

**PERMAINAN TRADISIONAL ANAK
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



Oleh:

Riyan Ilhami

NIM10206241015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2017**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul
Permainan Tradisional Anak sebagai Objek Penciptaan Lukisan
telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 17 Maret 2017

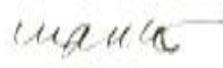
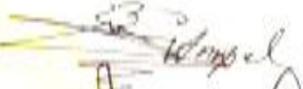
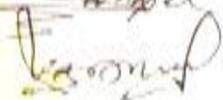
Pembimbing

Drs. Djoko Maruto, M.Sn
NIP. 19520607 198403 1

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul "Permainan Tradisional Anak sebagai Objek Penciptaan Lukisan" ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 29 Maret 2017

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Djoko Maruto, M.Sn	Ketua Penguji		5/4/17
Drs. Maraja Sitompul, M.Sn	Sekretaris Penguji		5/4/17
Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Sn	Penguji Utama		5/4/17

Yogyakarta, 6 April 2017

Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



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

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Riyan Ilhami**

NIM : 10206241015

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

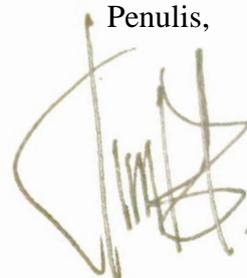
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah hasil karya saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi 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, 17 Maret 2017

Penulis,

A handwritten signature in brown ink, appearing to be 'Riyan Ilhami', written over a light blue rectangular background.

Riyan Ilhami

NIM 10206241015

MOTTO

“MIGUNANI TUMRAPING LIYAN”

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini dipersembahkan untuk :

Keluarga saya yang telah membimbing dan mendampingi saya, THE ONLY ONE Ibu Siti Khotijah, kakak Rifqi Hasanudin dan adik RismaWidyani.

Saya persembahkan pula untuk Fadhilah Nurul Falaah serta teman-teman yang terlibat dalam pengerjaan Tugas Akhir Karya Seni ini terimakasih bantuan dan semangatnya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan YME atas segala karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni *Permainan Tradisional Anak sebagai Objek Penciptaan Lukisan*, untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana.

Penulis menyampaikan terimakasih setulus-tulusnya kepada Djoko Maruto, M.Sn atas bimbingan dan pengarahan.

Tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., yang telah memberikan ijin penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY, Dr. Widyastuti Purbani, M.A., yang telah memberikan ijin penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn., yang telah memberikan ijin guna terlaksananya penyusunan TAKS ini.
4. Para dosen pengajar di Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, UNY, atas segala ilmu dan arahnya.
5. Keluarga saya tercinta, atas segala dukungannya, semangatnya, doa tulusnya, bantuannya dan kesabarannya.
6. Fadhilah Nurul Falaah, penyemangatku yang selalu memotivasi dan membantu dalam keadaan apapun.
7. Mas Dana dan Mbak Nadia untuk referensi ide yang diberikan.

8. Zohan Ely Kurniawan, Lukman Hakim, Ant Prasetyo Adi, Ikha Dyah atas Buku, referensi serta bantuannya dalam penggarapan Tugas Akhir ini.
9. Serta teman-teman di kampus tercinta Pendidikan Seni Rupa 2010 UNY khususnya kelas A B
10. Semua pihak (tidak bisa penulis sebutkan satu persatu) yang telah membantu terlaksananya TAKS ini.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir Karya Seni yang sederhana ini, dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 17 Maret 2017



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan	6
F. Manfaat Laporan Tugas Akhir.....	7
BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN.....	8
A. Tinjauan Tentang Permainan Tradisional.....	8
B. Tinjauan Tentang Seni Lukis.....	11
C. Pengertian Tema dan Konsep Seni Lukis	13
1) Pengertian Tema dalam Seni Lukis.....	13

2)	Pengertian Konsep dalam Seni Lukis.....	14
D.	Pengertian Objek dalam Seni Lukis	14
E.	Unsur-unsur Seni Rupa.....	15
1)	Unsur Garis	15
2)	Unsur Bidang.....	16
a)	Stilisasi.....	17
b)	Distorsi.....	17
c)	Transformasi	17
d)	Disformasi.....	18
3)	Unsur Tekstur	18
a)	Tekstur Semu	19
b)	Tekstur Nyata.....	19
c)	Tekstur Palsu	19
4)	Unsur Warna	19
a)	Warna sebagai Warna	20
b)	Warna sebagai Representasi Alam	20
c)	Warna sebagai Simbol	20
5)	Unsur Ruang.....	21
F.	Prinsip Seni Rupa	21
1)	Harmonis (keselarasan).....	21
2)	Kontras	22
3)	Kesatuan	22
4)	Keseimbangan (<i>balance</i>).....	23
5)	Proporsi	23
6)	Pusat Perhatian (<i>Point of Interest</i>)	24
7)	Irama (<i>Rhythm</i>).....	24
G.	Bentuk, Alat, Media dan Teknik Seni Lukis	25
H.	Metode Penciptaan.....	26
1)	Observasi.....	26
2)	Improvisasi	26
3)	Visualisasi	26

I.	Pendekatan <i>Pop Art</i>	27
J.	Sumber Inspirasi Karya.....	27
	1) Roy Lichtenstein	27
	2) Aurelie Cauvin	28
BAB III PEMBAHASAN DAN PENCIPTAAN KARYA		30
A.	Pembahasan Judul dalam Setiap Karya	30
	a) Nekeran.....	30
	b) Dingklik Oglak Aglik	30
	c) Engklek	31
	d) Dakonan	31
	e) Bekelan	31
	f) Benthik.....	32
	g) Cublak-cublak Suweng.....	32
	h) Ularnaga.....	33
	i) Boi-boi an	33
B.	Bahan, Alat, dan Teknik	34
	1. Bahan.....	34
	a) Kanvas	34
	b) Cat.....	35
	2. Alat.....	35
	a) Kuas	35
	b) Gelas Plastik	36
	c) Pensil.....	36
	d) Penghapus	36
	e) Kapur Tulis	36
	f) Kain Lap	36
	g) Plester Kertas	37
	h) <i>Sticker</i>	37
	3. Teknik.....	37
	a) Teknik Blok	37

b)	Teknik <i>Opaque</i>	37
c)	Teknik Stensil	38
C.	Tahap Visualisasi Karya	38
1.	Observasi	38
2.	Improvisasi	41
3.	Visualisasi	41
a)	Sketsa	41
b)	Pewarnaan	42
c)	Pemberian Pola Hias	43
d)	Pemberian Kontur, <i>Outline, Finishing</i>	44
D.	Pembahasan Bentuk	44
1.	Deskripsi Lukisan “Nekeran”	44
2.	Deskripsi Lukisan “Dingklik Oglak Aglik”	46
3.	Deskripsi Lukisan “Engklek”	48
4.	Deskripsi Lukisan “Dakonan”	50
5.	Deskripsi Lukisan “Bekelan”	51
6.	Deskripsi Lukisan “Benthik”	53
7.	Deskripsi Lukisan “Cublak-cublak Suweng”	54
8.	Deskripsi Lukisan “Ularnaga”	55
9.	Deskripsi Lukisan “Boi-boi an”	58
	BAB IV PENUTUP	60
A.	Kesimpulan	60
B.	Saran	62
	DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Lukisan Karya Roy Lichtenstein.....	28
Gambar 2 : Lukisan Karya Aurelie Cauvin.....	29
Gambar 3 : Kanvas.....	34
Gambar 4 : Cat Lukis, Gelas Plastik	35
Gambar 5 : Kuas, Kain Lap.....	36
Gambar 6 : Foto Aktivitas Bermain “Bekel”	38
Gambar 7 : Foto Aktivitas Bermain “Ular Naga”	39
Gambar 8 : Foto Aktivitas Bermain “Dingklik Oglak Aglik”	39
Gambar 9 : Foto Aktivitas Bermain “Dakon”	39
Gambar 10: Foto Aktivitas Bermain “Boi-boi am”	40
Gambar 11: Foto Aktivitas Bermain “Cublak Cublak Suweng”	40
Gambar 12: Foto Aktivitas Bermain “Engklek”	41
Gambar 13 :Sketsa	42
Gambar 14 : Proses Pewarnaan.....	43
Gambar 15 : Proses Pemberian Pola Hias.....	43
Gambar 16 : Proses Pemberian <i>OutlinedanFinishing</i>	44
Gambar 17 : Lukisan “Nekeran”	45
Gambar 18 : Lukisan “Dingklik Oglak Aglik”	47
Gambar 19: Lukisan “Engklek”	48
Gambar 20: Lukisan “Dakonan”	50
Gambar 21: Lukisan “Bekelan”	52
Gambar 22: Lukisan “Benthik”	53

Gambar 23 : Lukisan “Cublak-cublakSuweng”	55
Gambar 24 : Lukisan “Ularnaga”	56
Gambar 25 : Lukisan “Boi-boi an”	59

PERMAINAN TRADISIONAL ANAK SEBAGAI OBJEK PENCIPTAAN LUKISAN

RiyanIlhami
10206241015

ABSTRAK

Penulisan karya tulis ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep penciptaan, proses visualisasi, tema, teknik dan bentuk lukisan dengan judul *Permainan Tradisional Anak sebagai Objek Penciptaan Lukisan*.

Metode penciptaan lukisan melalui tahap observasi antara lain dengan studi pustaka, pengamatan dan dokumentasi, selanjutnya tahap improvisasi yakni proses berkarya melalui sketsa pada kanvas, kemudian mulai pewarnaan lalu pembuatan *pattern* sesuai dengan yang diharapkan penulis, dalam penggarapannya penulis menggunakan media cat akrilik di atas kanvas dengan perpaduan teknik kuas yang dikerjakan menggunakan gaya *Pop Art*.

Setelah dilakukan pembahasan maka hasilnya adalah sebagai berikut: (1) konsep lukisan merupakan representasi dari beberapa macam permainan tradisional anak yang diungkapkan melalui gaya lukisan *pop art*, dimana penggambaran berbentuk flat dengan objek anak yang sedang bermain permainan tradisional. Menggunakan warna komplementer yang diberi *pattern*, kontur, dan *outline* pada objek dengan background yang berwarna polos, (2) tema lukisan merupakan penggambaran dari ciri khas tiap-tiap permainan tradisional yaitu *nekeran, dingklik oglak-aglik, engklek, dakonan, bekelan, benthik, cublak-cublak suweng, ularnaga, dan boi-boi an*, (3) teknik visualisasinya menggunakan media cat akrilik di atas kanvas dengan teknik sapuan kuas *blocking, opaque, dan stencil*. Proses pembuatan karya dimulai dari tahap, sketsa pada kanvas, *blocking* dengan kuas, pemberian warna dasar pada objek, pembuatan *pattern* dan tahap pembuatan detail gambar hingga finishing, (4) bentuk lukisan ditampilkan dengan gaya *pop art* yang berjumlah sembilan lukisan dengan judul: *Nekeran, Dingklik Oglak-Aglik, Engklek, Dakonan, Bekelan, Benthik, Cublak-Cublak Suweng, Ularnaga, dan Boi-Boi an*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bangsa Indonesia yang kaya akan beragam kebudayaan menyimpan keunikan tersendiri dibanding dengan negara lain. Salah satunya ialah tentang macam-macam permainan tradisional di berbagai daerah di Indonesia yang pernah populer, tetapi kini sayangnya hanya menjadi kenangan dan jarang sekali dimainkan terutama oleh anak-anak. Mengingat zaman semakin maju, sekarang ini banyak sekali bermunculan permainan anak yang semakin beragam dan semakin canggih. Seiring dengan kemajuan tersebut membawa dampak terkikisnya aneka permainan tradisional, walaupun ada hanya sedikit sekali yang masih melakukannya.

