunannya berlebihan akan mengacaukan disain. Menurut Mikke Susanto (2007:227), kontras adalah perbedaan mencolok dan tegas antara elemen-elemen dalam sebuah tanda yang ada pada sebuah komposisi atau desain.

Jadi, Kontras yang digunakan dalam lukisan penulis menggunakan warna dan bentuk yang berbeda mencolok misalnya, penggunaan warna gelap yang berdampingan secara langsung dengan warna yang sangat terang atau perbedaan ukuran bentuk-bentuk dalam lukisan.

3. Kajian Objek Lukisan

Berdasarkan Kamus Bahasa Indonesia (2008:1013), objek adalah hal, perkara, atau orang yang menjadi pokok pembicaraan; benda, hal, dsb yang dijadikan sasaran untuk diperhatikan dan diamati.

Menurut Mikke Susanto (2011:280), menyatakan bahwa objek merupakan material yang dipakai untuk mengekspresikan gagasan. Sesuatu yang ingin menjadi perhatian, perasaan, pikiran, atau tindakan, karena itu biasanya dipahami sebagai kebenaran, subhuman dan pasif, berbeda dengan subjek yang biasanya aktif.

Kemudian, Mikke Susanto menjelaskan dalam bukunya "Diksi Rupa" bahwa objek lukisan dipahami sebagai yang diambil berupa sesuatu yang bendawi. Sedangkan manusia sering disebut subjek lukisan (Mikke Susanto, 2011:280)

Sedangkan menurut Fichner (1995:89) mendefinisikan, bahwa lukisan secara umum didefinisikan sebagai penerapan pigmen di atas permukaan bidang datar.

Dapat disimpulakan bahwa objek lukisan merupakan material, hal, atau benda yang menjadi perhatian, kebenaran yang bersifat pasif yang diambil atau dipakai dalam penerapan pigmen di atas permukaan bidang datar.

4. Bentuk Lukisan /Visualisasi

Setelah konsep dan tema lukisan terususun dengan baik, maka selanjutnya adalah tahap visualisasi. Visualisasi merupakan tahap perwujudan konsep menjadi bentuk yang nyata. Hal ini berkaitan erat dengan pengertian bentuk secara fisik.

Pada dasarnya apa yang dimaksud dengan bentuk (*form*) adalah totalitas dari pada suatu karya seni. Menurut Dharsono (2007:33), bentuk merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Ada dua macam bentuk: pertama *visual form,* yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut. Kedua *special form,* yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya.

Kemudian Darsono menambahkan bahwa bentuk fisik sebuah karya dapat diartikan sebagai kongkritisasi dari *subject matter* tersebut dan bentuk psikis sebuah karya merupakan susunan dari kesan hasil tanggapan. (Darsono, 2007:33).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada dua macam bentuk yaitu *visual form* atau bentuk fisik dari sebuah karya seni yang merupakan satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni hasil dari kongkritasi *subject matter* dan *special form,* yaitu bentuk yang tercipta karena hubungan antara nilai-nilai bentuk fisik terhadap tanggapan kesadaran emosional.

a. Representational Art

Mikke Susanto (2011:333), mengatakan bahwa *representational art* atau seni representasional, dalam seni visual berarti seni yang memiliki gambaran objek minimal mendekati figur yang sama dengan realitas (figuratif) atau dalam pengertian merepresentasikan realitas. Pelukis representasional biasanya melakukan observasi dan mereproduksi apa yang dilihat ke dalam kanvasnya.

Jadi, *representational art* adalah seni yang memiliki gambaran objek yang mendekati realitas yang tentu saja tetap dilakukan interpretasi dalam proses penciptaannya. Dengan gaya representasioanal semakin dekat dan mudahlah seni berhubungan dengan masyarakat.

b. Realisme

Realisme di dalam seni lukis berarti usaha menampilkan subjek dalam suatu karya sebagaimana tampil dalam kehidupan sehari-hari tanpa tambahan embel-embel atau interpretasi tertentu. Maknanya bisa pula mengacu kepada usaha dalam seni rupa untuk memperlihatkan kebenaran, bahkan tanpa menyembunyikan hal yang buruk sekalipun.

Realisme dalam seni rupa abad ke-19 merupakan aliran yang menolak tema Neoklasisisme dan Romantisisme. Seniman Realisme tidak menggunakan tema mitologi Yunani dan Romawi, tetapi tema “kini dan di sini”, yang didasarkan pada pengamatan terhadap peristiwa sehari-hari. Penggambaran secara detail dalam Realisme dimaksudkan sebagai cara berekspresi, yaitu mengungkapkan pikiran dan perasaan tertentu (http://profnazly.blogspot.com/2011/07/aliran-aliran-dalam-seni-lukis.html)

Kemudian Mikke Susanto (2011:327), menyatakan bahwa Realisme adalah aliran / gaya yang memandang dunia ini tanpa ilusi, apa adanya tanpa menambah atau mengurangi objek

Jadi, Realisme adalah aliran atau gaya yang melihat dunia dengan apa adanya dan didasari oleh pengamatan terhadap peristiwa-peristiwa sehari-hari serta bertema kekinian tanpa menambah atau mengurangi hasil pengamatan itu.

5. Media dan Teknik Dalam Lukisan

a. Media

Menurut Mikke Susanto (2011:25), Menjelaskan bahwa "medium" merupakan bentuk tunggal dari kata "media" yang berarti perantara atau penengah. Biasa dipakai untukk menyebut berbagai hal yang berhubungan dengan bahan (termasuk alaat dan teknik) yang dipakai dalam karya seni.

b. Teknik

Menguasai teknik adalah hal yang penting dalam berkarya. Seorang perupa tentu akan kesulitan mengekspresikan gagasannya tanpa diimbangi penguasaan teknik yang mumpuni. Hal ini karena ada hubungan yang erat sekali antara yang dirasakan perupa dan hasil yang didapatkannya. Berikut teknik-teknik yang digunakan dalam melukis:

1) Teknik Basah

Dalam melukis, terdapat dua teknik pokok yang sangat mendasar yang erat hubungannya dengan medium yang digunakan. Kedua teknik tersebut adalah teknik kering dan basah. Menurut Mikke Susanto (2011:395), teknik basah adalah sebuah teknik dalam menggambar atau melukis yang menggunakan medium yang

bersifat basah atau memakai medium dan minyak cair, seperti cat air, cat minyak, tempera, dan tinta.

2) Teknik kering

Teknik kering merupakan kebalikan dari teknik basah. Melukis dengan menggunakan teknik kering berarti melukis tanpa menggunakan minyak cat *(linseed oil).* Teknik ini menggunakan kuas dalam keadaan kering dan tidak berminyak. Oleh karena itu, sebaiknya menggunakan cat yang baru dikeluarkan dari dalam tube. Teknik kering ini cocok untuk melukis dengan kesan volume dan keruangan, seperti realisme, naturalisme, dan surelisme. Kelebihan teknik kering antara lain: Cenderung lebih mudah membentuk objek dan kesan ruang dan volume. Mudah mengontrol proses pendetailan. Lebih mudah menghapus warna dengan cara menumpuk dengan warna lain.

3) *Schildreren met olievert*

Menurut Humar Sahman (1993:72) *Schildreren met olievert*adalah melukis menggunakan cat minyak yang pigmen-nya dicampur dengan *linseed oil*/ minyak yang dibuat dengan biji tumbuhan sejenis rami. Cat minyak diencerkan dengan minyak pengencer (*painting medium*; yang diramu dari *linseed oil*, *terpentin,* dan *resin/*dammar). Cat minyak pada dasarnya bisa digunakan dengan dua cara, tebal-tebal atau tipis-tipis, sehingga menjadi transparan.

4) *Impasto*

Dalam visualisasi lukisan, teknik yang digunakan adalah menggoreskan cat minyak dengan tebal di atas kanvas. Mikke Susanto (2011:191), mengatakan bahwa *impasto* merupakan teknik melukis dengan menggunakan cat yang tebal,

berlapis-lapis, dan tidak rata untuk menonjolkan kesan goresan atau bekas-bekas goresan, sehingga menghasilkan tekstur kasar atau nyata.

Pada lukisan penulis, teknik *impasto* yang digunakan adalah menggoreskan cat yang tidak dicampur dengan *linseed oil* di atas kanvas menggunakan kuas dengan jenis kaku. Teknik ini memunculkan goresan yang bertumpuk hingga tebal pada permukaan kanvas. Goresan yang bertumpuk pada kanvas tersebut menjadi sebuah teksstur nyata yang memiliki nilai raba.

B. Pengertian Momen

Momen merupakan bagian dari waktu yang selalu terjadi dalam setiap peristiwa. Momen memiliki durasi yang singkat. Berdasarkan Kamus Bahasa Indonesia (2008:967), momen adalah waktu yang pendek.

Jadi, momen adalah bagian terkecil dari waktu atau dapat juga disebut sebagai titik paling spesifik dari waktu. Misalkan momen di saat seseorang sedang menahan nafas, momen ketika matahari akan terbenam, momen ketika seseorang sedang terkejut dan lain sebagainya. Semua peristiwa tersebut merupakan kejadian yang terjadi dalam durasi yang pendek.

C. Pengertian 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, anak adalah pribadi yang masih bersih dan peka terhadap rangsangan-rangsangan yang berasal dari

lingkungan. Dalam tugas akhir ini penulis mengambil tema tentang momen anak bermain, maka figur yang diambil adalah figur anak-anak. Di mana figur anak-anak akan di gambar dengan adegan-adegan kehidupan saat anak-anak bermain.

D. Pengertian Aktivitas Anak Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang di lakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Terkadang ada orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Tapi anggapan ini kurang bijaksana, karena dari beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak seperti: Permainan aktif yaitu salah satunya permainan olah raga, dimana dalam permainan olah raga anak banyak menggunakan 20 energi fisiknya sehingga sangat membantu perkembangan fisiknya.