Bagi kalangan seniman, meski melihatnya dari sudut lain, lukisan dengan objek anak-anak selalu merupakan hasil kerja yang senantiasa menarik : spontanitasnya yang segar, pandangan polos keceriaan, kesederhanaan, antusias yang mengasikkan, kesemuanya itu menyebabkan, mengapa gambar objek anak-anak kian hari kian banyak diperhatikan orang. Dunia anak sering diidentikkan dengan dunia bermain, sebuah dunia yang membahagiakan bagi anak. Pada dasarnya permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap kejiwaan, reflek, kesabaran, keseimbangan, keakraban dengan

alam, kemampuan motorik, dan memahami nilai-nilai kehidupan sosial anak di kemudian hari. Perlu bagi kita untuk melestarikannya, mengingat itu semua termasuk tradisi dari zaman nenek moyang dengan harapan permainan tradisional itu tidak akan pernah pudar seiring dengan waktu dan kemajuan teknologi yang semakin membutuhkan generasi.

Yogyakarta sendiri adalah sebuah kota yang didalamnya terdapat berbagai macam seni, budaya, dan aktifitas. Salah satu aktifitas yang menarik bagi penulis adalah aktifitas anak-anak yang bermain permainan tradisional. Kini permainan tradisional mulai jarang dimainkan, padahal permainan-permainan ini membawa manfaat bagi anak-anak yang memainkannya. Di pinggiran kota Yogyakarta, khususnya di Desa Pelemgurih, desa kecil yang tidak begitu padat penduduk, anak-anak kecil disana juga tidak banyak, hanya sekitar 50 anak kecil. Akan tetapi ada hal positif yang bisa diambil, anak-anak di desa ini sangat akrab satu sama lain. Jenjang pendidikan mereka merata dari PAUD, TK, SD, dan SMP. Sepulang bersekolah seperti biasa, mereka istirahat dan disore harinya mereka seringkali berkumpul di sebuah rumah salah satu dari mereka, atau di halaman rumah yang masih lapang, untuk bermain permainan tradisional yang mereka tentukan sendiri. Karena anak-anak sebenarnya memiliki pendekatan klasifikasi. Mereka memiliki daftar permainan yang mereka lakukan menurut situasi mereka, menurut cuaca, lingkungan fisik sekitarnya, jumlah teman bermain, dan lamanya waktu yang tersedia.

Memori penulis kembali tergugah, mengingat pada jaman kecil dahulu juga hampir setiap hari bermain dengan berbagai macam permainan tradisional

yang ada. Dari sinilah penulis mulai melihat sudut pandang lain yang menarik ketika mereka sedang bermain permainan tradisional. Di sisi lain, istilah dan pengertian keindahan tidak lagi mempunyai tempat yang terpenting dalam sifat estetika karena sifatnya yang bermakna ganda untuk menyebut pelbagai hal, bersifat longgar untuk dimuati macam-macam ciri dan juga subyektif untuk menyatakan penilaian pribadi terhadap sesuatu yang kebetulan menyenangkan. Orang dapat menyebut serangkaian bunga yang warna-warni sebagai suatu hal yang indah dan pemandangan alam tenang. Orang juga dapat menilai indah sebuah patung yang bentuk-bentuknya setangkup. Begitu juga dengan permainan tradisional, bila dijabarkan dari unsur-unsur estetika yaitu wujud, bobot, dan penampilan. Permainan tradisional sangatlah menarik jika dilihat secara visual. Beberapa banyak permainan tradisional ini sangat mempunyai suasana yang menyenangkan, ceria, dan hangat. Selain itu juga penampilan dari anak-anak pada saat bermain, yang memperlihatkan kemahiran dan keterampilan mereka saat bermain. Bisa diambil contoh pada permainan "benthik" dimana didalam permainan itu sendiri mempunyai beberapa level atau tingkatan permainan dari 'cuthik', 'tamplek', dan 'pathil lele'. Penulis kemudian tertarik untuk merepresentasikan momen dimana figur anak tersebut saat berkonsentrasi untuk memukul kayu agar mendapatkan skor yang diinginkan. Contoh di permainan lain, seperti "nekeran" dimana beberapa momen saat mereka mengincar kelereng, ekspresi menunggu kelereng apakah bisa tepat sasaran atau tidaknya, hingga kelereng berhasil mengenai sasaran. Disini penulis juga merepresentasikan penggambaran figur anak tersebut yang sedang berkonsentrasi dan bersiap-siap

melepaskan tembakan kelerengnya agar tepat sasaran. Tiap permainan juga mempunyai gaya khas atau mempunyai ciri khas baik itu gerakan, posisi figur, alat atau benda yang di mainkan. Hal itulah yang membuat penulis tertarik untuk menggambarkan bermacam jenis permainan tradisional ke dalam tugas akhir.

Permasalahan mengenai permainan tradisional ini menarik untuk di jadikan sebagai objek ke dalam karya seni lukis yang berjudul Permainan Tradisional. Banyak permainan tradisional yang memberikan berbagai tema penciptaan dalam berkarya seni lukis. Lukisan dengan gaya *pop art* dipilih karena umumnya identik dengan memunculkan simbol-simbol populer pada karyanya. Secara visual karya *pop art* identik dengan bentuk yang cenderung sederhana, *outline* atau kontur garis yang tegas, dan warna yang cerah juga berbentuk *flat*.

Dalam lukisan akan ditampilkan representasi dari permainan tradisional tersebut, visualisasi figur anak-anak beserta permainan tradisional yang sedang dimainkan dalam bentuk lukisan *pop art*, pewarnaan teknik blok warna plakat pada objek dan *background* yang bermain dengan warna-warna menarik menggunakan warna komplementer dengan tambahan *pattern* motif geometris, asimetris, dan lainnya sehingga karya lukis akan terlihat ceria. Maka makna dan ceritanya tetap mampu tersampaikan dengan baik.

Pelukis yang menjadi inspirasi adalah Roy Lichtenstein dan Aurelie Cauvin. Dimana Roy dan Aurelie menggunakan warna-warna komplementer dengan bentuk *flat*. Dan juga menyertakan kontur untuk mempertegas karakter dari objek tersebut.

Dari latar belakang tersebut, penulis memilih lukisan dengan gaya *pop art* dan mengangkat tema permainan tradisional dimana semua figurnya adalah anak-anak. Dengan demikian dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan seni rupa pada umumnya dan sebagai proses berkesenian pribadi pada khususnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah terkait, antara lain :

1. Bagaimana dampak perkembangan zaman atau modernisasi bagi kehidupan anak-anak?.
2. Bagaimana manfaat permainan tradisional anak-anak dimasa itu dan masa mendatang?.
3. Bagaimana ekspresi dan perasaan anak-anak disaat memainkan permainan tradisional tersebut?.
4. Bagaimana pemilihan media yang tepat untuk melukiskan tema permainan tradisional anak tersebut?.
5. Bagaimana memilih lukisan sesuai dengan tema permainan tradisional anak?.
6. Bagaimana menciptakan bentuk lukisan *pop art* yang sesuai dengan tema permainan tradisional anak?.

C. Pembatasan Masalah

Agar nantinya pembahasan tidak terlalu luas, maka permasalahan yang diangkat akan di batasi pada permainan tradisional anak sebagai objek penciptaan karya lukis untuk kemudian divisualisasikan dalam bentuk lukisan *pop art*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang berkaitan dengan penciptaan karya yaitu:

1. Bagaimana konsep dan tema permainan tradisional anak sebagai objek penciptaan lukisan *pop art*?
2. Bagaimana proses visualisasi tema permainan tradisional anak sebagai objek penciptaan lukisan *pop art*?
3. Bagaimana bentuk dan teknik tema permainan tradisional anak sebagai objek penciptaan lukisan *pop art*?

E. Tujuan

Dari uraian sebelumnya, dapat di rumuskan pula tujuan dari penulisan ini, yaitu adalah :

1. Mendeskripsikan konsep dan tema-tema permainan tradisional anak sebagai objek penciptaan lukisan *pop art*.

2. Mendeskripsikan proses visualisasi tema permainan tradisional anak sebagai objek penciptaan lukisan *pop art*.
3. Mendeskripsikan bentuk dan teknik tema permainan tradisional anak sebagai objek penciptaan lukisan *pop art*.

F. Manfaat Laporan Tugas Akhir

Manfaat dari penulisan ini adalah :

1. Bagi penulis
 - a. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama duduk di bangku kuliah.
 - b. Sebagai sarana pengkomunikasian ide-ide berkaitan dengan proses berkesenian dan pengalaman estetika penulis.
2. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta
 - a. Sebagai tambahan referensi untuk mahasiswa Progam Studi Pendidikan Seni Rupa.
 - b. Sebagai sumber kajian untuk mahasiswa Progam Studi Pendidikan Seni Rupa.
3. Bagi Masyarakat
 - a. Menambah wawasan, referensi, dan bahan pembelajaran tentang pengetahuan dunia seni rupa, khususnya seni lukis.

BAB II

KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN

A. TINJAUAN TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL

Maraknya permainan modern menggiring masyarakat untuk melupakan permainan tradisional, sebagaimana mulai menghilangnya lagu anak-anak karya Ibu Sud, H. Mutahar, AT Mahmud, dan lainnya dan mulai terganti dengan lagu-lagu untuk dewasa. Perkembangan zaman yang diikuti dengan perkembangan teknologi perlahan-lahan menggeser keberadaan permainan tradisional. Jarang sekali kita melihat anak-anak jaman sekarang memainkan permainan tradisional seperti petak umpet, egrang, congklak, lompat tali, gatrik, engklek, pesawat-pesawatan, layang-layang dan kelereng. Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya lokal yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani justru tergeser dengan munculnya berbagai permainan yang dapat diunduh secara *online* di komputer atau *gadget*.

Pada umumnya, permainan tradisional memiliki ciri kedaerahan asli sesuai dengan tradisi budaya setempat. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya, unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak sering dimasukkan dalam permainan tradisional. Dimungkinkan juga untuk memasukkan kegiatan yang mengandung unsur seni seperti yang biasa kita sebut dengan seni tradisional. Permainan tradisional memiliki ciri yang punya unsur tradisi dan berkaitan erat dengan kebiasaan atau adat suatu kelompok masyarakat tertentu. Kegiatan yang

dilakukan harus mengandung unsur fisik nyata yang melibatkan kelompok otot besar dan juga mengandung unsur bermain sebagai landasan maksud dan tujuan dari kegiatan tersebut.

Permainan tradisional menurut Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda (BP-PLSP) (2006) merupakan hasil penggalian dari budaya sendiri yang didalamnya banyak mengandung nilai-nilai pendidikan karena dalam kegiatan permainannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya. Selain itu permainannya dilakukan secara berkelompok sehingga menimbulkan rasa demokrasi antar teman main dan alat permainan yang digunakan pun relatif sederhana.

Lebih lanjut menurut Kurniati (2006) permainan tradisional akan mengembangkan potensi setiap anak yang ditunjukkan dalam perilaku penyesuaian sosial dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa. Atmadibrata mengemukakan permainan tradisional Jawa Barat disinyalir memiliki keterampilan prestatif yang bersifat *entertainment* yang dapat dijumpai dimanamana. Bila permainan tradisional Jawa Barat dikaji, ternyata bersifat edukatif, mengandung unsur pendidikan jasmani (*gymnastic*), kecermatan, kelincahan, daya fikir, apresiasi terhadap unsur seni yang ada, dan menyegarkan pikiran.

Permainan tradisional menurut James Danandjaja (1987) merupakan bentuk folklor dimana peredarannya dilakukan secara lisan, berbentuk tradisional, dan diwariskan secara turun-temurun. Oleh sebab itu, terkadang asal-usul dari permainan tradisional tidak diketahui secara pasti siapa penciptanya dan darimana

asalnya, karena penyebarannya yang berupa lisan. Terkadang, permainan tradisional ini mengalami perubahan nama atau bentuk walaupun dasarnya sama. Contohnya permainan congklak di Jawa Barat dengan permainan dakon di Jawa Tengah yang memiliki peraturan dan cara bermain yang sama, namun berbeda cara penyebutannya. Permainan tradisional yang merupakan pewarisan secara turun-menurun ini dilakukan untuk memperoleh kegembiraan.

Anak-anak sebenarnya memiliki pendekatan klasifikasi. Mereka memiliki daftar permainan yang mereka lakukan menurut situasi mereka, menurut cuaca, lingkungan fisik sekitarnya, jumlah teman bermain, dan lamanya waktu yang tersedia. Bermain memiliki manfaat yang baik bagi perkembangan anak, baik secara fisik maupun mental. Berikut beberapa manfaat yang diperoleh dari bermain permainan tradisional :

- a) Sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat. Dalam suasana permainan mereka saling mengenal, saling menghargai satu dengan lainnya dan dengan perlahan-lahan tumbuhlah rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial.
- b) Untuk mengenal kekuatan sendiri. Anak-anak yang sudah terbiasa bermain dapat mengenal kedudukannya dikalangan teman-temannya, dapat mengenal bahan atau sifat-sifat benda yang mereka mainkan.
- c) Untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya. Jika anak laki-laki dan anak perempuan diberi bahan-bahan yang sama berupa kertas-kertas, perca (sisa kain), dan gunting tampaknya mereka anak membuat sesuatu yang berbeda. Hal ini membuktikan

bahwa anak laki-laki berbeda bentuk permainannya dengan permainan anak perempuan.

d) Dapat melatih menempa emosi. Ketika bermain-main mereka mengalami macam –macam perasaan. Ada anak yang dapat menikmati suasana permainan itu, sebaliknya sebagian anak lain merasa kecewa. Keadaan ini diumpamakan dengan seniman yang sedang menikmati hasil-hasil karyanya masing-masing.

e) Untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan. Suasana kegembiraan dalam permainan dapat menjauhkan diri dari perasaan-perasaan rendah, misalnya perasaan dengki, rasa iri hati, dan sebagainya.

f) Melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku. Mereka menaati peraturan yang berlaku dengan penuh kejujuran untuk menjaga agar tingkat permainan tetap tinggi.

B. Tinjauan Tentang Seni Lukis

Seni lukis menurut Nooryan Bahari (2008) adalah karya seni rupa dua dimensional yang menampilkan unsur warna, bidang, garis, bentuk, dan tekstur. Sebagai bagian dari karya seni murni, seni lukis merupakan bahasa ungkapan pengalaman estetik dan ideologi. Wujud tiga dimensional dalam seni lukis, awalnya adalah gambaran semu yang diperoleh melalui teknik perspektif atau perbedaan kecerahan antara satu warna dengan warna lainnya. Secara umum, seni lukis dikenal melalui sapuan kuas dengan cat berbasis minyak yang disapukan pada permukaan kain kanvas. Sedangkan medium lainnya adalah cat berbasis air yang dibuat pada permukaan kertas. Namun dalam perkembangan selanjutnya,

medium karya seni lukis tidak lagi terbatas pada cat minyak dan cat air saja, tetapi dengan berbagai bahan pewarna dan elemen-elemen lainnya sesuai dengan ide atau gagasan penciptanya, sehingga batasan seni lukis yang bersifat dua dimensional menjadi kabur karena pemanfaatan teknik kolase dan campuran (*mix media*) yang menghadirkan bentuk tiga dimensional secara nyata, tanpa ilusi ruang.

Menurut M. Djelantik (1999) seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi, dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, dan sebagainya. Medium rupa dapat dijangkau melalui berbagai macam jenis material seperti tinta, cat atau pigmen, tanah liat, semen, dan berbagai aplikasi yang memberi kemungkinan untuk mewujudkan medium rupa. Pengertian dan definisi seni lukis sangat beragam, namun kadang terjadi kesimpangsiuran pengertian antara seni lukis dan menggambar atau seni gambar. Lukisan dan gambar tidak dapat dibedakan dengan sekedar memilahkan material yang digunakan, tetapi lebih jauh dari itu yang lebih memerlukan pertimbangan tentang estetik, latar belakang pembuatan karya, dan sebagainya. Pada mulanya seni gambar merupakan karya ilustrasi, yaitu untuk menerangkan atau memberi keterangan terhadap orang lain atau lebih tepat sebagai gambar keterangan. Di sisi lain menggambar merupakan medium untuk mencapai simbol figuratif dalam pencapaian bentuk seni lukis. Secara sepintas seni gambar merupakan seni lukis yang menonjolkan unsur garis dan lukis dengan menonjolkan warna, tetapi pada penerapan dan perkembangan seni gambar pada kurun selanjutnya mengabaikan

pendapat tersebut, dan bukan lagi sebagai karya ilustrasi, bahkan kini menggunakan medium yang sama seperti yang berlaku pada seni lukis. Maka dari itu, seni gambar memerlukan ketrampilan khusus untuk menggambarkan sesuatu sebagai bentuk representasi. Adapun seni lukis merupakan ungkapan pengalaman estetik yang mewujudkan dalam bentuk dua dimensional. Sehingga perbedaan antara keduanya terletak pada genetis proses penciptaan karya seni, bukan pada hasil akhir.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa, seni lukis merupakan ekspresi yang diungkapkan oleh seseorang berdasarkan pengalaman estetis yang dialaminya kedalam bidang dua dimensi (dwi matra) yang dibangun dengan mengolah berbagai unsur rupa, seperti garis, warna, bentuk, tekstur, dan sebagainya.

C. Pengertian Tema dan Konsep Seni Lukis

1) Pengertian Tema dalam Seni Lukis

Tema merupakan salah satu hal yang penting dalam berkarya seni lukis. Tema menjadi sebuah landasan supaya suatu karya seni lukis menjadi lebih terarah. Menurut Dharsono Sony Kartika (2004), tema ialah rangsang cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menarik dan menyenangkan. Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011), *subject matter* atau tema pokok adalah objek atau ide yang dipakai dalam berkarya seni lukis.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tema merupakan pokok pikiran atau ide yang dipakai dalam berkarya seni lukis, sebagai usahanya untuk menampilkan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Tema menjadi dasar atau pondasi penciptaan seni lukis.

2) Pengertian Konsep dalam Seni Lukis

Pengertian konsep menurut Mikke Susanto (2011) ialah pokok utama yang mendasari kesemuanya, biasanya ada dalam pikiran atau tertulis namun secara singkat. Konsep menjadi sebuah pembatas pikiran, baik pencipta maupun penikmat dalam melihat dan mengapresiasi suatu karya seni. Konsep merupakan sebuah pemikiran yang dapat lahir kapanpun dalam sebuah proses, bisa sebelum, bersamaan, maupun setelah proses berkarya seni selesai.

Dari pengertian di atas, maka konsep dalam seni lukis adalah pokok utama dalam pikiran maupun tulisan yang menjadi sebuah gambaran dan didalamnya tertera dengan jelas tentang tema, gaya, bentuk, teknik, dan lain sebagainya guna menciptakan sebuah karya seni lukis. Gambaran tersebut biasanya berasal dari pengalaman pribadi ataupun keadaan yang ada atau terjadi dihadapan mata pelukis

D. Pengertian Objek dalam Seni Lukis

Objek menurut Mikke Susanto (2002) adalah material yang dipakai untuk mengekspresikan gagasan. Sesuatu yang ingin menjadi perhatian, perasaan, pikiran, atau tindakan. Karena itu biasanya dipahami sebagai kebendaan, subhuman dan pasif, berbeda dengan subyek yang biasanya aktif. Objek lukisan

dipahami sebagai objek yang diambil berupa sesuatu yang bendawi. Sedangkan manusia sering disebut subyek lukisan.

Objek menurut Dharsono Sony Kartika (2007) disini menjadi bagian-bagian dari sebuah kesatuan tema yang diambil. Tema pokok ialah rangsang cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk menyenangkan yang disebut disini 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. Tema pokok berfungsi sebagai stimulus atau rangsangan yang ditimbulkan oleh objek.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa objek adalah suatu benda atau makhluk hidup yang diutamakan untuk divisualisasikan ke dalam sebuah karya.

E. Unsur-unsur Seni Rupa

Seni rupa dibangun dari beberapa unsur yang saling membentuk suatu kesatuan padu sehingga dapat dinikmati secara utuh. Unsur-unsur seni rupa merupakan unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah karya seni rupa. Unsur-unsur seni rupa yaitu sebagai berikut :

1. Unsur Garis

Menurut Mikke Susanto (2011) Garis memiliki tiga pengertian dan asal muasal. Pertama ialah perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar. Kedua, di dalam seni lukis garis dapat dibentuk dari perpaduan antara dua

warna. Ketiga, dalam seni tiga dimensi, garis dibentuk karena lengkungan sudut yang memanjang maupun perpaduan teknik dan bahan-bahan lainnya. Dari penggunaan garis secara matang dan benar, kesan tekstur, nada, nuansa ruang, serta volume bisa terbentuk.

Sedangkan menurut Dharsono Sony Kartika (2007) pada umumnya, garis merupakan dua titik yang dihubungkan. Namun pada dunia seni rupa seringkali kehadiran “garis” bukan saja hanya sebagai garis, melainkan sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepatnya disebut dengan goresan. Goresan atau garis yang dibuat oleh seorang seniman akan memberikan kesan psikologis yang berbeda pada setiap garis yang akan dihadirkan. Sehingga dari kesan yang berbeda maka garis mempunyai karakter yang berbeda pula.