Di samping itu, kegiatan ini mendorong sosialisasi anak dengan belajar bergaul, bekerjasama, memainkan peran pemimpin, serta menilai diri dan kemampuannya secara realistik dan sportif. Sedangkan permainan pasif yaitu salah satunya menonton televisi, dimana televisi dapat mempengaruhi anak baik secara positif maupun negatif. pengaruh positifnya adalah anak akan bertambah pengetahuannya, sedangkan pengaruh negatifnya yaitu meniru hal- hal yang tidak baik seperti kekerasan, kriminalitas, atau hal- hal lainnya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas anak dalam bermain merupakan kegiatan yang tidak hanya menimbulkan pengaruh negatif tetapi juga dapat memberikan pengaruh positif bagi perkembangan jiwa

anak. Alangkah bijaknya jikalau seorang anak harus selalu di pantau dan diarahkan oleh orang tua demi perkembangan mental dari anak itu sendiri.

E. Metode Penciptaan

1. Observasi

Observasi merupakan langkah awal sebelum memulai menciptakan lukisan. Observasi dilakukan untuk mengamati, mencari, dan mengetahui bagaimana aktivitas anak bermain yang akan diangkat sebagai objek lukisan. Dalam melalukan observasi penulis menggunakan kamera untuk mengabadikan setiap momen saat anak bermain. Setiap hari minggu di saat anak-anak libur sekolah, penulis mencari anak-anak yang sedang bermain lalu mengambil foto, ada foto yang secara alami anak bermain adapula yang penulis sengaja menyuruh anak-anak tersebut bemain untuk mendapatkan foto yang sesuai yang diinginkan.

2. Eksperimentasi

Eksperimentasi atau percobaan merupakan suatu proses yang memberikan pertimbangan-pertimbangan awal dari persiapan melukis. Eksperimentasi bertujuan untuk mencapai hasil visual yang optimal melalui teknik-teknik cat minyak sehingga dapat mencapai visual yang terlihat hidup dan menyerupai kondisi objek pada alam sebagaimana mestinya.

3. Visualisasi (Eksekusi)

Tahapan ini dimulai dari pemindahan objek ke atas kanvas dengan skala perbandingan yang tepat. Kemudian dilanjutkan dengan proses pewarnaan dengan teknik *impasto* dan *blassting*. Sementara *background* dikerjakan di akhir setelah objek utama pada latar depan selesai.

E. Pendekatan Penciptaan

Dalam proses berkarya seorang seniman tentunya tidak akan pernah terlepas dari inspirasi atau pengaruh dari luar dirinya. Biasanya dia akan melakukan pengamatan terhadap karya-karya dari seniman lain, baik hanya sebagai referensi maupun sebagai karya yang menginspirasi dalam berkarya. Karya-karya seniman lain yang memberi inspirasi tentunya akan berpengaruh terhadap karya-karyanya baik secara ide ataupun secara teknis pengerjaan karya. Seniman yang telah memberi inspirasi bagi penulis adalah Dullah. Berikut adalah karya-karya mereka yang telah memberi pengaruh penulis dalam berkarya.

Dullah

Gambar1 :Dullah, "MSRK"
Cat Minyak di atas kanvas, 1996
(Sumber, http://archive.ivaa-online.org)

Dullah dikenal sebagai "master" lukisan potret. Karya-karya Dullah didominasi oleh lukisan-lukisan potret dan beberapa di antaranya merupakan

ilustrasi.Sebelumnya Dullah adalah pemimpin pelukis muda untuk melukis langsung peristiwa-peristiwa selama pendudukan Yogyakarta (perang kemerdekaan) sebagai usaha pendokumentasian sejarah perjuangan bangsa. Adegan-adegan pertempuran hidup selama perang kemerdekaan Indonesia melawan Belanda membuatnya dikenal sebagai "pelukis revolusioner."

Karya-karya Dullah memiliki warna yang khas serta berpadu dengan komposisi yang indah telah memberi inspirasi penulis dalam melukis. Dullah menguasai pengetahuan mengenai anatomi dan proporsi figur manusia Indonesia dengan sangat baik. Penulis menganalisa dan mempelajari kelebihan-kelebihan karya Dullah secara teknis seperti; pencahayaan, komposisi dan proporsi.

Karya-karya Dullah memiliki *tone* yang kompleks di mana perpindahan dari warna gelap ke terang dibuat dengan begitu kaya dan rumit bukan hanya sekedar menggelapkan dengan warna hitam dan menerangkannya dengan warna putih saja. *Tone* yang rumit dan kaya warna ini menghasilkan efek pencahayaan yang realistik. Selain itu, pencahayaan yang ada pada karya Dullah memiliki kekontrasan warna yang kuat.

Pada gambar lukisan Dullah di atas terlihat komposisi yang tenang dan seimbang. Objek utama lukisan yang berupa figur wanita menghadap ke kiri dan bayi yang menghadap ke kanan diletakkan pada bidang kanvas dengan begitu tepat sehingga memberi kesan bahwa objek tersebut terlihat *balance* yaitu tidak terlihat berat ke kanan atau ke kiri, ke atas atau ke bawah. Kedua objek utama lukisan ini terlihat berada di bawah cakrawala yang membuatnya terlihat seperti terletak lebih rendah dari mata yang melihat luksian tersebut.

Proporsi tubuh figur wanita dan bayi pada karya Dullah di atas merupakan proporsi yang tepat untuk sebuah lukisan dengna gaya realisme karena objek yang berupa dua figur digambarkan dengan semirip mungkin dengan manusia yang sesungguhnya. Sependapat dengan pendapat Dharsono (2007:48) menyatakan bahwa proporsi dan skala mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu disain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Suatu ruangan yang kecil dan sempit bila diisi dengan benda yang besar, massif, tidak akan kelihatan baik, kedua figur dalam karya Dullah di atas tidak terlihat sesak memenuhi bidang lukisan karena proporsi antara objek diperhitungkan dengan baik.

Tema keluarga pada lukisan penulis juga menunjukkan komposisi yang serupa dengan karya Dullah di atas, ditambah dengan sudut perspektif yang juga menempatkan objek lebih rendah dari mata.Kemudian, penulis berusaha menggunakan warna selengkap mungkin layaknya karya Dullah.Namun, letak perbedaannya ada pada backround. Pada gambar lukisan di atas background terlihat polos, sedangkan lukisan penulis selalu menampilkan background dengan utuh (background yang sesungguhnya) beserta objek-objek pendukung lainnya. (Sumber, http://archive.ivaa-online.org).

BAB III

HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Penciptaan Lukisan

Konsep penciptaan lukisan adalah rasa kangen terhadap kenangan masa anak-anak saat bermain permainan tradisional yang didalamnya mengandung momen yang berkesan bagi penulis, yang diekspresikan kedalam lukisan dengan gaya realisme fotografis dengan menggunakan media cat minyak diatas kanvas.

Pada proses visualisasi, penulis menggunakan tehnik pencahayaan yang kontras, sehingga menjadikan objek pada lukisan terlihat lebih nyata. Dari keseluruhan lukisan di dominasi warna yang menunjukkan cahaya gelap kecoklatan namun, pada kondisi tertentu ada beberapa lukisan yang cenderung lebih terang. Penulis juga menggunaan warna-warna natural dan menggunakan sudut pandang kamera agar sesuai dengan foto dan diharapkan lebih nampak realistik.

Untuk pengambilan objek tergantung pada berkesan atau tidaknya objek secara keseluruhan ataupun objek-objek tertentu. Misalkan penulis terkesan pada permainan petak umpet, yang dijadikan objek utama pada lukisan adalah anak-anak yang sedang bersembunyi dibalik kursi, dibalik pohon, dan lain sebagainya. Penulis akan memvisualisasikan objek-objek tersebut kedalam sebuah lukisan.

Penulis menggunakan teknik pewarnaan campuran yaitu menggambungkan teknik basah dan tehnik kering dengan menggoreskan kuas secara *impasto* dimana teknik itu dicapai dengan menggunakan kuas yang di goreskan secara perlahan dan menumpuknya dua kali atau lebih dengan sekaligus

mencampur warna serta sekaligus membuat gradasi warna dari gelap ke terang secara kasar terlebih dahulu. Kemudian dalam proses *finishing* penulis juga menggunakan tehnik menggores kuas dengan tehnik *blassting* yang dicapai dengan menyapukan kuas dengan penggunaan *linseed oil* yang lebih banyak. Dengan teknik ini diharapkan menciptakan kehalusan bentuk dan gradasi warna yang lembut

B. Tema Penciptaan Lukisan

Tema penciptaan lukisan adalah gambaran tentang kegiatan berbagaimacam permainan dan mainan tradisional seperti: permainan petak umpet, bermain layangan, bermain kapal *otok otok,* balap manjat pohon dan lain sebagainya. Dari berbagaimacam permainan dan mainan tradisional yang anak-anak sering mainkan, terdapat objek-objek yang menarik untuk divisualisasikan kedalam lukisan dengan gaya realisme fotografis.

C. Proses Visualisasi

1. Bahan, Alat dan Teknik

Di dalam proses penciptaan lukisan, banyak pelukis berpendapat bahwa pemilihan alat dan bahan serta teknik yang baik adalah kunci mencapai hasil yang memuaskan secara teknis. Berikut bahan dan alat serta teknik yang penulis gunakan dalam penciptaan lukisan.

a. Bahan

1). Kanvas

Gambar 2: Kanvas dan Spanram
(Dokumentasi pribadi)

Ada banyak jenis kanvas yang dijual di pasaran. Namun kanvas yang memiliki tekstur halus dan berserat besar merupakan yang paling cocok. Kanvas jadi merk "Bandung" dengan bahan dasar kain berwarna putih berlapiskan plamir yang halus menjadi pilihan penulis untuk berkarya.

2). Cat

Gambar 3 : Cat Minyak
(Dokumentasi pribadi)

Cat yang penulis gunakan adalah cat minyak. Cat tersebut di antaranya adalah cat minyak merk Tallent Amsterdam, Tallent China, Greco dan M-colour.

3). linseed oil

Gambar 4: *linseed oil*
(Dokumentasi pribadi)

linseed oil berfungsi untuk mengencerkan cat. Dalam penggarapan lukisan, penulis secara keseluruhan sedikit menggunakan *linseed oil* supaya hasil warna yang didapatkan lebih pekat dan bertekstur. Namun tetap ada bagian tertentu yang menggunakan *linseed oil* sedikit lebih banyak. *linseed oil* yang digunakan penulis diantaranya adalah merk greco dan marries.

b. Alat

1). Kuas

Gambar 5: kuas
(Dokumentasi pribadi)

Untuk memperoleh hasil goresan yang variatif dibutuhkan berbagai macam bentuk dan ukuran kuas yang digunakan. Beberapa jenis dan merek kuas berbeda-beda yang digunakan untuk menyesuaikan kebutuhan dalam melukis di antaranya: kuas merk Expressions No. 8, set kuas merk V-tech serta merk Yi pin xuan semua ukuran dari No.1 sampai dengan No.13, dan kuas cat tembok merk Tika ukuran sedang.