Dalam karya yang ditampilkan penulis, garis menjadi unsur yang sangat penting, karena garis berfungsi sebagai *outline* pada objek yang digambarkan. Selain itu, garis juga banyak digunakan untuk memberikan detail serta tekstur dan kontur sehingga gambar tampak lebih menarik.

2. Unsur Bidang

Bidang adalah area menurut Mikke Susanto (2011) terbentuk karena ada dua atau lebih garis yang bertemu. Dengan kata lain bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik oleh formal maupun garis yang sifatnya ilusif, ekspresif, atau sugestif.

Lebih lanjut mengenai bidang atau *shape* menurut Dharsono Sony Kartika (2007) yang sering terjadi ada dua yaitu bidang yang menyerupai wujud alam atau figur, dan bidang yang tidak sama sekali menyerupai wujud alam atau

non figur. Keduanya akan terjadi menurut kemampuan senimannya dalam mengolah objek. Di dalam pengolahan objek akan terjadi perubahan wujud sesuai selera maupun latar belakang sang senimannya perubahan wujud tersebut antara lain :

a) Stilisasi

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar, yaitu dengan menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut. Contohnya pada penggambaran ornamen untuk batik, lukisan tradisional Bali, dan sebagainya.

b) Distorsi

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar. Contohnya adalah penggambaran pada tokoh figur wayang, yaitu warna merah dan mata melotot untuk menyangatkan bentuk karakter tokoh angkara murka.

c) Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambarkan. Contoh penggambaran manusia berkepala binatang pada pewayangan untuk menggambarkan perpaduan sifat antara binatang dan manusia.

d) Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, yaitu mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Contohnya banyak dijumpai pada seni lukis modern, dimana unsur-unsur yang dihadirkan merupakan komposisi yang setiap unsurnya menimbulkan getaran karakter dari wujud ekspresi simbolis.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa bidang atau *shape* terbentuk dari unsur rupa lainnya yang karena adanya perbedaan mampu membuat sebuah batas dan membentuk area, baik berupa garis, warna, gelap terang, maupun tekstur.

3. Unsur Tekstur

Tekstur menurut Dharsono Sony Kartika (2007) adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa yang nyata atau semu.

Lebih lanjut mengenai tekstur, menurut Nooryan Bahari (2008) adalah kesan halus dan kasarnya suatu permukaan lukisan atau gambar, perbedaan tinggi rendahnya permukaan suatu lukisan atau gambar. Tekstur juga merupakan rona visual yang menegaskan karakter suatu benda yang dilukis atau digambar.

Sedangkan menurut Mikke (2011), ada tiga jenis tekstur dalam suatu lukisan, yaitu:

a) Tekstur Semu

Tekstur yang pada kanvas terlihat bertekstur namun jika diraba tidak ada kesan kasar pada tekstur.

b) Tekstur Nyata

Tekstur nyata adalah tekstur yang secara fisik terasa

c) Tekstur Palsu

Tekstur yang merupakan perkembangan dari tekstur semu yakni lukisan yang meniru gaya lukisan lain namun dilukis secara realistik.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah kualitas tertentu suatu permukaan yang timbul sebagai akibat dari struktur 3 dimensi dan juga merupakan unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa.

4. Unsur Warna

Warna didefinisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Warna sebagai salah satu elemen seni rupa, merupakan unsur susun yang sangat penting baik di bidang seni murni maupun seni terapan.

Menurut Dharsono Sony Kartika (2007), warna berhubungan erat dengan kehidupan manusia. Maka warna itu sendiri mempunyai peranan yang penting yaitu :

a) Warna sebagai warna.

Kehadiran warna tersebut sekedar memberi tanda di suatu benda atau barang. Dengan kata lain, sebagai pembeda antara ciri benda satu dengan yang lain tanpa maksud tertentu dan tidak memberikan pretensi apapun sehingga tidak perlu dipahami atau dihayati karena kehadirannya hanya sebagai pemanis permukaan.

b) Warna sebagai representasi alam.

Kehadiran warna merupakan penggambaran sifat objek secara nyata, atau dengan kata lain penggambaran dari suatu objek alam sesuai dengan apa yang dilihatnya. Misal warna hijau untuk warna daun, rumput. Lalu warna biru untuk gunung, langit, dan sebagainya. Warna-warna tersebut sekedar memberikan ilustrasi dan tidak mengandung maksud lain kecuali memberikan gambaran dari apa yang dilihat oleh seniman. Warna-warna ini banyak dipakai oleh kaum naturalis, realis, dan juga karya representatif lainnya.

c) Warna sebagai simbol.

Kehadiran warna merupakan sebuah lambang dari sesuatu yang merupakan tradisi atau pola umum. Misalnya banyak diterapkan oleh seniman tradisi seperti warna pada wayang, batik tradisional, dan tata rupa lain yang juga mempunyai citra tradisi. Selain itu warna disini juga memberikan tanda tertentu yang sudah merupakan kebiasaan umum seperti tanda merah, hijau, dan kuning

pada lalu lintas jalan. Demikian pula pada warna merah yang dapat berarti penggambaran rasa marah, gairah cinta, bahaya, berani dan lain sebagainya.

5. Unsur Ruang

Menurut Mikke Susanto (2011), ruang berkaitan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra. Dalam bidang seni rupa ruang dianggap sebagai bidang yang memiliki batas, walaupun pada suatu waktu dalam berkarya seni ruang tidak lagi dianggap memiliki batas seperti yang terlihat pada karya-karya seni lingkungan. Sedangkan menurut Dharsono (2004) ruang merupakan perwujudan dari trimatra atau tiga dimensi yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ruang adalah unsur rupa yang berkaitan dengan keluasan, baik yang terbatas maupun tidak terbatas.

F. Prinsip Seni Rupa

Prinsip penyusunan merupakan asas-asas yang digunakan setiap seniman dalam mengolah unsur-unsur rupa yang digunakan. Prinsip-prinsip seni yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1) Harmoni (Keselarasan)

Harmoni atau keselarasan menurut Mikke Susanto (2011) merupakan suatu tatanan ataupun proporsi yang dianggap seimbang dan serasi. Sedangkan menurut Dharsono Sony Kartika (2004) harmoni berarti unsur-unsur yang berbeda dekat. Apabila unsur-unsur estetika dipadukan secara berdampingan dapat menimbulkan kombinasi tertentu dan menimbulkan keselarasan atau keserasian.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa, harmoni merupakan usaha dalam memadukan unsur-unsur rupa yang berbeda sehingga terlihat selaras atau serasi satu sama lain.

2) Kontras

Kontras menurut Mikke Susanto (2011) berarti perbedaan yang mencolok dan tegas antara unsur-unsur seperti warna, bentuk, tekstur, ukuran, dan ketajaman pada sebuah komposisi atau desain. Sedangkan menurut Dharsono Sony Kartika (2004) kontras berarti adanya perbedaan ketajaman pada sebuah perpaduan unsur-unsur, sehingga mampu menghidupkan suatu karya dan menjadi bumbu dalam komposisi guna mencapai suatu bentuk.

3) Kesatuan

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004) kesatuan adalah kohesi, ketunggalan, keutuhan, konsistensi yang merupakan isi pokok dalam sebuah komposisi unsur-unsur. Kesatuan merupakan hasil dari penyusunan, pengkombinasian unsur pendukung karya, sehingga mampu menampilkan kesan secara utuh. Kesatuan juga didefinisikan sebagai komposisi suatu karya yang diciptakan melalui sub-azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren.

Dapat disimpulkan bahwa kesatuan merupakan hasil atau efek dari memadukan berbagai unsur rupa, baik yang utama maupun kurang utama sehingga mampu menjadi sesuatu yang utuh dan saling terkait.

4) Keseimbangan (*Balance*)

Menurut Mikke Susanto (2011) keseimbangan atau *balance* merupakan persesuaian materi-materi berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni.

Sedangkan menurut Dharsono Sony Kartika (2004) keseimbangan adalah keadaan dimana kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan kesan seimbang secara visual maupun intensitas dalam kekaryaannya. Keseimbangan dibagi menjadi dua, yaitu keseimbangan formal dan keseimbangan informal. Keseimbangan formal merupakan keseimbangan yang saling berlawanan antara dua pihak dari satu poros, keseimbangan ini bersifat simetris dengan cara menyusun unsur-unsur yang sama. Sedangkan keseimbangan informal adalah keseimbangan yang dibangun dari ketidaksamaan atau kontras dan selalu asimetris.

Dalam setiap karya seni lukis diperlukan adanya penyusunan keseimbangan, sehingga suatu karya tidak tampak berat sebelah atau tidak seimbang. prinsip keseimbangan yang dominan adalah keseimbangan simetris, dimana objek yang diletakkan ditengah mampu memberikan keseimbangan yang sama antara kiri dan kanan, serta atas dan bawah.

5) Proporsi

Proporsi menurut Mikke Susanto (2011) merupakan hubungan antara bagian yang satu dan bagian lainnya, serta bagian dan kesatuan atau keseluruhan. Proporsi berkaitan dalam menciptakan prinsip keseimbangan, ritme, dan juga kesatuan. Sedangkan menurut Dharsono Sony Kartika (2004) proporsi mengacu

pada hubungan antar bagian pada suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan.

Dengan demikian, proporsi dapat dikatakan sebagai hubungan unsur rupa serta bagian dalam suatu karya dengan kesatuan atau keseluruhan, yang bertujuan untuk memberikan perbandingan yang sesuai antara bidang yang satu dengan bidang lainnya.

6) Pusat Perhatian (*Point of Interest*)

Aksentuasi menurut Mikke Susanto (2011) adalah “pembeda” dalam suatu karya seni rupa, sehingga tidak menimbulkan kesan monoton dan membosankan. Aksen ini dapat dibuat dengan memberikan kontras pada warna, perbedaan bentuk atau irama yang berbeda. Sedangkan pusat perhatian atau *point of interest* menurut Mikke Susanto (2011) adalah titik pusat atau perhatian dimana penonton mengutamakan perhatiannya pada suatu karya seni.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam menciptakan sebuah pusat perhatian atau *point of interest*, diperlukan sebuah aksen guna memberikan “pembeda” pada suatu karya seni yang kemudian “pembeda” tersebut menjadi titik fokus dalam karya seni.

7) Irama (*Rhythm*)

Irama atau ritme menurut Mikke Susanto (2011) berarti perulangan yang teratur dari suatu unsur-unsur dalam sebuah karya seni. Unsur-unsur yang mengalami perulangan dapat berupa warna, garis, bentuk dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Dharsono Sony Kartika (2004), irama didefinisikan sebagai pengulangan unsur-unsur karya seni.

Dengan demikian pengulangan unsur-unsur secara teratur dalam suatu karya seni mampu menciptakan sebuah irama atau ritme, sehingga mampu memberikan kesan dinamis pada suatu karya.

G. Bentuk, Alat, Media dan Teknik Seni Lukis

Bentuk menurut Dharsono Sony Kartika (2007) pada dasarnya adalah totalitas daripada karya seni. Bentuk merupakan kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Ada dua macam bentuk, yaitu *visual form* yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni. Kedua adalah *special form* yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001) alat adalah benda yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu. Dalam hal berkarya seni, alat disebut juga sebagai media atau sesuatu yang dapat membuat tanda goresan, dapat berupa kuas, pensil, *drawing pen* dan lain sebagainya.

Menurut Mikke Susanto (2011) media dalam seni lukis berarti hal yang berhubungan dengan bahan (dalam hal ini termasuk alat dan teknik). Dalam menciptakan suatu karya seni, diperlukan teknik-teknik tertentu sesuai dengan media yang digunakan. Dalam karya lukis yang ditampilkan, media yang digunakan adalah cat akrilik. Sehingga teknik yang cocok digunakan adalah teknik basah. Teknik basah menurut Mike Susanto (2011) adalah teknik yang digunakan dalam melukis dengan medium yang bersifat basah, dalam hal ini dapat berupa cat yang ditambah air atau minyak.

H. Metode Penciptaan

1) Observasi

Observasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001) adalah peninjauan secara cermat. Jika dikaitkan dengan penciptaan suatu karya seni, observasi mempunyai makna pengamatan atau penelitian terkait berbagai bentuk dukungan konsep atau pengetahuan awal, maupun unsur-unsur yang terkait dengan karya seni yang akan diciptakan baik seni rupa, atau seni yang lainnya.

2) Improvisasi

Improvisasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001) berarti pembuatan sesuatu berdasarkan bahan yang ada. Di dalam dunia seni berarti penciptaan atau pertunjukan sesuatu tanpa persiapan terlebih dahulu. Apabila dikaitkan dengan karya seni rupa, improvisasi adalah penambahan unsur-unsur seni rupa tanpa direncanakan terlebih dahulu. Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011) Improvisasi adalah ekspresi spontan yang muncul dari dalam diri dan bersifat spiritual. Improvisasi sering terjadi dalam berkarya seni rupa seperti pada saat membuat karya sketsa

3) Visualisasi

Visualisasi menurut Mikke Susanto (2011) adalah pengungkapan gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan huruf, angka, peta grafik, dan sebagainya. Dalam karya seni visual disebut juga proses pengubahan konsep menjadi gambar.

I. Pendekatan *Pop art*

Pop art menurut Soedarso (2000) merupakan kependekan dari *popular-art*, semula dicetuskan oleh seorang kritikus Inggris, Lawrence Alloway, untuk menamai suatu gerakan seni rupa di Inggris yang muncul sekitar tahun 1954-1955 yang menyebut dirinya *Independence group*.

Di sisi lain *Pop art* menurut Dharsono Sony Kartika (2004) mengingatkan kita pada seni realitas (bukan realisme). Mengingatkan kita pada lingkungan dan sesuatu yang akrab dengan kita namun sudah kita lupakan. *Pop art* mempopulerkan kepada masyarakat akan sesuatu yang berguna dan telah lama terlupakan seperti: sisi lingkungan yang kumuh, polusi pabrik yang menghantui kematian, kehidupan masyarakat kecil yang terlupakan, sejarah yang terlupakan dan hal-hal yang sedang terlupakan mereka ingatkan kembali melalui bentuk karya seni.

Karya-karya *pop art* dari awal kemunculannya hingga saat ini identik dengan memunculkan simbol-simbol populer pada karyanya. Secara visual karya *pop art* identik dengan bentuk yang cenderung sederhana, *outline* atau kontur garis yang tegas, dan warna yang cerah juga berbentuk *flat*. Hal tersebut menjadi inspirasi dalam karya penulis.

J. Sumber Inspirasi Karya

1) Roy Lichtenstein

Roy Lichtenstein merupakan seniman Pop Amerika. Selama tahun 1960, bersama dengan Andy Warhol, Jasper Johns, dan James Rosenquist antara

lain, ia menjadi tokoh terkemuka dalam gerakan seni baru. Karyanya didefinisikan premis dasar seni pop melalui parodi. Roy Lichtenstein mendasarkan karyanya pada buku komik. Karyanya sangat dipengaruhi oleh iklan populer dan gaya buku komik. Dia menggambarkan *pop art* sebagai “not ‘American’ painting but actually industrial painting”. Lukisannya dipamerkan di Leo Castelli Gallery di New York. Roy Lichtenstein mengambil frame gambar yang kecil dengan pola titik-titik warnanya, kemudian membesarkannya menjadi gambar yang monumental.



Gambar 1 : Lukisan Roy Lichtenstein

“girl with ball”

1963

2) Aurelie Cauvin

Aurelie Cauvin adalah seorang pelukis wanita berasal dari Prancis, dia juga menekuni keahlian sebagai fotografer dan ilustrator. Karakter Cauvin

kebanyakan bertemakan keajaiban alam, hewan, atau tumbuhan. Dengan figur sesosok wanita atau anak-anak. Cauvin menimba ilmunya di Corvisart Graphic Art di Paris, dengan konsentrasi seni terapan. Berikut contohnya :



Gambar 2 : Lukisan Aurelie Cauvin

“câlin mouette portrait de jeune femme à la mouette”

50x60 cm .Acrylic on canvas

BAB III

PEMBAHASAN DAN PENCIPTAAN KARYA

A. PEMBAHASAN JUDUL DALAM SETIAP KARYA

a) Nekeran

Pada lukisan pertama, objek yang diangkat adalah pemain *nekeran*. Istilah lainnya adalah permainan kelereng, permainan kelereng sangat digemari oleh anak laki-laki. Permainan kelereng sendiri bisa dimainkan dengan sistem kompetisi dan menentukan pemenangnya ditentukan dari kelereng milik pemain yang bertahan pada area permainan. Biasanya permainan ini dimainkan minimal dua orang anak.

b) Dingklik Oglak Aglik

Pada lukisan ketiga, objek yang diangkat adalah permainan dingklik oglak aglik. Sebenarnya permainan ini bukan kompetisi menang atau kalah, hanya sekedar bermain lalu bernyanyi bersama. Permainannya dimulai dari berdiri melingkar dan bergandengan tangan, lalu semua membalikkan badan dan saling membelakangi satu sama lain. Kemudian satu kaki diantara mereka disangkutkan kepergelangan tangan yang sedang bergandengan, kemudian diikuti dengan pemain lainnya hingga seperti kursi yang siap diduduki (kursi melingkar). Lalu mereka berputar sambil bernyanyi dingklik oglak aglik, definisinya karena kaki tumpuan mereka hanya satu jadi seperti oglak aglik atau tidak kokoh.

c) Engklek

Pada lukisan ketiga, objek yang diangkat adalah permainan engklek, atau engkleng adalah permainan tradisional dengan sebidang tanah dan sebuah pecahan genteng. Digambarlah sebuah susunan kotak pada sebidang tanah tersebut. Permainan dimulai dengan melemparkan pecahan genteng ke salah satu kotakan, lalu pemain tinggal melompat dari satu kotak ke kotak yang selanjutnya dengan menggunakan satu kaki untuk mendapatkan kembali pecahan genteng yang sudah dilemparkan tadi.

d) Dakonan

Pada lukisan keempat, objek yang diangkat adalah permainan dakon atau istilah lainnya congklak. Dakon merupakan permainan tradisional yang menggunakan bidang panjang dengan tujuh cekungan pada masing-masing sisi dan dua cekungan yang lebih besar di bagian tengah ujung kiri dan kanan yang disebut sebagai lumbung. Cekungan pada sisi diisi dengan biji-bijian atau batu kerikil. Pada permainan ini biasa dimainkan dua orang, kemenangannya dihitung berdasarkan banyak jumlah biji pada lumbung masing-masing.

e) Bekelan

Pada lukisan kelima, objek yang diangkat adalah permainan bekel, permainan ini bisa dimainkan satu orang jika ingin mengisi waktu senggang, atau dua orang jika ingin berkompetisi. Bekel terdiri dari sebuah bola yang terbuat dari karet dan beberapa biji bekel yang terbuat dari logam atau kuningan. Inti dari permainan ini adalah mengambil biji bekel secepat mungkin sebelum bola memantul dua kali. Pada awalnya biji bekel diambil satu per satu, kemudian

diambil dua dua, dan seterusnya hingga pada akhirnya seluruh biji bekel harus diambil dalam sekali genggamannya ketika bola bekel dilempar ke lantai dan memantul kembali. Setelah itu biji bekel harus disusun tegak satu per satu, dua dua, dan seterusnya. Terakhir adalah biji harus disusun miring kanan dan miring kiri dan diulang lagi untuk diambil satu per satu dan seterusnya.

f) Benthik

Pada lukisan keenam, objek yang diangkat adalah permainan *benthik* atau istilah lainnya patil lele. Permainan tradisional ini membutuhkan ketangkasan karena ada lima level untuk memenangkannya. Level pertama, melempar ranting kayu yang sudah diletakkan melintang pada lubang oval yang dibuat di tanah. Level kedua, melempar ranting kayu pendek dengan ranting kayu panjang agar melenting hingga jauh karena perhitungannya berdasarkan sejauh mana lemparan rantingnya. Level ketiga, sama dengan level kedua, yang membedakan adalah pada saat melempar rantingnya, lawan harus menangkap agar pemain yang melempar menjadi kalah. Level keempat, ranting kayu di berdirikan pada sudut di lubang lalu dipukul menggunakan ranting yang lebih panjang agar lemparannya melenting jauh. Kemudian level terakhir, sama dengan level keempat, yang membedakan adalah pukulan keranting sebanyak dua kali agar lawan bisa bersiap-siap kemudian menangkapnya. Permainan ini harus dimainkan minimal oleh dua anak.

g) Cublak-cublak Suweng

Pada lukisan ketujuh, objek yang diangkat adalah permainan cublak-cublak suweng. Permainan ini pada mulanya lebih sering dimainkan oleh satu

keluarga menjelang tidur. Pemain yang kalah ketika *suit* atau *hompimpah* dialah pemain yang ‘dadi’ dan harus duduk tengkurap. Pemain yang lain mengelilinginya dengan satu tangan menggenggam diatas punggung pemain yang ‘dadi’. Selanjutnya pemimpin permainan yang menggenggam kerikil akan memutarakan kerikil dari tangan ke tangan sambil bernyanyi lagu cublak-cublak suweng, nantinya kerikil akan diletakkan dan disembunyikan oleh salah satu dari anak-anak yang bermain tersebut untuk ditebak siapa yang membawa.

h) Ular naga

Pada lukisan kedelapan, objek yang diangkat adalah permainan ular naga. Permainan tradisional ini bisa dibilang paling populer karena hampir tersebar semua di seluruh Indonesia. Ular naga terdiri dari minimal empat pemain atau lebih. Dua orang bergenggaman tangan membentuk sebuah terowongan yang harus dilewati oleh si ular naga, yaitu sisa pemain yang berpegangan pada pundak memanjang seperti ular. Kemudian mereka menyanyikan sebuah lagu hingga selesai lagunya mereka akan menangkap satu orang untuk di tentukan masuk ke kelompok a atau kelompok b. Setelah semua ular habis, jadilah kelompok a dan kelompok b dengan peserta dibelakangnya menjadi ular naga yang siap saling menyerang.

i) Boi-boi an

Pada lukisan kesembilan, objek yang diambil adalah permainan boi-boi an. Permainan ini permainan melibatkan fisik, karena harus main lari-larian. Permainannya terdiri dari dua tim, tim pertama bertugas untuk menjatuhkan tumpukan batu dari jarak yang agak jauh dengan bola, kemudian tim kedua

bersiap-siap diposisi masing-masing. Jika tim pelempar bola berhasil mengenai sasaran, tim itu harus berusaha untuk menyusun kembali batu yang udah dijatuhkan.