2). Palet Warna

Gambar 6 : kaca bekas untuk palet warna
(Dokumentasi pribadi)

Palet warna merupakan alat yang penting sebagai tempat mencampur cat. Palet warna yang baik adalah yang memiliki daya serap cairan yang rendah. Berikut beberapa palet warna yang penulis gunakan.

- Kaca bekas *aquarium* dengan ukuran 40x60 cm sebanyak 2 buah.
- Keramik lantai ukuran 30x30 cm sebanyak 4 buah.

3). Staples Tembak

Kanvas yang digunakan adalah kanvas yang belum dalam keadaan terpasang pada sepan ram. Untuk itu, staples tembak adalah alat yang digunakan untuk melekatkan atau menempelkan kanvas pada sepan ram. Alat ini sangat membantu untuk memasang kanvas pada sepan ram.

4). Kain Lap

Kain lap merupakan perangkat yang tidak bisa ditinggalkan selama proses melukis karena sisa cat yang berada pada kuas berisiko mengganggu saat menggunakan warna yang baru. Kain lap bisa menggunakan jenis kain apa saja, bahkan baju bekas atau celana bekas juga bisa digunakan untuk kain lap.

5). Penggaris

Pengguanaan penggaris pada saat membuat skala perbandingan ukuran proporsi objek, efektif untuk mengurangi kemungkinan kesalahan di karenakan ukuran kanvas yang besar.

6). Pensil

Pensil digunakan pada saat pembuatan sketsa. Membuat sketsa menggunakan pensil lebih menghemat waktu dibandingkan jika menggunakan cat secara langsung pada permukaan kanvas karena sifatnya yang yang kering dan dapat dihapus jika terjadi kesalahan.

c. Teknik Penciptaan

Teknik merupakan cara kerja dengan mempraktikkan segala bentuk kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki atau dikuasai dalam memvisualkan ide. Adapun dalam teknik penciptaan, dengan menerapkan beberapa hal yang

menjadi teknik pembuatan serta proses penciptaan karya penulis, diantaranya adalah:

1. Menentukan objek dari banyak pilihan foto anak-anak bermain permainan dan mainan tradisional yang menarikuntuk dilukiskan di atas kanvas.
2. Menyiapkan alat dan bahan.
3. Membuat sketsa obyek pada kanvas dengan pensil.
4. Memberikan warna-warna dasar berdasarkan bagian paling gelap, setengah gelap hingga yang paling terang (tingkatan *value*-nya) pada objek.
5. Melakukan proses pembuatan *background.*
6. Melakukan proses finishing.

D. Tahapan Visualisasi

1. Sketsa

Gambar 7: Proses sketsa
(Dokumentasi pribadi)

Dalam proses ini penulis mengkoposisikan, menambah, serta mengurangi objek-objek yang ada di foto guna meningkatkan rasa dalam lukisannya, namun tanpa merubah keaslian momen yang terjadi pada kenyataan.

Gambar 8 : Perbandingan foto dengan hasil Lukisan
(Dokumentasi pribadi)

Berdasarkan gambar di atas dapat dianalisa bahwa komposisi secara keseluruhan pada foto terutama pada objek utama (kakak menggendong adiknya) telah dirubah dan dibuat menjadi seimbang dengan menarik kepala sang kakak sedikit ke atas dan merubah buah jeruk bali pada foto menjadi mainan mobil truck dari kayu. Penulis melakukan perubahan ini karena pada foto kepala sang kakak terlalu menunduk. Selain itu buah tersebut dibuang dan diganti dengan mainan tersebut supaya masuk dalam tema dan konsep penciptaan. Penulis juga melakukan hal yang sama terhadap foto-foto lain sebelum membuat sketsa lukisan.

Kemudian penulis juga merubah kontras dan menggelapkan bagian-bagian tertentu, mengurangi objek-objek pendukung untuk terciptanya komposisi dan harmoni yang bagus, misalnya pada *background* mengurangi jumlah daun-daunnya, menghilangkan bambu yang menyandar dipohon.

2. Proses Pewarnaan

Proses pewarnaan dasar atau awal merupakan proses yang penting, karena pemilihan warna yang tepat dari awal akan menentukan pencapaian warna pada tahap akhir. Pewarnaan dasar berorientasi pada gelap terang atau tingkatan *value*.

Gambar 9: Contoh Pewarnaan
(Dokumentasi pribadi)

Dalam tahap ini penulis mengutamakan kesan cahaya dengan semaksimalmungkin. Warna cahaya yang tampak pada realita berusaha penulis tiru semirip-miripnya melalui media cat dengan pengetahuan warna yang penulis ketahui. Sebagai contoh pada baju anak tersebut selain ada gelap bayangan dari lekukan baju disitu juga terdapat bayangan yang membentang karena efek dari bayangan sebuah pagar. Jadi, penulis menambahkan campuran *warna burn umber*

dan sedikit *ultramarine blue* untuk membuat efek bayangantersebut. Demikian pula penulis memberi perlakuan serupa pada semua objek yang mendapatkan pengaruh cahaya.

Pendekatan teknis dalam pewarnaan yang digunakan adalah berorientasi pada foto dikarenakan penulis memilih gaya lukisan realisme fotografis. Penulis juga tidak pernah menggunakan warna hitam atau abu-abu murni untuk bayangan pada objek, melainkan mencampur warna sendiri seperti keterangan diatas.

Penulis juga memperhatikan kontras yang terjadi pada lingkungan objek pada gambar di atas, yaitu matahari yang bersinar secara langsung (kondisi matahari yang terik) yang mengakibatkan banyaknya bayangan dan meciptakan gelap terang yang kontras.

3. Pengerjaan *Background*

Setelah menyelesaikan perwarnaan pada objek utama, selanjutnya adalah pengerjaan latar belakang atau *background. Background* dikerjakan dengan lengkap dan bukan hanya sekedar latar kosong dengan warna tertentu melainkan digarap sesuai dengan *background* yang sesungguhnya dengan terlebih dahulu menambah atau mengurangi objek tertentu pada foto untuk mendukung komposisi yang diinginkan.

Gambar 10 : Contoh Pengerjaan *background*
(Dokumentasi pribadi)

4. *Finishing* (Penyelesaian)

Finishing atau penyelesaian yaitu tahap pengerjaan secara mendetail pada obyek dengan menambahkan atau menumpukkan warna-warna dengan lebih kompleks dan jeli berdasarkan sifat benda, gelap terang serta pencahayaan beserta bayangan yang ada pada objek.

Proses ini merupakan tahap yang lebih rumit. Memanfaatkan sifat cat minyak yang lebih lama keringnya. Cat minyak yang mengering dengan lambat akan mempermudah pengerjaan ulang untuk memperbaiki bagian-bagian yang tedapat kesalahan. Pada tahap ini proses penggarapaan lukisan berada pada titik paling sensitif. Disebut demikian karena setiap bagian terkecil diperhatikan dengan seksama seperti memperhatikan warna secara tepat berdasarkan jernih atau suramnya warna*(intensity)*, warna lokal atau yang telah terpengaruh dari cahaya benda lain di sekitarnya, pengaruh dari warna yang satu dengan yang

lainnya yang terletak berdekatan, tegas atau lemahnya garis yang tampak sebelum akhirnya digoreskan di atas kanvas.

Kemudian, pada setiap bagian warna selalu terdapat perbedaan *intensity.* Perbedaan *intensity* ini bertujuan untuk kompleksitas dan kekayaan warna di mana suatu warna dengan *intensity* yang tinggi akan terlihat menonjol dan istimewa jika berada di antara warna yang *intensity* nya rendah. Untuk menciptakan *intensity* yang tinggi, penyampuran beberapa cat menggunakan pisau palet, hal ini bertujuan agar warna yang tercampur tidak rusak (tetap cemerlang). Berbeda dengan cara untuk menghasilkan warna yang *intensity*-nya rendah di mana pencampuran warna dilakukan menggunakan kuas di atas palet warna yang memang bertujuan merusak warna agar warna yang dihasilkan menjadi redup atau lebih lembut.

Gambar 11: Hasil Pendetailan Objek Utama
(Dokumen pribadi)

5. Bentuk

Bentuk visual yang hadir pada karya lukis, penulis menggambarkan momen anak-anak bermain yang menarik sebagai objeknya. Bentuk penggambaran objek secara realistik dengan pusat perhatian pada objek utama dan didukung oleh objek lainnya. Objek utama dari lukisan-lukisan penulis kebanyakan adalah figur anak-anak dan objek pendukungnya berupa mainan, alam sekitar dan lain sebagainya.

E. Bentuk Lukisan dan Pembahasan Karya

Dalam mendeskripsikan karya-karya lukisan ini, penulis menggunakan beberapa tahapan di antaranya deskripsi yaitu tahapan yang berisi menggambarkan setiap bagian-bagian yang terlihat oleh mata. Kemudian analisis, yang berisikan pengkajian dan pembahasan tiap-tiap bagian yang telah diidentifikasi. Selanjutnya interpretasi, yaitu penafsiran dari masing-masing bagian lukisan sebagai bentuk komunikasi penulis dalam menyampaikan ide kepada publik. Dan terakhir yaitu evaluasi, tahapan peninjauan kembali terhadap karya lukisan. Berikut karya-karya lukisan beserta pembahasannya.

1. Saat Hitungan Hampir habis

Gambar 12: *Saat Hitungan Hampir habis*
Cat Minyak di atas Kanvas (2016)
Ukuran 110x80 cm

Objek utama dalam lukisan ini adalah dua orang anak-anak yang sedang bersembunyi dibelakang tumpukan kursi plastik disamping rumah. Dalam lukisan tersebut terlihat anak berbaju *orange* dan *pink* sedang jongkok berdempetan yang satu memalingkan wajahnya ketembok rumah dan yang satu menampakkan wajah cemas sambil merekatkan kedua tangan dan jarinya. Kedua figur manusia ini juga merupakan *Point of Interst* dalam lukisan.

Objek yang kedua adalah tumpukan kursi berbahan plastik agak kusam berwarna merah. Kursi tersebut merupakan pendukung objek utama yang

terpenting untuk mengarahkan pandangan ke objek utama sehingga masih dibuat secara halus dan detail seperti objek utama.

Objek ketiga adalah *Background* atau latar Belakang. *Background* lukisan ini adalah bagian samping rumah berdinding tembok warna putih yang masih terlihat bagus dan bersih. Di sebelah tembok bagian atas terlihat bayangan dari atap rumah yang berupa genteng, bayangan tersebut berbentuk gelombang seperti ombak. Di tembok bawah terdapat batas tembok dengan alas yang berwarna *cream.* alas pada lukisan ini sebelah kanan berupa tanah dengan sedikit lumut dan sebelah kiri berupa alas semen bekas adukan semen.

Terdapat beberapa jenis garis yang ada dalam lukisan ini yaitu: garis lurus horizontal, garis lurus vertikal, garis lurus diagonal dan garis lengkung. Lukisan ini didominasi oleh garis-garis lurus horizontal seperti yang terdapat pada dinding rumah dan bayangan pagar serta atap rumah. Garis-garis lurus horizontal terlihat berjajar sehingga menimbulkan kesan tanang. Kemudian, garis lurus vertikal yang terdapat pada tiang kursi yang mengesankan kekuatan dan kekokohan kursi tersebut. Yang terakhir, garis-garis lengkung yang terdapat pada kedua figur manusia memberikan kesan bergerak dengan kekuatan yang lembut.

Lukisan ini menekankan kesan cahaya dengan pengaruh kondisi cahaya matahari yang agak terik dikarenakan siang hari. Dalam keadaan cahaya demikian maka warna yang digunakan lebih didominasi oleh warna-warna yang terangsekali dan gelap sekali seperti putih, *Lemon Yellow*, hijau, merah, cokelat muda, coklat tua, biru tua. Kenapa juga menggunakan warna gelap sekali

dikarenakan bayangan yang muncul juga banyak dan tajam. Jadi kontras lukisan secara keseluruhan yang terlihat cenderung kuat.

Pada bagian tubuh figur anak-anak warna yang paling banyak digunakan adalah hasil pencampuran antara *Naples Yellow Red* dengan *Zink White, lemon yellow, Yellow Ochre, burn siena, Ultramarine Blue* dan *Raw Umber.* Di setiap titik, warna yang digunakan berbeda-beda *intensity*, dan *value*-nya. Misal, untuk bagian yang merupakan *high light* warna dasar naples yellow red, setelah itu baru ditumpuk warna *Zink White* dengan banyak dicampur dengan sedikit *Lemon Yellow*, bagian yang merupakan *light* dicampur dengan lebih sedikit *Zink White*, bagian yang merupakan *low light* tidak dicampur samasekali melainkan mengasih warna sesuai warna objek tersebut. Begitu dan seterusnya untuk membedakan *value* di setiap bagian objek. Pada bagian tangan serta sebelah wajah anak yang terlihat gelap memiliki *value* yang rendah *(low value)*. Untuk itu, warna yang digunakan adalah *Raw Umber* yang dipadukan dengan *Piyttalo Blue* dan sedikit *Burnt Sienna.* Selain perbedaan *value* yang memberikan kesan perpindahan gelap ke terang, terdapat pula perbedaan *intensity* yaitu, adanya tingkat cerah dan redupnya warna pada setiap warna objek tersebut. Teknik pewaranaan yang sama juga digunakan untuk objek figur wanita dan objek-objek pendukung lainnya termasuk background dimana kesan cahaya dihasilkan oleh perbedaan *value* dan *intensity.*

Dalam lukisan ini pelukis juga sangat menekankan terciptanya seolah-olah adanya ruang,yaitu ruang semu. Ruang tersebut dalam lukisan ini dihadirkan dari paduan garis bayangan genteng, garis bayangan pagar dan garis bayangan tembok

dan warna yang kontras antara warna gelap bayangan dengan warna objek yang terkena sinar membentuk bidang dengan sudut pandang yang berpusat mengarah kekiri diharapkan akan memunculkan asumsi akan adanya ruang dalam lukisian tersebut.

Dalam pengolahan prinsip-prinsip penyusunan elemen rupa lainnya dalam lukisan ini yaitu menggunakan *asimetris balance* yang dimanaobjek utama dan pendukung sengaja diletakkan disebelah kanan dengan menyisakan ruang kosong disebelah kiri lukisan supaya objek-objek tersebut tidak terlihat statis.

Prinsip desain yang berikutnya adalah harmoni. Setiap objek yang ada dalam lukisan ini memiliki kedekatan secara sifat visualnya seperti tembok, alas yang berupa tanah dan semen, kursi plastik, dan dua figur manusia dengan pakaian sederhana. Goresan yang ada pada setiap objek juga memiliki kedekatan serta warna yang hampir berdekatan pula yaitu orange,pink,merah. Semua unsur-unsur tersebut menghasilkan keselarasan atau harmoni.

Prinsip yang berikutnya adalah kesatuan. Setiap unsur yang ada dalam lukisan ini diolah sedemikian rupa sehingga tidak ada satu unsurpun yang terlihat terpisah atau berdiri sendiri. Jadi, setiap unsur baik itu garis, bidang, warna dan lain-lain merupakan satu kesatuan yang utuh.

Dalam proses penciptaan lukisan di atas teknik yang digunakan adalah menggoreskan cat dengan tebal (*impasto)* agar hasil akhir yang didapat mencapai ketajaman warna yang optimal serta pada proses *finishing* mengunakan teknik blasting yaitu menggoresan kuas dengan penggunaan linseed oil lebih banyak

untuk bertujuan menciptakan gradasi yang halus dan sempurna, yang diharapkan akan menimbulkan kesan lebih realistik.

Dalam mencampur warna cat terlebih dahulu dicampurkan pada palet warna. Jadi, bukan mencampurnya pada kanvas secara langsung. Dengan teknik ini diharapkan dapat meminimalisir oksidasi kimia yang berakibat pada memudarnya kecermelangan warna asli dari cat minyak. Kuas yang digunakan adalah kuas dengan ukuran no.3 hingga ukuran no.12. Selain kuas lukis, kuas cat tembok halus berukuran sedang juga digunakan untuk menghasilkan goresan-goresan yang merata pada objek yang luas seperti yang ada pada background.

Karya penulis ini berjudul *Saat Hitungan Hampir habis*. Lukisan di atas menceritakan aktivitas dua orang anak yang sedang sembunyi dibelakang kursi disamping rumah pada saat main permainan petak umpet pada siang hari. Adapun gambar lukisan di atas menceritakan momen paling seru pada saat bermain petak umpet yaitu di saat anak-anak tersebut terburu-buru dan bingung sembunyi ditempat yang lebih aman ketika hitungan yang diberikan untuk sembunyi dalam permainan tersebut mulai habis.

2. Masih Ingin Mengangkut Batu

Gambar 13: *Masih ingin mengangkut batu*
Cat Minyak di atas Kanvas (2016)
Ukuran 110cm x 80cm

Objek utama pada lukisan ini adalah seorang anak sebagai kakak dengan mengenakan kaos kuning yang sudah kusam, duduk menggendong adeknya yang sedang tertidur pulas. Mereka beradadi pinggir jalan yang terbuat dari batu yang tersusun. Posisi kepala sang kakak sedikit menunduk dan posisi tangan kananya memegang adiknya, sedangkan tangan kirinya mengarah kebawah sedikit menekuk hendak memegang mainannya yang berupa *truck* kayu yang tergeletak disisi kanan bawah disamping kaki kanannya. Matanya terlihat tertutup karena

melihat kebawah kearah *truck* tersebut juga, yang menjadikan mainan truck tersebut sebagai point of interest dalam lukisan.

Objek berikutnya adalah tumpukan batu besar yang tidak teratur berbentuk kotak dan ada yang bulat serta nampak sudah lama dengan sudah ditumbuhi rumput dan tanaman liar yang menunjukkan kesederhanaan jalan disebuah pelosok desa.

Kemudian, objek yang terakhir adalah background rimbunnya semak-semak dengan tumbuhannya yang menguatkan moment tersebut memang terjadi disebuah jalan batu dipelosok desa.

Pada objek utama, garis yang nampak berupa garis-garis lengkung yang ditimbulkan oleh perbedaan *value* warna. Sedangkan, pada background garis yang ada alah garis-garis miring mengarah ke pojok kiri lukisan yang menciptakan ruang semu.

Warna dalam karya lukisan ini didominasi oleh warna-warna berat seperti: *Burn Umber, Raw Umber, Raw Sienna, Burn Umber, Mauve* dan *Burnt Sienna.* Pewarnaan yang kontras terjadi antara *background* dan objek utama dimana background dibuat gelap, yaitu pada semak-semak dibelakang samping kanan objek utama sementara pada bagain objek utama tersebut dibuat dengan warna yang terang dan tajam, hal ini memberi kesan dramatis.

Pada bagian kulit figur meliputi kulit wajah dan kulit tangan, warna yang digunakan adalah *Yellow Ochre, Burnt Sienna, Raw Umber, Naples Yellow, Mouve, Zink White* dan *Lemon Yellow.* Warna-warna tersebut dikombinasikan sesuai kebutuhan untuk menciptakan *value* dan *intensity* yang beragam. Pada

bagian wajah yang paling terang *(high light)* digunakan warna *lemon yellow sedikit* yang dicampur dengan lebih banyak warna *zink White*.Pencampuran warna tersebutakan menghasilkan warna yang sangat terang namun tidak sepenuhnya warna putih. Kemudian, pada bagian *low light* warna yang digunakan adalah *Naples Yellow Red* yang sedikit dicampur dengan warna *zink White.* Begitu seterusnya menggunakan teknik yang sama dengan lukisan sebeumnya dalam usaha memunculkan kesan gelap terang *(value).*

Background lukisan dibuat gelap *(low value)*. Untuk memberikan kontras yang maksimal dengan objek utama. Pewarnaan pada backround menggunakan warna *Raw Umber* dicampur dengan *phytalo blue,* untuk tanaman menggunakan warna *Phytalo Green,* yang dicampur sedikit *Raw Umber, Lemon Yellow, Yellow Ochre,* dan *Burn Sienna.*

Untuk menghasilkan warnabebatuan yang alami pada jalan dalam lukisan, warna yang digunakan adalah hasil pencampuran yang cukup banyak juga, yaitu *Raw Umber* dicampurkan sedikit warna *Mouve* lalu *Light Blue* dan *Titanium White.*

Objek utama lukisan di atas memiliki keseimbangan asimetris yang membuat lukisan ini terlihat tidak statis, dimana posisi anak yang sedang duduk menghadap ke kiri lukisan dan diletakkan sedikit geser ke kanan.