B. BAHAN, ALAT DAN TEKNIK

1. Bahan

a) Kanvas

Dalam penciptaan karya digunakan kanvas mentah, kemudian dilapisi cat putih dengan campuran lem, sehingga dapat menutup pori-pori kain. Hal ini dilakukan untuk menghindari pemakaian cat yang tembus ke bagian belakang, dan juga untuk mempermudah penggunaan teknik cat plakat yang digunakan.



Gambar 3 : Foto Kanvas
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

b) Cat

Cat yang digunakan adalah cat akrilik merk *kappie* dan juga cat tembok *mowilex* yang mempunyai kandungan *acrylic emulsion*. Pewarna sandy juga digunakan sebagai bahan pencampur warna / membuat pigmen warna. Warna yang digunakan adalah merah, kuning, biru, hijau, coklat, dan hitam.



Gambar 4 : Foto Cat Lukis, Gelas Plastik
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

2. Alat

a) Kuas

Kuas digunakan untuk mengoleskan warna pada objek lukisan dan juga untuk proses pelapisan pada kanvas. Kuas yang digunakan adalah kuas cat air dengan berbagai ukuran dan bentuk. Kuas dengan ujung berbentuk runcing digunakan untuk membuat *outline* dan menjangkau daerah-daerah yang sempit. Sedangkan kuas yang berbentuk rata digunakan untuk membuat blok warna dengan jangkauan daerah yang lebih luas.



Gambar 5 : Foto Kuas dan Kain Lap
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

b) Gelas Plastik

Gelas plastik digunakan sebagai wadah cat dan juga sebagai tempat untuk mencuci atau merendam kuas.

c) Pensil

Pensil warna digunakan untuk membuat gambar sketsa pada kanvas agar lebih detail.

d) Penghapus

Penghapus digunakan untuk menghapus bagian-bagian yang kurang tepat atau tidak diperlukan pada tahap sketsa.

e) Kapur Tulis

Kapur tulis juga digunakan untuk membuat gambar sketsa pada kanvas untuk jangkauan gambar yang lebih besar atau tidak detail.

f) Kain Lap

Kain lap yang digunakan merupakan kain dari celemek yang digunakan oleh penulis. Celemek berbahan katun mampu menyerap air dengan

baik, sehingga cocok digunakan untuk membersihkan dan mengeringkan kuas yang baru saja dipakai. Selain itu juga digunakan pada saat melukis, agar cat tidak mengotori baju.

g) Plester Kertas

Plester kertas digunakan sebagai alat bantu untuk membuat pola-pola hias pada lukisan agar rapi dan simetris.

h) Sticker

Sticker digunakan sebagai alat bantu untuk memberi pola-pola hias yang detail pada lukisan.

3. Teknik

Dalam pemakaian teknik penulis menggunakan beberapa teknik yang dikombinasikan. Teknik merupakan keahlian dalam menggunakan bahan dan alat untuk memvisualisasikan ide. Berikut teknik yang digunakan:

1) Teknik Blok

Teknik ini dilakukan dengan cara memblok bidang kanvas dengan warna yang diinginkan menggunakan kuas berukuran besar. Teknik ini digunakan untuk pewarnaan background dan juga pewarnaan dasar objek.

2) Teknik *Opaque*

Teknik ini digunakan untuk menutup warna karena tingkat kepekatannya yang tidak transparan. Cat yang digunakan dalam teknik ini hanya menggunakan sedikit pengencer, sehingga tidak tembus cahaya.

3) Teknik Stensil

Stensil adalah teknik seni yang menggunakan cetakan sebagai alat utamanya. Penggunaan teknik stensil biasa memakai peralatan seperti pola kertas. Karena prosesnya yang menggunakan pola tetap, gambar stensil sering ditampilkan berulang-ulang.

C. TAHAP VISUALISASI KARYA

1. TAHAP OBSERVASI

Keseluruhan lukisan adalah penyederhanaan dari gambar yang diambil pada saat anak-anak bermain bersama teman-temannya di Desa Pelemgurih, Gamping Yogyakarta menggunakan kamera. Tentu saja pengambilan gambar tidak bisa dalam satu hari yang bersamaan, karena anak-anak bermain hanya pada saat tidak hujan, hari libur, jika teman-teman lain hadir, dan sesuai dengan *mood* mereka sedang ingin bermain apa. Sebenarnya banyak permainan tradisional yang mereka mainkan dan diambil gambarnya pada saat momen mereka serius bermain, ekspresi tertawa ceria. Namun, disini hanya dipilih sembilan permainan yang diangkat kedalam lukisan.



Gambar 6 : Aktivitas Bermain “Bekel”
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 7: Aktivitas Bermain “Ular Naga”
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 8 : Aktivitas Bermain “Dingklik Oglak-Aglik”
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 9 : Aktivitas Bermain “Dakon”
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 10 : Aktivitas Bermain “Boi-boi an”
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 11: Aktivitas Bermain “Cublak-cublak Suweng”
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 12: Aktivitas Bermain “Engklek”
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

2. TAHAP IMPROVISASI

Pada tahap ini adalah tahap pembuatan sketsa, dimana dibuat sketsa dari foto yang telah didapatkan penulis pada saat observasi. Pembuatan sketsa dengan menyederhanakan bentuk pada anatomi dan ekspresi dari tiap figur.

Sketsa langsung digambarkan ke kanvas yang sudah diberi beri dasar cat warna putih menggunakan pensil. Pemilihan posisi kanvas apakah itu *portrait* atau *landscape* dipilih berdasarkan obyek permainan tradisional yang akan dilukis agar komposisinya harmonis.

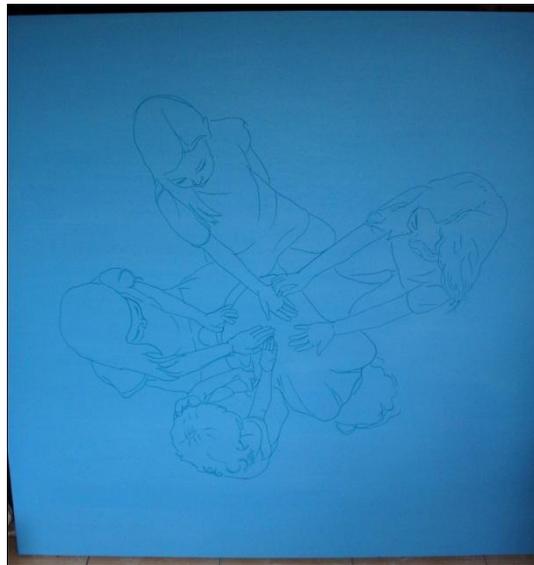
3. TAHAP VISUALISASI

Tahap ini dibagi menjadi beberapa urutan pengerjaan, yaitu :

a. Sketsa

Sketsa pada tahap ini adalah menggambar sketsa dari gambar foto figur anak yang sedang bermain permainan tradisional langsung ke media kanvas

menggunakan pensil. Media kanvas ditentukan apakah *portrait* atau *landscape* setelah memilih gambar foto tersebut agar lukisan bisa proporsional.



Gambar 13 : Foto Sketsa di Media Kanvas
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

b. Pewarnaan

Tahap kedua adalah proses pewarnaan menggunakan cat akrilik. Pewarnaan dengan teknik blok membutuhkan beberapa kali sapuan kuas karena sifat dari cat akrilik itu sendiri yang tidak langsung menutup *background*.

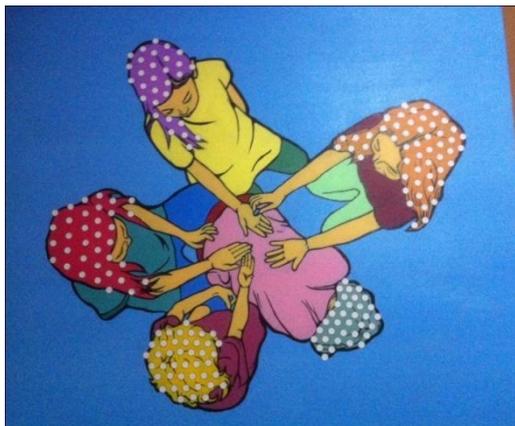
Proses pewarnaan objeknya berdasarkan pada intuisi saja, tidak menggunakan aturan tertentu ataupun harus sesuai dengan objek aslinya. Pada tahap ini permainan warna menggunakan warna-warna komplementer. Pengaplikasian warna pada objek dibuat saling bertabrakan namun tidak mengurangi nilai estetika dari lukisan tersebut. *Background* pada tiap lukisan dibuat polos dengan satu warna untuk menonjolkan objek.



Gambar 14 : Foto Proses Pewarnaan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

c. Pemberian Pola Hias

Figur pada tiap lukisan diberi pola pada bagian-bagian seperti baju, celana, rok, dan rambut. Dalam proses ini membutuhkan waktu yang lama karena pembuatan pola atau *pattern* dibuat satu per satu, warna per warna, menggunakan plester kertas, penggaris, dan *sticker*.



Gambar 15: Foto Proses Pemberian Pola Hias
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

d. Pemberian *Outline*, Kontur, dan Finishing

Proses pemberian *outline* dan kontur garis berperan memunculkan pembatas objek dengan *background*, dan memberikan perwujudan kesan volume dan draperi pada pakaian yang dikenakan figur.

Selanjutnya tahap *finishing* karya lukisan ini dengan melakukan pengecatan tepi kanvas sesuai warna *background*. Cara ini dilakukan karena dapat mendukung tampilan dari objek karya lukis.



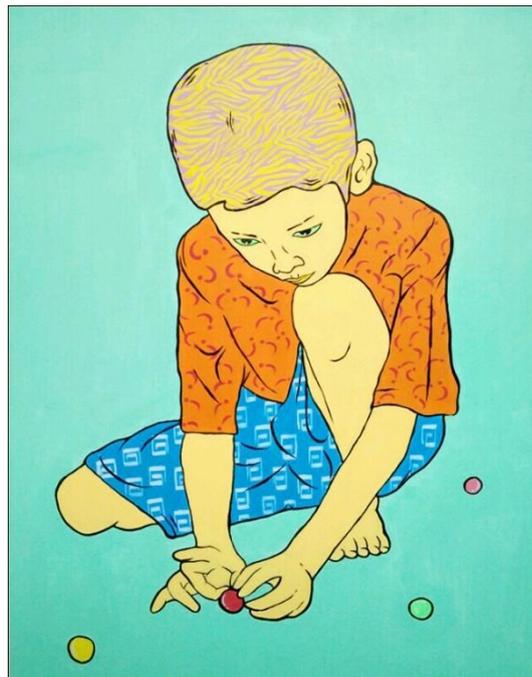
Gambar 16 : Foto Proses Pemberian *Outline* dan *Finishing*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

D. PEMBAHASAN BENTUK

1. DESKRIPSI LUKISAN “NEKERAN”

Lukisan berjudul “Nekeran” ini pewarnaannya menggunakan cat akrilik pada media kanvas. Komposisi yang digunakan dalam lukisan ini adalah komposisi yang seimbang dan simetris. Pada bagian tengah objek seorang anak yang digambarkan sedang duduk dengan posisi mengincar sebuah kelereng.