Setiap objek di dalam lukisan memiliki keselarasan dalam warna bentuk, dan sifat objeknya di mana semua objek merupakan sesuatu yang sederhana seperti: Sosok figur yang berpenampilan apa adanya selayaknya anak desa biasa, pakaian yang dikenakan juga sudah kusam, jalan terbuat dari tumpukan batu serta

background yang berupa semak-semak yang semakin menunjukan bahwa tempat tersebut adalah didesa.

Warna, bentuk dan goresan yang ada pada setiap objek menghasilkan kesatuan yang utuh. Warna kecokelatan pada kulit anak selaras pada warna kecokelatan abu-abu pada bebatuan dan hijau gelap pada background, warna kuning kusam pada baju selarasdengan warna kuning pada mainan truck kayu tersebut. Seluruhnya berada dalam satu kesatuan karena semua warna tersebut saling berdekataan dan saling menyatukan satu sama lain.

Kemudian, bentuk-bentuk dan garis yang timbul pada lukisan juga hampir seluruhnya merupakan bentuk yang mengandung unsur garis lengkung. Goresan pada setiap bagian lukisan memiliki sifat yang sama dan tidak ada yang dibuat berbeda atau berdiri sendiri.

Teknik yang digunakan sama dengan lukisan sebelumnya dengan menggunakan cat secara tebal dengan menumpuk dan dengan goresan kuas yang halus. Kuas yang digunakan beragam dari ukuran No.3 hingga ukuran No.14. Cat digoreskan dengan tebal dan kental tanpa *linseed oil* tetapi pada tahap *finishing* disempurnakan dengan menggunakan tehnik *blassting* untuk menghasilkan gradasi warna yang halus.

Karya yang kedua ini berjudul “Masih ingin mengangkut batu” merupakan sebuah ekspresi penulis yang merasa kangen akan mainan mobil truck dari kayu yang menjadi salah satu mainan yang favorit baginya.

Sosok anak dalam lukisan terlihat sedang menggendong adiknya yang masih balita sambil hendak memegang mainannya sembari menunjukkan raut

wajah yang sedih. Lukisan ini memuat sebuah momen singkat yang menarik yaitu momen di saat seorang kakak yang sedang mengemong adeknya dikarenakan orangtuanya sibuk bekerja. Sang kakak merasa sedih dikarenakan tidak bisa bermain secara puas dengan mainannya tersebut, tetapi dia dengan sepenuh hati tetap menjalankan kewajibannya merawat adeknya.

3. Boneka Si Unyil Tapi Bukan Si Unyil

Gambar 14: *"Boneka Si Unyil Tapi Bukan Si Unyil"*
Cat Minyak di atas Kanvas, 2015
Ukuran 130 Cm x 100 Cm

Objek utama dalam lukisan ini adalah kedua anak bersebelahan yaitu sebelah kiri kakak laki-laki memakai kaos tanpa lengan berwarna biru dan sebelah kanan adek perempuan yang memakai tangtop warna pink yang cuman terlihat tali lengannya saja.

Objek kedua dalam lukisan ini adalah tiga buah boneka tangan dengan bentuk seperti manusia namun tidak memiliki kaki. Boneka paling kiri berwarna baju orange dengan rambut pirang dan bermata biru yang sengaja diletakkan mepet disebelah kanan objek utama.

Boneka yang kedua dan ketiga berada di tengah dengan warna baju orange berambut dan bermata hitam dan satunya berwarna kuning dengan rambut kepang dan telinga besar nampak seperti kuda. Kedua boneka tersebut sengaja ditempatkan ditengah kedua objek utama sebagai *point of interest* dalam lukisan, dimana bisa dilihat dari arah pandangan mata objek utama yang semuanya mengarah ke kedua boneka tersebut.

Objek terakhir dalam lukisan ini adalah background yang dimana sebelah kiri di isi oleh bentuk rak dan cangkir yang tertata rapi. Sedangkan sebelah kanan di isi oleh lukisan gambar buah-buahan dengan figura coklat, tetapi cuman nampak pojok bawah saja untuk mengisi ruang kosong yang terlalu luas demi terciptanya komposisi yang enak. Semua objek pada background dikerjakan dengan samar untuk menciptakan kesan jauh dibelakang objek utama.Pada objek utama, garis yang nampak berupa garis-garis lengkung yang ditimbulkan oleh perbedaan value warna

Warna dalam karya lukisan kali ini didominasi oleh warna-warna ringan atau cenderung cerah seperti: *Red rose, Orange, Lemon Yellow, Yellow Ochre, Viridian* dan *Zink White*. Dalam lukisan tersebut bersetting di dalam ruangan sehingga cahaya yang menerangi objek tersebut adalah cahaya dari lampu putih. Sehingga penulis membuat pencahayaan yang soft dan pada bagian *hight light*

menggunakan warna *Zink White* saja. Penulis berharap juga bisa menampilkan kesan cahaya lampu putih di hasil lukisannya kali ini.

Pada bagian kulit figur kedua anak meliputi kulit wajah dan kulit tangan, warna yang digunakan adalah *Yellow Ochre, Burnt Sienna, Raw Umber, Violet, dan Zink White*. Warna-warna tersebut dikombinasikan sesuai kebutuhan untuk menciptakan *value* dengan *intensity* yang beragam. Dalam lukisan ini tehnik yang digunakan adalah teknik yang sama dengan lukisan-lukisan sebelumnya. Sedangkan pewarnaan pada backround tembok menggunakan warna *Zink White* dengan campuran sedikit *Raw Umbre* dan *LightBlue.*

Harmoni dalam lukisan ini nampak pada warna kulit kedua objek utama dan warna boneka yang berdekatan, selain itu dalam dua objek utama tersebut terdapat banyak hight light dan selaras dengan warna *background* yang terang.

Komposisi lukisan secara keseluruhan lebih menekankan pada objek kedua anak dan boneka-bonekanya dengan hampir menggunakan dua pertiga bidang kanvas. Dengan harapan objek kedua anak terlihat jelas ditambah dengan mengaburkan objek pada background sehingga objek anak dan boneka terlihat lebih menonjol. Sedangkan keseimbangan dalam lukisan ini menggunakan keseimbangan asimetris juga, karena walaupun kedua anak tersebut bersebelahan, namun anak yang sebelah kiri lebih tinggi dengan tangan kanannya memegang boneka sehingga jika kedua objek utama tersebut dilihat maka akan nampak lebih berat ke kiri.

Lukisan dengan judul *"*Boneka Si Unyil Tapi Bukan Si Unyil*"* mendeskripsikan tentang momen keceriaan dan keakraban kakak beradik ketika

mereka sedang bermain boneka tangan, yang dimana tiga boneka tesebut mereka mainkan dengan melakonkan sebuah adegan seperti sedang bertemu dan bertegur sapa.Bagi penulis, momen seperti itu adalah salah satu yang jarang terjadi dikarenakan biasanya kakak beradik yang setiap hari ketemu dan bersamu justru biasanya tidak akur dan sering berkelahi dikarenakan sama-sama egois karena faktor usia.

4. Asiknya Persaingan

Gambar 15:*"Asiknya Persaingan"*
Cat Minyak di atas Kanvas, 2016
Ukuran 115x75 Cm

Ketiga anak yang sedang memanjat pohon secara bersama dan sejajar adalah objek utama dalam lukisan ini. Kedua anak yang bercelana biru terlihat berdekatan disebelah kiri dan satu anak terpisah agak jauh dikanan menggunakan celana merah dengan menyisakan ruang kosong disisi kiri dan kanannya sehingga keseimbangan yang digunakan dalam lukisan ini adalah keseimbangan a simetris. Sedangkan anak bercelana merah tersebut sebagai *Point of Interest* dalam lukisan kali ini.

Objek berikutnya adalah tiga batang pohon pisang yang digunakan oleh anak-anak dalam objek utama sebagai panjatan. Pohon pisang nampak hijau muda menandakan pohon pisang yang sudah dibersihkan. Semua pohon pisang tersebut berbentuk silinder dan diletakkan secara vertikal, namun dua pohon yang sebelah kiri dibuat agak miring guna mendukung komposisi supaya tidak kaku.

Objek yang terakhir adalah background yang berisi pepohon yang rimbun dengan celah daun terlihat genting yang nampak dari kejauhan. Semua objek dalam background di garap secara samar supaya memberikan kesan jauh serta menonjolkan objek utama.

Pewarnaan lukisan ini secara keseluruhan berusaha menyamai warna yang ada pada objek sesungguhnya. Kesan cahaya tetap menjadi bagian yang ingin ditunjukkan penulis, langit bersinar secara langsung mengenai objek utama sehingga cahaya yang datang memiliki warna yang agak kontras. Kondisi ini diharapkan akan lebih memunculkan objek utama tersebut dikarenakan background pada lukisan ini nampak rumit dan memenuhi bidang kanvas.

Pada objek utama warna kulit ketiga anak tersebut nampak beda satu sama lain, tetapi warna yang digunakan sama, hanya saja dikurangi dan ditambahkan proporsi pencampuran warnanya sesuai warna kulit objek pada foto. warna cat yang digunakan diantaranya adalah *Raw Umber, Burn sienna, Yellow Ochre, Napples Yellow, Lemon Yellow* dan *Zink White.* Pada objek kedua yaitu tiga batang pohon pisang tanah menggunakan warna *Lemon Yellow, Yellow Ochre, Viridian dan Titanium White.*

Tiga anak memanjat pohon pisang tersebut pada objek utama lukisan memiliki irama (repetisi), yaitu dari gerak tubuh anak sebelah kiri sampai anak terakhir sebelah kanan seperti memiliki kesan bergerak. Arah menghadap dan kegiatan yang sama di antara objek-objek tersebut juga hampir memunculkan repetisi (pengulangan). Dilihat dari objek ketiga anak tersebut dua anak bercelana biru yang berdekatan dan terletak sebelah kiri lukisan

Pada background rimbunnya dedaunan yang penuh dan berwarna gelap menimbulkan kontras dengan objek utama. Sedangkan warna pohon pisang yang terlihat terang namun tidak begitu kuat sehingga tidak membuatnya terlihat dominan dibandingkan objek tiga anak.