Proporsi penggambaran obyek ini dibuat besar dan memenuhi bidang kanvas, sehingga menjadi *center of interest* dalam lukisan ini. Penyederhanaan diterapkan pada bagian *background* dengan memberi satu warna polos. Hal ini bertujuan memberi kesan dinamis pada lukisan dan menguatkan objek utama.



Gambar 17 : “Nekeran”

Cat Akrilik pada Kanvas. 100cm x 130cm.2017

Warna yang digunakan pada lukisan ini pada *background* berwarna hijau toska. Kemudian pada objek bagian rambut, pewarnaan menggunakan warna ungu bermotif loreng zebra warna kuning. Kemudian pada bagian mata, pewarnaannya menggunakan warna hijau pupus, dan untuk bagian kulit dari objek itu sendiri menggunakan warna *cream*. Pada bagian baju yang dikenakan objek, pewarnaannya menggunakan warna oranye dengan pemberian pola melengkung berwarna ungu yang disusun asimetris. Bagian celana objek pewarnaannya

memakai warna biru dengan pola asimetris yang berulang dengan warna biru muda. Kelereng yang ditampilkan pada lukisan ini sebanyak empat buah dengan warna utama berwarna merah, kemudian untuk warna kelereng pendukungnya diberi warna kuning, hijau, dan pink.

Pada lukisan ini penggunaan *outline* dan kontur berwarna hitam untuk memisahkan bagian objek dengan *background* dan juga untuk menguatkan objek itu sendiri.

2. DESKRIPSI LUKISAN “DINGKLIK OGLAK AGLIK”

Lukisan berjudul “Dingklik Oglak Aglik” pewarnaannya menggunakan cat akrilik di media kanvas. Visualisasi pada karya ini adalah tiga orang anak perempuan sebagai objek utama yang sedang memainkan permainan tersebut. Mereka berdiri menggunakan satu kaki, karena kaki lainnya harus dikaitkan agar bisa menjadi ‘dingklik-dingklikan’. Penempatan objek yang berada di tengah disusun proporsional di media kanvas itu sendiri sehingga menjadi pusat perhatian pada lukisan ini. Penyederhanaan dalam lukisan ini terdapat pada background yang menggunakan satu warna yaitu merah muda terang, hal ini bertujuan memberikan kesan menonjol pada objek itu sendiri.

Pewarnaan yang digunakan pada lukisan ini sangat banyak, sehingga memerlukan waktu yang lebih lama juga daripada lukisan lainnya. Pada objek anak pertama, bagian rambut pewarnaannya menggunakan warna biru muda dengan motif polkadot berdiameter 0.5 cm yang disusun beraturan berwarna biru tua. Pada bagian baju yang dikenakan objek anak pertama pewarnaannya dengan

warna hijau muda berpadu dengan motif garis horizontal berwarna hijau tua. Kemudian pada celana objek anak pertama, diberikan warna ungu dengan penambahan motif polkadot berwarna oranye.



Gambar 18: “Dingklik Oglak Aglik”
Cat Akrilik pada Kanvas. 100cm x 120cm.2016

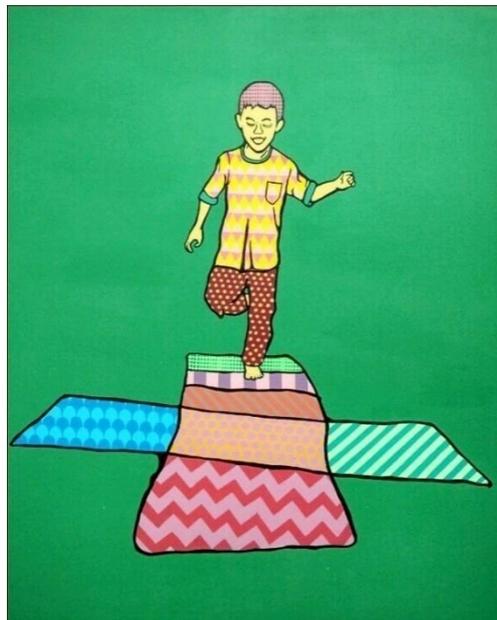
Pada figur anak kedua, pada bagian rambut pewarnaannya menggunakan warna hijau muda dan hijau tua dengan motif zigzag. Kemudian pada bagian baju menggunakan motif kotak dan simetris berwarna kuning, biru muda, putih, abu-abu, merah muda, dan merah.

Kemudian pada figur ketiga, pewarnaan pada bagian rambut menggunakan warna merah muda dengan motif polkadot berwarna kuning. Pada bagian baju yang dikenakan diberi warna ungu dengan motif garis berwarna abu-abu. Lalu pada bagian celana yang dikenakan, diberi *pattern* zigzag dengan perpaduan dua warna yaitu ungu tua dan biru.

Warna kulit objek menggunakan warna yang sama dengan karya sebelumnya yaitu warna *cream*. Dan pewarnaan pada bagian mata menggunakan warna hijau pupus. Finishing pada karya ini dengan pemberian *outline* dan kontur berwarna hitam.

3. DESKRIPSI LUKISAN “ENGGLEK”

Karya yang berjudul “Engklek” ini pewarnaannya menggunakan cat akrilik. Disini yang ditampilkan adalah satu figur anak yang dengan memulai permainan “engklek” sedang melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya yang merupakan ciri khas dari permainan itu sendiri.



Gambar 19: “Engklek”

Cat Akrilik pada Kanvas. 100cm x 120cm.2016

Pewarnaan pada bagian rambut berwarna merah muda bermotif polkadot berukuran besar mengecil berwarna ungu tua. Kemudian pada bagian

baju yang dikenakan objek menggunakan *pattern* segitiga simetris berwarna merah muda, kuning muda, dan kuning tua. Pemberian aksan pada bagian kerah dan lengan baju menggunakan warna hijau tua. Pada bagian celana yang dikenakan objek berwarna ungu tua dengan motif polkadot berwarna oranye.

Penggambaran petak atau kotak pada lukisan ini dibuat besar mengecil dari bawah ke atas bertujuan memberi kesan perspektif. Tiap petak diberi warna dan motif yang berbeda untuk menampilkan efek hias pada lukisan dan memberikan kesan ceria pada karya. Petak yang paling atas menggunakan warna hijau pupus dan motif polkadot kecil berwarna hijau tua. Kemudian pada petak kedua, diberi motif garis vertikal dengan warna ungu muda dan ungu tua. Petak ketiga berwarna dominan oranye dengan motif garis yang sengaja dibuat miring namun tetap simetris berwarna abu-abu.

Kemudian pada petak sayap kanan bermotif lengkung dengan perpaduan warna biru muda dan biru tua. Pada petak sayap kiri bermotif garis yang dibuat miring dengan perpaduan warna hijau muda dan hijau tua. Selanjutnya pada petak bagian tengah diberi warna oranye dengan penambahan motif polkadot berwarna ungu muda. Dan petak paling depan diberi motif zigzag dengan warna ungu muda dan merah muda.

Finishing pada karya ini memberi *outline* dan kontur berwarna hitam. Dan pewarnaan kulit obyek berwarna *cream*. Pada karya ini *background* menggunakan warna polos berwarna hijau tua agar menguatkan objek itu sendiri sebagai *point of interest*.

4. DESKRIPSI LUKISAN “DAKONAN”

Karya yang berjudul “Dakonan” ini menggunakan cat akrilik pada media kanvas. Penggambaran karya ini menggunakan figur dua anak yang sedang duduk saling berhadapan dan memainkan permainan dakon itu sendiri..Kedua figur diposisikan sedemikian rupa pada tengah media kanvas untuk memberikan kesan seimbang. Pewarnaan *background* menggunakan warna kuning polos yang bertujuan agar menguatkan objek.



Gambar 20: “Dakonan”

Cat Akrilik pada Kanvas. 100cm x 120cm.2017

Pada figur anak pertama bagian kiri sedang memainkan “kecik” dan membagikannya ke cekungan dakon, bagian rambut diberi warna ungu penuh. Kemudian bagian baju yang dikenakan diberi motif zigzag dengan paduan warna hijau tua, hijau muda, dan merah muda. Bagian celana yang dikenakan diberi warna ungu tua yang dipadukan motif polkadot acak berwarna ungu muda.

Figur anak yang kedua, bagian kanan digambarkan sedang menunggu giliran memainkan “kecik”. Pewarnaan pada rambut menggunakan motif bergelombang dengan perpaduan warna oranye dan ungu muda. Kemudian pada bagian baju yang dikenakan berwarna biru muda dengan diberi *pattern* segi enam berwarna biru tua. Selanjutnya pada bagian celana yang dikenakan diberi warna merah muda dengan motif segitiga yang disusun secara acak.

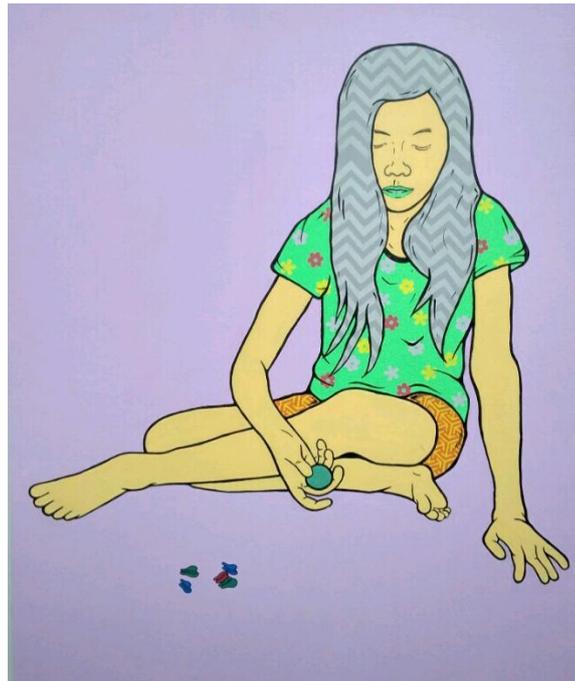
Pada mainan dakon itu sendiri diberi warna yang terang yaitu hijau pupus dengan paduan warna hijau tua. Kemudian “kecik” yang berada di dalam lubang mainan tersebut diberi warna coklat. Warna kulit pada figur berwarna *cream*, lalu diberi *outline* dan kontur berwarna hitam untuk memisahkan *background* dengan objek itu sendiri.