Teknik yang digunakan pada dasarnya tetap sama dengan lukisan yang lain. Menggoreskan warna-warna yang kaya dan kompleks pada setiap bagian guna mencapai kesan yang realistik. Pencampuran warna dilakukan pada palet warna dan bukan di atas kanvas.

Lukisan kali ini berjudul *"Asiknya Persaingan"* yang menceritakan sebuah momen kebersamaan dan persahabatan seorang anak dengan teman-teman sebayanya ketika bermain bersama. Meskipun didalam permainan mereka sering timbul persaingan, tetapi mereka tetap damai, kompak dan melakukan persaingan dengan sehat. Dan fenomena ini biasanya terjadi pada anak-anak desa yang sering bermain bersama di alam dan memanfaatkan apa saja yang ada untuk bahan bermain, sebagai contoh mereka melihat pohon pisang yang berdiri berjejeran, langsung muncul ide buat menjadikannya bermain lomba memanjat.

Hal seperti itulah yang sampai saat ini penulis rindukan dari masa anak-anak yang pernah dijalani didesa. Selain rindu penulis disini juga semakin khawatir akan anak-anak sekarang yang kurang bergaul dengan teman sebaya, akibat sibuk sendiri bermain game online ato media sosial di handphone,laptop,tab,komputer dan lain sebagainya

5. Ketika Disuruh Belajar

Gambar16: "*Ketika Disuruh Belajar"*
Cat Minyak di Atas kanvas, 2016
Ukuran 110x100 cm

Objek utama lukisan di atas adalah seorang anak laki-laki mengenakan kaos putih dengan bermotifkan bunga-bunga kecil yang bertaburan. Celana anak tersebut juga berwarna putih akan tetapi tidak bermotif, melainkan cuman putih polos. Anak tersebut dengan posisi duduk mengangkak dengan posisi tangan diatas pahanya, tangan kiri memegang pulpen dan tangan kanan memegang buku.

Kepala anak tersebut sedikit menunduk sambil bibirnya terlihat maju menandakan cemberut dan memperhatikan apa yang dia tuliskan disebuah buku.

Objek berikutnya adalah buku yang terbuat dari kertas berbentuk persegi panjang keadaaanya sedang terbuka. Buku tersebut terlihat warna kertas yang putih tetapi sudah dalam keadaan tidak bersih atau baru lagi dan terlihat coretan-coretan warna hitam bekas tinta dari pulpen. Buku tersebut terletak dipojok kiri bawah lukisan tepat di tengah-tengah kedua kaki dan tangan objek utama, arah mata objek utama juga mengarah ke buku sehingga objek buku tersebut menjadi *point of interest* dalam lukisan kali ini.

Objek yang ke-tiga adalah sebuah pulpen berbentuk silinder panjang dan berdiameter kecil. Pulpen tersebut terletak diatas buku dengan posisi dipegang oleh tangan kanan objek utama. Warna pada pulpen tersebut adalah hitam.

Objek yang terakhir adalah background lukisan yang dibuat lebih gelap dari objek-objek lain tetapi terlihat beberapa perabotan rumah dan baju yang menggantung tetapi nampak sangat samar.

Garis-garis yang mendominasi pada lukisan ini adalah garis-garis lengkung dan diagonal.Garis-garis lengkung banyak terdapat pada objek anak sebagai objek utama.sedangkan garis diagonal terdapat pada objek kedua dan ketiga yang berupa benda mati. Objek utama pada lukisan ini sengaja di taruh berat kekanan supaya kaki anak tersebut bisa dilukiskan secara hampir utuh untuk mendukung keutuhan anatomi tubuh dan komposisi yang enak dilihat.

Pada lukisan kali ini penulis lebih menekankan kesan cahaya yang dramatis dan kontras, namun tidak sampai menjadi siluet. Kebanyakan warna

yang digunakan juga bersifat berat atau gelap.Dibagian kaos dan celanaanak laki-laki tersebut, hight light penulis menggunakan warna *Titanium White* yang dicampur dengan sangat sedikit *Lemon Yellow*, pada bagian *light* menggunakan *Titanium White* yang dicampur sedikit *Light Blue*, sedangkan pada bagian yang *low light* penulis menggunakan warna sama seperti bagian *light* namun denga ditambah warna *Raw Umber*.

Pada bagian kulit, menggunakan komposisi campuran warna*RawUmber, Burn Sienna, Naples Yellow, Viridiant,Yellow Ochre, Lemon Yellow* dan *Zink White.* Sedangkan yang terakhir pada bagian *background*, didominasi menggunakan komposisi pencampuran warna dari *Raw Umber, Phytalo Blue* dan sedikit *Cadmedium Red.* Barang-barang yang terlihat di background tersebut menggunakan warna yellow ochre,burn sienna dan sedikit *Zink White* namun dibuat nge*blur* atau samar untuk memberikan kesan jauh.

Goresan pada lukisan ini masih memilliki kesamaan dengan lukisan-lukisan sebelumnya yaitu goresan kuas halus dengan gradasi yang lembut, begitupun dengan tehnik yang digunakan.

Lukisan ini menceritakan tentang momen seorang anak laki-laki kecil yang kebetulan adik kandung penulis sendiri yang sedang fokus mencoret-coret bukunya menggunakan pulpen dikarenakan dipaksa untuk belajar tetapi dia tidak mau. Raut wajah cemberut anak tersebut bisa dilihat dari bibirnya yang terlihat agak maju dan coretan yang tak beraturan yang terlihat di bukunya. Momen tersebut di saksikan sendiri oleh penulis ketika dirumah, penulis merasa momen

tersebut momen yang lucu dan mengingatkan akan masa kecil penulis yang kebetulan sama persis sikapnya ketika disuruh belajar oleh orangtua.

6. **Ketika Dia Sudah Dewasa**

Gambar 17: "Ketika Dia Sudah Dewasa"
Cat Minyak di atas Kanvas, 2012
ukuran 90x70 cm

Pada lukisan kali ini ada beberapa objek yang ada dalam lukisan, objek utama pada lukisan ini adalah seorang anak laki-laki yang sedang berdiri dengan kedua tangannya memegang sesuatu. Posisi kepala anak tersebut terlihat agak sedikit menunduk dengan wajah yang berseri, bibir tersenyum dan matanya melihat seekor burung yang melayang hendak terbang dihadapannya.

Objek kedua adalah seekor burung pleci, burung yang ukurannya kecil sekitar satu jempol kaki orang dewasa dengan warna hijau zaitun dari kepala, punggung serta sayap bagian luar sampai ekornya. Sedangkan warna putih pada burung tersebut hanya sebatas perut sampai duburnya saja. Burung tersebut termasuk pemakan buah-buahan yang masih banyak hidup dilingkungan khususnya dipedesaan. Didalam lukisan ini burung tersebut tampak melayang hendak mengepakkan sayapnya untuk terbang bebas. Posisi burung tersebut melayang dengan sayap terbuka tepat sejajar didepan dada anak yang menjadi objek utama.

Pada objek yang ketiga adalah sebuah kertas bekas wadah semen yang berwarna coklat dengan bentuk dasar balok. Wadah tersebut yang bisa kita dapatkan ketika membeli burung di pasar burung atau toko burung sebagai tempat sementara untuk membawa burung. Didalam lukisan, kertas tersebut terlihat dipegang oleh kedua tangan anak pada objek utama. Kertas itu terlihat menempel diantara kedua jari-jari tangan kanan dan kiri objek utama.Lekukan-lekukan yang terlihat di kertas tersebut dibuat banyak sehingga nampak lecek yang menandakan sehabis digunakan.

Sedangkan objek yang terakhir adalah sebuah batu bulat dengan diameter yang besar dengan bentuk tak beraturan yang terlihat setengah, dan menutupi kaki anak yang menjadi objek utama. Untuk memunculkan kesan alami, batu tersebut diberi warna coklat tua sedikit abu-abu gelap yang memperlihatkan bahwa batu tersebut nampak tua dan sudah lama tergeletak disitu.

Pada objek utama, garis yang nampak berupa garis-garis lengkung yang ditimbulkan oleh perbedaan *value* warna. Sedangkan, pada background lukisan kali ini dibuat berbeda dengan lukisan-lukisan sebelumnya, yaitu dengan menutupi semua background dengan warna gelap dengan sedikit pencahayaan guna memperjelas arah datangnya cahaya dan membuat objek-objek didalam lukisan lebih menonjol dan dramatis dengan dukungan pewarnaan yang tepat.

Warna dalam karya lukisan ini didominasi oleh warna-warna berat dan lebih menunjukkan pencahayaan yang dramatis, adapun warna yang digunakan adalah: *Raw umber, Raw Sienna, Burn Sienna, Yellow Ochre, Lemon Yellow, Zink White* dan sedikit *Cadmedium Red.* Pencahayaan dalam lukisan kali ini dibuat dengan sangat kontras tetapi dengan gradasi yang halus serta memperhatikan gelap terang terutama objek utama.

Backround lukisan dibuat gelap *(low value).* Untuk memberikan kontras yang maksimal dengan objek utama. Pewarnaan pada backround separuh bidang kanvas yaitu sebelah kiri menggunakan warna *Raw Umber* dicampur dengan *Phytalo Blue,* serta gradasi warna dibagian tengah *background* dengan mengurangi dua warna tersebut dan menambahnya dengan warna burn sienna lalu geser semakin kanan ditambahkan warna *Yellow Ochre* dan sedikit campuran dengan Zink White.

Objek utama lukisan di atas memiliki keseimbangan asimetris yang membuat lukisan ini terlihat tidak statis, itu bisa dilihat dari posisi anak yang tidak diletakkan ditengah melainkan diletakkan sedikit ke kanan yang menyisakan ruang kosong agak lebar disebelah kiri objek tersebut.

Setiap objek-objek di dalam lukisan ini memiliki keselarasan dalam warna yang saling berdekatan dan ada diantara setiap objek satu sama lain, yaitu warna kulit yang kecoklatan dengan warna baju, serta warna kertas semen. Warna burung dengan warna baju dan lain sebagainya. Seluruh objek yag ada dalam lukisan terdapat *high light, light* dan *low light* sehingga membuat terlihat selaras dan dramatis. Teknik yang digunakan penulis dalam lukisan ini masih sama dengan yang digunakan dilukisan-lukisan sebelumnya.

Karya lukisan ini bercerita tentang sebuah momen yang pernah penulis alami ketika masih kecil, yaitu sebuah momen sederhana namun mengetuk hati orang dewasa, dimana ketika seorang anak dengan ikhlas dan bahagia melepaskan seekor burung dewasa untuk terbang bebas, padahal burung tersebut telah ia rawat sejak dari kecil. Momen yang menunjukkan betapa suci dan bersihnya anak-anak seperti di atas diharapkan menyadarkan kembali dan menjadikan bahan untuk instrospeksi diri bagi penulis dan bagi orang dewasa yang melihatnya, tentang betapa pentingnya mencintai alam serta sebuah arti keikhlasan.

7. **Menunggu Datangnya Hujan**

Gambar 18: "Menunggu Datangnya Hujan".
Cat minyak di atas Kanvas, 2015
Ukuran 110 Cm x 100 Cm

Objek utama lukisan diatas yaitu seorang anak perempuan yang sedang berdiri agak menyamping dengan kedua tangannya memegang sebuah payung besar. Tangan kanan anak tersebut terlihat menekuk tangannya dan sangat erat memegang batang besi payung dengan menempelkannya ke dada. Tangan kanan tersebut hanya melihatkan stengah bagian ibu jari dan jari tulunjuk saja. Sedangkan tangan kiri anak tersebut juga terlihat memegang batang besi payung namun, posisi tangan menekuk melebar kekiri depan dari badannya dan

memegang dibagian agak atas dari besi payung tersebut. Objek utama pada lukian ini juga sebagai *point of interest.*

Sebuah payung besar yang dipegang anak tersebut merupakan objek kedua yang ada didalam lukisan ini. Atap payung tersebut berbentuk dasar bulat, namun pada lukisan terlihat tidak utuh terlihat semua melainkan hanya menampakkan sebagian bagian payung saja. Payung tersebut berwarna putih dengan beberapa motif sebuah gambar pada tiap sisi atap payung tersebut. Gagang payung sendiri berwarna merah muda dan pinggiran payung melingkar juga berwarna merah muda.

Objek terakhir pada lukisan ini adalah merupakan sekaligus *background* dimana terlihat ada sebuah teras rumah sederhana beralas keramik berwarna merah dan papan kayu sebagai dindingnya. Sebenarnya terdapat seorang kakek yang duduk diteras rumah tersebut pada foto, tetapi sengaja penulis hilangkan untuk mendukung komposisi supaya tidak terlalu berat diatas.

Dalam lukisanini terdapat banyak garis-garis diagonal seperti yang terdapat pada keramik teras rumah, batas papan dengan keramik, batas keramik dengan tanah, batang besi payung, dan rangka besi atap payung. Kemudian, terdapat garis-garis lengkung seperti pada kepala, lengan, baju, tanah dan gagang payung. Garis-garis diagonal dibuat agar tidak mengesankan kejenuhan pada sesuatu yang diasumsikan diam dan tidak bergerak seperti yang akan terjadi jika menggunakan garis tegak.

Secara keseluruhan warna yang ada dalam lukisan ini menunjukkan keadaan warna yang sesungguhnya yang ada pada objek dalam kenyataan. Jadi,

tidak ada warna yang diubah atau dimodifikasi. Hanya saja ada usaha sedikit dalam penyelarasan warna yaitu dengan mencampur warna pada objek utama yang didominasi warna kuning ke warna disekitar objek-objek lainnya seperti pada tanah, pada atap payung dan *background*. Sehingga diharapkan ada keselaran dalam warna dalam lukisan tersebut.

Warna-warna yang paling banyak digunakan dalam pengerjaan lukisan ini adalah warna *Raw Umber, Napples Yellow, Yellow Ochre, Burn Sienna, Lemon Yellow dan Zink White* pada kulit anak objek utama. Warna *Zink White, Titanium White* sedikit *Lemon Yellow,* sedikit *Raw Umber,* sedikit *LightBlue* dan *Cherry Red* pada objek payung. Sedangkan pada tanah dan teras rumah pada background menggunakan warna *Raw Umber, Viridiant, Burn Sienna, Zink White* dan *Lemon Yellow.*

Objek utama yang berupa anak perempuan terletak di sebelah kiri garis tengah lukisan (jika lukisan dibagi menjadi dua secara *vertikal*). Komposisi ini merupakan aplikasi dari *a simetris balance.*

Teknik pewarnaan dan goresan kuas yang ada pada karya ini bersifat halus dan masih sama seperti pada lukisan-lukisan sebelumnya.

Lukisan ini menceritakan tentang momen yang lucu dimana menggambarkan sosok anak perempuan imut yang ingin bermain hujan, dengan polosnya tidak sabar menunggu datangnya hujan. Ia sudah menunggu di halaman rumahnya dengan menggunakan payung padahal cuaca masih panas. Bila kita sebagai orang dewasa melihat momen seperti itu tentulah akan menganggap hal

itu sia-sia dan tentunya mengingatkan kembali tentang masa kecil, dimana ketika hujan tiba itu adalah saat paling menyenangkan bermain diluar rumah.

8. Menanti Hembusan Angin Kencang

Gambar 19:*"Menanti Hembusan Angin Kencang"*
Cat Minyak di atas Kanvas, 2014
Ukuran 130x 85 Cm

Dalam lukisan diatas terdapat sosok anak laki-laki yang terlihat seperti sedang berdiri menyamping menghadap kiri pada lukisan. Posisi kaki anak tersebut sebelah kiri didepan agak serong kedalam dan kaki kanan agak menekuk kebelakang dengan menapakkan kakinya menggunakan jari kakinya. Sedangkan posisi tangan anak diatas, tangan sebelah kanan lurus agak miring keatas namun agak serong dari badan dengan jari memegaang seutas benang. Lalu posisi tangan kiri anak tersebut terlihat menekuk keatas dengan memegang pangkal kaleng

tempat senar. Raut wajah anak tersebut terlihat serius dengan mata konsen ke arah layangannya.

Sebuah kaleng besi berbentuk silinder berdasar warna perak dengan benang warna merah yang menggulung ditengah perut kaleng tersebut, merupakan objek kedua dalam lukisan ini. Kaleng tersebut terlihat dipegang pangkal bawahnya oleh tangan kiri objek utama dengan erat.

Objek berikutnya adalah objek ketiga yang menggambarkan sebuah laying-layang berbentuk dasar segitiga sama sisi yang terbagi menjadi dua warna secara diagonal yaitu warna merah dan putih. Layangan tersebut terletak jauh didepan dengan seutas benang yang telihat samar menghubung ketangan kiri objek utama dan nampak melayang diatas rumput.

Rumput berwarna hijau yang berada di depan serta belakang figur anak merupakan objek terakhir. Rumput-rumput ini juga sebagian terlihat sebagai background lukisan ini, selain rumput pada background juga terlihat objek semak-semak yang masih dibuat agak detail supaya terlihat tidak begitu jauh dari objek utama. Selain itu pada background juga terdapat objek rumah yang nampak atap dang dindingnya beserta beberapa pohon tetapi sengaja dibuat samar-samar atau ngeblur untuk memberikan kesan sangat jauh dari objek utama sehingga nampak ad ruang semu yang cukup jauh dibelakang objek utama.

Hampir semua garis yang ada pada lukisan ini didominasi dengan garis lengkung dan garis diagonal. Seperti garis pada bagian kaki dan tangan figur anak yang merupakan garis diagonal yang memberi kesan bergerak. Begitupun dengan layang-layang pada objek ketiga. Garis-garis lengkung pada baju anak

mengesankan akibat adanya kekuatan atau energi yang yang indah dan lembut. Beberapa garis diagonal juga terlihat di atap rumah pada background. Sedangkan garis vertical terlihat sedikit yaiu pada pohon dan tembok di bagian background yang mengesankan kekokohan bentuk.

Berbicara tentang warna, dalam lukisan ini menunjukkan warna-warna yang realistik yaitu warna-warna yang mendekati warna alam yang sesungguhnya. Warna-warna itu dapat tercapai apabila semua kesan pencahayaan secara keseluruhan sampai detail terkecil teramati dan diperhatikan, serta diaplikasikan ke atas kanvas secara tepat.

Seperti halnya pada lukisan-lukisan penulis dengan objek *outdoor* yang lain, lingkungan dalam lukisan ini matahari tidak bersinar secara begitu terik. Namun, justru dalam keadaan inilah kesan cahaya yang muncul memiliki keunikan tersendiri. Kesan cahaya yang ada terlihat memiliki warna yang dingin (kebiruan) dikarenakan mendapatkan cahaya yang tidak begitu terik dari langit. Jadi, semua objek yang mendapatkan sumber cahaya yang sama memiliki warna yang dipengaruhi oleh warna dingin tersebut. Misalnya, pada bagian baju *T-Shirt* berwarna ungu dan celana pendek yang berwarna orange yang dikenakan figur anak dalam lukisan ini memperoleh pengaruh warna biru (cahaya langit).

Pada objek utama, warna yang digunakan didominasi oleh warna berat dikarenakan anak tersebut berjenis kulit sawo matang, warna kulit khas anak pedesaan yang memang pengaruh karena seringnya bermain diteriknya matahari. Warna yang digunakan untuk membuat kulit anak tersebut berupa warna Raw umber, *Ultramarine Blue,* sedikit *Viridiant, Yellow Ochre, Burn Sienna*, sedikit

Mauve, Lemon Yellow dan Zink White. Pada objek kedua dan ketiga untuk menciptakan warna kaleng, benang dan layangan, menggunakan warna *Raw Umber, Light Blue, Cherry Red, Zink White* dan *Titanium White.* Sedangkan pada objek selanjutnya beserta background warna yang digunakan antara lain *Turqouis Green, Viridian, Yellow Ochre, Lemon Yellow, Ultramarine Blue, Burnsienna, Raw umber* dan *Zink White.*

Pada lukisan di atas, terdapat bermacam-macam perbedaan *value* dan *intensity* yang menyebabkan warna tampak kompleks dan menimbulkan kesan cahaya yang realistik.

Perbedaan penggunaan warna di setiap bagian lukisan yang dijelaskan di atas akan menghasilkan visual yang realistik. Pergeseran warna yang kompleks menimbulkan tanggapan tentang kedekatannya dengan warna cahaya di alam yang sesungguhnya. Karena ikatan warna-warna yang harmonis dan tepat seakan-akan tidak akan lagi terlihat sebagai pigmen, melainkan terlihat seperti cahaya yang sesungguhnya.

Lukisan ini menggunakan prinsip desain *center of interest* dengan menampilkan satu objek yang berbeda warna dari objek sekitarnya, yaitu sebuah layangannya warna merah putih yang melayang diatas rumput hijau dan background semak yang hijau pula. Selain itu didukung oleh arah mata dan tangan objek utama yang juga mengarah ke layangan tersebut.

Goresan pada lukisan ini memperlihatkan goresan kuasyang pendek-pendek dengan sekali gores di atas kanvas pada rumput sementara yang lain dikerjakana dengan tehnik yang sama dengan lukisan-lukisan sebelumnya.

9. Othok – Othok

Gambar 20: *"Othok -Othok"*
Cat Minyak di atas Kanvas, 2015
Ukuran 120x100 cm

Gambar karya lukisan di atas berjudul "*Othok-Othok*". Lukisan ini khusus didedikasikan untuk Jastro, yang merupakan salah satu sahabat penulis. Objek anak laki-laki diatas dipilih karena merupakan anak pertama dari sahabat penulis tersebut. Dengan bantuan foto yang penulis potret sendiri akhirnya penulis berhasil memvisualisasikan kedalam lukisan,

Seorang anak laki-laki tersebut adalah objek utama dalam lukisan ini. Anak tersebut badannya menghadap kesamping kiri dan terlihat sedang berjongkok dengan posisi tangan melebar dan menekuk berpangku di paha, sehingga hanya lengan tangan kiri sampai sikut saja yang terlihat. Wajah anak

tersebut menoleh melihat ke arah depan (kamera) kalau dalam foto. Anak tersebut terlihat bahagia dengan senyuman di bibirnya. Posisi kaki menekuk dan terlihat memakai sandal besar berwarna *orange* yang jelas tidak untuk ukuran seusianya. Anak tersebut memakai sebuah kaos tanpa lengan warna putih dan celana pendek berwarna biru muda.

Kemudian, objek yang berikutnya adalah sebuah ember hitam besar berbentuk bulat yang sudah usang sehingga berubah warna menjadi agak abu-abu. Ember tersebut terletak didepan objek utama atau sebelah kiri lukisan. Ember berisi penuh air yang nampak sedikit beriak. Selain air, ember tersebut berisi sebuah kapal othok-othok berwarna merah dengan api yang mulai menyala pada tungku kapal tersebut.

Objek yang ketiga adalah lantai yang terbuat dari keramik warna merah dan *paving block* berwarna abu-abu terang yang sekaligus sebagai alas objek sebelumnya dan *background* lukisan. Selain itu, *background* juga dihiasi oleh dinding batu bata yang tersusun rapi.

Hampir semua garis yang ada pada lukisan ini didominasi dengan garis lengkung dan garis diagonal, seperti garis pada bagian kaki dan tangan figur anak yang merupakan garis diagonal yang memberi kesan ketenangan. Adapun garis diagonal lain yang nampak pada susunan keramik, batu bata dan paving block yang memberi kesan tertata rapi dan teratur. Sedangkan Garis-garis lengkung terdapat pada baju anak dan beriaknya air didalam ember yang mengesankan akibat adanya kekuatan atau energi yang yang indah dan lembut serta memunculkan irama (repetisi).

Lukisan ini memiliki warna yang natural dan mendekati warna yang sebenarnya. Lingkungan dalam lukisan ini berada pada teras samping dapur sehingga kondisi matahari bersinar cerah yang sebagian menyinari objek-objek dalam lukisan. Pada bagian-bagian yang terkena matahari langsung berwarna terang dan memiliki kekontrasan warna yang kuat dengan bagian-bagian lain yang tidak mendapatkan cahaya matahari langsung. Sebagai contoh, pada punggung dan pantat yang terlihat terang (*high light*) akibat terkena cahaya matahari langsung dibandingakan dengan kaki anak, objek kapal dan ember yang tidak mendapatkan cahaya matahari langsung karena tertutup badan dan kepala objek anak tersebut. Hal serupa juga sama pada bagian background yang berupa *paving block* dan dinding batubata yang juga terkena cahaya matahari yang terang. Penggunaan campuran warna *Zink White* dengan *Light Blue* cukup mendominasi dengan begitu banyak objek yang ditambahkan warna ini.

Untuk menghasilkan warna terang pada objek *paving block* dan dinding batubata yang terkena sinar matahari secara langsung menggunakan campuran warna *Zink White*dengan sedikit *Light blue* dan *Raw Umber*. Pada bagian objek figur anak warna kulit yang digunakan adalah hasil campuran *Zink White, Yellow Ochre, Burn Sienna* dan sedikit *Rose*. Kemudian, pada objek ember dan isinya termasuk air dan kapal warna yang digunakan adalah *Raw Umber, Phytalo Blue, Light Blue, Orange, Cheerry Red* dan *Titanium White*.

Hampir semua bagian yang memiliki tingkatan *value* yang rendah hingga menengah menggunakan warna yang *intensity*-nya rendah. Sementara, pada bagian yang tingakatan *value*-nya tinggi menggunakan warna yang *intensity*-nya

tinggi, bahkan di beberapa bagian mendekati *white*. Faktor warna tersebut menjadikan adanya kesatuan (unity) dalam lukisan, selain itu warna yang didominasi terang pada lukisan ini memberikan kontras yang tajam.

Lukisan terakhir ini menggunakan prinsip keseimbangan asimetris yaitu dengan menempatkan objek utama yang merupakan objek terbesar dan tinggi disebelah kanan dan objek lainnya yang lebih kecil disebelah kiri sehingga tidak nampak statis.

Objek pendukung dan background pada lukisan kali ini, yaitu dari batubata, *paving block* yang tersusun rapi berderet memunculkan repetisi (pengulangan).

Lukisan ini mendeskripsikan momen indah yang menceritakan kebahagiaan seorang anak ketika bermain sebuah mainan yang zaman dahulu merupakan salah satu mainan canggih, yaitu kapal *Othok-Othok*.

BAB IV

PENUTUP

Kesimpulan

1. Berdasarkan pembahasan dalam Tugas Akhir ini, konsep penciptaan lukisan adalah Konsep penciptaan lukisan adalah rasa kangen terhadap kenangan masa anak-anak saat bermain permainan tradisional yang didalamnya mengandung momen-momen berkesan bagi penulis yang diekspresikan ke dalam lukisan realistik menggunakan media cat minyak di atas kanvas, agar lebih bisa menggambarkan objek yang sesuai dengan kehidupan dan lebih bisa menyampaikan tema yang penulis angkat.
2. Tema penciptaan lukisan adalah gambaran tentang kegiatan berbagai macam permainan dan mainan tradisional seperti: permainan petak umpet, bermain layangan, bermain kapal otok otok, balap manjat pohon dan lain sebagainya. Dari berbagai macam permainan dan mainan tradisional yang anak-anak sering mainkan, terdapat objek-objek yang menarik untuk divisualisasikan kedalam lukisan.
3. Teknik penggambaran objek dikerjakan secara realistik dengan merespons objek sesungguhnya yang ada pada foto tetapi tetap menggunakan interpretasi dengan menambah atau mengurangi objek yang yang mengganggu atau tidak mendukung komposisi menggunakan tehnik basah dengan cat minyak seperti halnya menggunakan teknik *impasto* serta melanjutkanya dengan *finishing* menggunakan teknik *blasting*.

4. Bentuk penggambaran objek secara realistik dengan pusat perhatian pada objek utama dan didukung oleh objek lainya. Proses penciptaan kaya seni lukis tersebut menghasilkan sembilan buah bentuk lukisan realistik, yaitu: *"Saat Hitungan Hampir Habis"* (110cm x 80cm) 2016, *"Masih Ingin Mengangkut Batu"* (110cm x 80cm) 2016, *"Boneka Si Unyil Tapi Bukan Si Unyil"* (130cm x 100cm) 2015, *"Asyiknya Persaingan"* (115cm x 75cm) 2016, *"Ketika Disuruh Belajar"* (110cm x 100cm) 2016, *"Ketika Dia Sudah Dewasa"* (90cm x 70cm) 2012, *"Menunggu Datangnya Hujan"* (110cm x 100cm) 2015, *"Menanti Hembusan Angin Kencang"* (130cm x 85cm) 2014 dan *"Othok-Othok"* (120cm x 100cm) 2015.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Depertemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*: Pusat Bahasa.

Kartika, Dharsono Sony. 2004. Seni Rupa Modern. Bandung: Rekayasa Sains.

Kartika, Dharsono Sony. *Kritik Seni*. Bandung: Rekayasa Sains.

Humar Sahman. 1993. *Mengenali Dunia Senirupa.* Semarang: IKIP Semarang Press.

Margono,T.E. 2010. *Mari Belajar Seni Rupa.* Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.

Mikke Susanto. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa* (Edisi revisi). Yogyakarta: DictiArt Lab &Djagad Art House.

Fajar Sidik dan Aming Prayitno. 1979. *Desain Elementer*. Yogyakarta: STRSI "ASRI".

Soedarso Sp. 1987. *Tinjauan Seni.*Yogyakarta: Saku Dayar Sana Yogyakarta. ISI Press.

Sudarmaji. 1988. *Dullah Raja Realisme Indonesia*. Bali: Sanggar Pejeng.

Meggitt Carolyn. 2012. Memahami Perkembangan Anak. Jakarta: PT. Indeks.

Sudono Anggani. 2000. Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Anak. Jakarta: PT. Grasindo.

Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Fitchner, L. 1995. *Understanding art 4th ed New Jersey* : Hall Inc.

Supomo Pr. 1992. Dasar-Dasar Melukis Teknik Basah. Jakarta: PT. General Print.

INTERNET

(http://archive.ivaa-online.org).

(http://bahanbelajarsekolah.blogspot.co.id/2015/01/teknik-melukis.html).

http://www.resep.web.id/ibu-anak/pengaruh-permainan-pada-perkembangan-anak.html).

(http://profnazly.blogspot.com/2011/07/aliran-aliran-dalam-seni-lukis.html).