5. DESKRIPSI LUKISAN “BEKELAN”

Karya yang berjudul “Bekelan” dikerjakan menggunakan cat akrilik pada media kanvas. Pada karya ini menggambarkan satu figur anak yang sedang duduk bersila memegang bola bekel yang akan dilempar atau dipantulkan ke lantai sebagai ciri khas dari permainan itu sendiri. Dan juga terdapat biji bekel sebanyak 5 buah yang tersebar. *Background* pada lukisan ini dibuat dengan satu warna polos yaitu warna ungu muda supaya objek menjadi *point of interest* dalam karya ini.

Bagian rambut figur diberi motif zigzag dengan perpaduan warna abu muda dan abu tua. Kemudian baju yang dikenakan diberi warna hijau terang dengan tambahan motif bunga secara acak berwarna merah, kuning, dan ungu.

Selanjutnya celana yang dikenakan diberi pewarnaan dengan motif tanda panah yang dibuat asimetris berwarna oranye dan kuning. Pemberian warna kulit pada figur menggunakan warna *cream* dan pada bagian mulut dibveri warna hijau pupus.



Gambar 21: "Bekelan"

Cat Akrilik pada Kanvas. 100cm x 130cm. 2017

Bola bekel yang sedang dipegang figur diberi warna hijau tua, kemudian biji bekel yang tersebar diberi warna biru tua, merah tua, dan hijau tua. Terakhir pemberian *outline* dan kontur dengan warna hitam untuk menonjolkan obyek. Penggambaran objek yang bermain "bekel" ini dibuat terlihat besar memenuhi media kanvas.

6. DESKRIPSI LUKISAN “BENTHIK”

Karya berjudul “Benthik” ini menggambarkan seorang figur anak laki-laki sedang setengah duduk dengan kaki menopang badan, dan tangan kanan bersiap-siap “namplek” kayu agar bisa melambung tinggi, dimana ini adalah salah satu level dari permainan “benthik” itu sendiri. Penggambaran objek dibuat memenuhi media kanvas. *Background* berwarna merah muda agar objek menjadi *point of interest*.



Gambar 22: “Benthik”

Cat Akrilik pada Kanvas. 100cm x 120cm.2017

Bagian rambut figur diberi motif simetris panah dengan perpaduan warna biru muda dan merah muda. Kemudian pada bagian baju berwarna hijau terang dengan tambahan motif gelombang berwarna merah muda, ungu muda, dan kuning muda. Selanjutnya celana yang dikenakan figur berwarna coklat muda dengan tambahan polkadot secara acak berwarna oranye, kuning muda, dan hijau

tosca.Warna pada kulit figur adalah *cream*, dan pada bagian mata dan mulut diberi warna hijau pupus.

Permainan ini identik dengan kayu atau tongkat pendek sebagai alat permainannya, disini kayu diberi warna biru tua dengan tambahan motif polkadot kecil berwarna kuning. Tahap terakhir pemberian *outline* dan kontur menggunakan warna hitam untuk memisahkan antara *background* dengan objek itu sendiri.

7. DESKRIPSI LUKISAN “CUBLAK-CUBLAK SUWENG”

Karya yang berjudul “Cublak-cublak Suweng” prosesnya membutuhkan waktu yang paling lama. Karena disini digambarkan ada lima figur anak-anak perempuan yang sedang memainkannya. Salah satu anak digambarkan posisi seperti sujud karena dia adalah yang “dadi”. Sementara anak-anak yang lain digambarkan duduk bersimpuh dengan salah satu tangan diatas punggung yang “dadi”, salah satu dari empat anak tersebut sedang memegang sebuah kerikil yang dijadikan alat permainan ini untuk disembunyikan di salah satu tangan dari keempat pemain, untuk kemudian figur anak yang “dadi” harus menebak keberadaan kerikil tersebut ada di tangan yang mana. *Background* pada karya ini berwarna biru terang. Penggambaran permainan ditampilkan dari atas agar terlihat estetik. Sama dengan karya lukis yang lain, pewarnaan kulit pada tiap figur adalah warna *cream*.

Pada figur pertama, yaitu yang “dadi” pada bagian rambut bewarna merah tua dengan perpaduan motif polkadot yang disusun rapi berwarna hijau

tosca. Kemudian baju yang dikenakan diberi warna hijau muda dengan tambahan motif segitiga memenuhi baju tersebut berwarna merah muda. Dan celana yang dikenakan diberi warna coklat tua polos tanpa tambahan motif apapun.



Gambar 23: “Cublak-Cublak Suweng”
Cat Akrilik pada Kanvas. 120cm x 120cm. 2016

Kemudian pada figur anak selanjutnya yang duduk mengelilingi figur pertama akan dibahas secara singkat searah jarum jam dimulai dari figur anak yang berambut pendek. Pada bagian rambut diberi warna hijau *tosca*, ungu, oranye, dan kuning. Keempat figur yang duduk ini semua diberi tambahan motif polkadot dengan warna kuning, merah, ungu, dan oranye.

8. DESKRIPSI LUKISAN “ULARNAGA”

Karya yang berjudul “Ulnaraga” prosesnya juga membutuhkan waktu yang paling lama. Karena disini digambarkan ada lima figur anak-anak perempuan yang sedang memainkannya. Dimana dalam karya ini menggambarkan

dua anak yang menjadi kepala ularnya, dengan membuat terowongan dari kedua tangan mereka untuk diterobosi anak-anak yang lain yang berpegangan pundak. Penggambaran objek dibuat memenuhi media kanvas. *Background* berwarna kuning agar objek menjadi *point of interest*.



Gambar 24: “Ular Naga”

Cat Akrilik pada Kanvas. 120cm x 120cm.2016

Pewarnaan pada kulit semua figur dalam karya ini dibuat satu warna yaitu menggunakan warna *cream*. Kemudian penyamaan warna juga pada bagian mata dan mulut figur-figur tersebut menggunakan warna hijau pupus. Pada bagian rambut kelima figur diberi warna polos, tanpa menggunakan *pattern* apapun, namun tetap ditegaskan dengan kontur atau garis rambut. Warna yang dipilih adalah warna *pink*, hijau muda, cokelat muda, biru, dan kuning muda.

Pada figur pertama yang berperan menjadi kepala ular, pada bagian rambut diberi warna hijau muda dengan tambahan garis kontur pada

rambut. Kemudian baju yang dikenakan diberi motif segitiga simetris dengan perpaduan warna abu tua dan merah muda. Selanjutnya untuk celana yang digunakan, pewarnaannya memakai warna kuning, dengan penambahan motif '*plus*' yang digambarkan secara acak.

Pada figur kedua, bagian rambut diberi warna biru. Kemudian baju yang dikenakan menggunakan warna ungu muda dengan penambahan motif polkadot berwarna ungu tua dengan ukuran besar mengecil dengan pola menyebar dan teratur. Kemudian untuk celana yang dikenakan, menggunakan motif garis-garis vertikal dengan memadukan warna hijau muda dan hijau tua.

Penjelasan pada figur selanjutnya adalah figur yang paling belakang pada saat berpegangan pundak. Di sini bagian rambut diberi warna polos berwarna merah muda tanpa tambahan motif apapun. Selanjutnya baju yang dikenakan pewarnaannya menggunakan warna hijau tua dengan penambahan motif polkadot yang disusun simetris berwarna biru muda. Kemudian, celana yang digunakan diberi motif gelombang dengan perpaduan warna biru muda dan biru tua secara simetris.

Pada figur selanjutnya, anak perempuan yang berada di tengah susunan 'ular-ularan' pada bagian rambut diberi warna coklat muda. Pada baju yang dikenakan menggunakan motif simetris zigzag dengan perpaduan warna kuning muda dan merah muda. Dan pada bagian celana, motif garis-garis juga diberikan, namun di figur ini garisnya adalah horizontal, dengan memadukan warna ungu muda dan hijau pupus.

Pada figur terakhir, rambut diberikan warna kuning muda. Baju yang dikenakan diberi warna hijau muda dengan pemberian motif polkadot kecil yang disusun secara simetris berwarna putih. Dan pada bagian celana, diberi warna polos berwarna cokelat muda. Semua figur diberi *outline* dan kontur berwarna hitam untuk mempertegas dan membedakan antara *background* dan objek yang digambarkan.

9. DESKRIPSI LUKISAN “BOI – BOI AN”

Karya yang berjudul “Boi – Boi an” menggunakan cat akrilik pada media kanvas berukuran 100cm x 130cm. Pada karya ini digambarkan seorang figur anak laki-laki sedang bersiap-siap melemparkan bola untuk menjatuhkan tumpukan-tumpukan bebatuan dan pecahan genteng yang telah disusun keatas. Karya ini dibuat memenuhi media kanvas agar proporsional. Pemilihan warna *background* menggunakan warna oranye.

Bagian rambut figur menggunakan motif gelombang dengan perpaduan warna oranye yang lebih muda dari *background* dan warna cokelat tua. Kemudian pada bagian baju yang dikenakan, juga diberi garis dengan setengah lingkaran yang disusun secara simetris menggunakan perpaduan warna hijau tua dan biru muda. Selanjutnya pada bagian celana, diberi warna ungu muda dengan penambahan motif segienam berwarna kuning cerah.

Batu atau pecahan genteng yang disusun, diberi motif yang sama berwarna merah muda namun pada tiap bagian diberi warna berbeda yaitu biru

tua, hijau muda, hijau tua, coklat muda, dan biru muda. *Finishing* pada karya ini dengan melakukan pemberian *outline* dan kontur berwarna hitam.



Gambar 25: "Boi-Boi an"

Cat Akrilik pada Kanvas. 120cm x 130cm. 2017

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dari beberapa pembahasan diatas maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep lukisan dengan gaya *pop art* yang diciptakan menggambarkan objek anak dengan permainan tradisional yang sedang dimainkan, dimana pose yang dipilih adalah pose yang menjadi ciri khas dalam permainan tersebut. Pada lukisan menggunakan warna komplementer dengan warna-warna cerah untuk memberi kesan ceria sesuai karakter anak-anak, dan juga penggambaran objeknya dengan bentuk flat. Kemudian pada objek tersebut diberi pola atau *pattern* yang disusun baik secara asimetris dan geometris. Untuk tahap finishingnya yaitu memberi kontur untuk mempertegas karakter objek dan juga *outline* untuk memisahkan antara objek dengan *background*.
2. Tema lukisan merupakan gambaran dari sebagian permainan tradisional yang dimainkan anak-anak di Desa Pelemgurih, Gamping, Sleman, Yogyakarta. Aktifitas anak-anak pada saat memainkan permainan tersebut menarik penulis untuk mengangkatnya sebagai objek lukisan. Sembilan permainan yang dipilih adalah sebagian dari sekian banyak permainan yang mereka mainkan. Dari tiap permainan, dipilih pose yang paling menarik untuk direpresentasikan ke media kanvas.
3. Teknik visualisasi karya seni penulis menggunakan media cat akrilik di atas kanvas, dalam proses pembuatannya menggunakan teknik sapuan kuas (*blocking*),

opaque, dan *stencil* dalam proses visualisasi penulis melalui berbagai tahap yaitu proses sketsa pada kanvas, memberi warna dasar objek, pembuatan *pattern*, proses detail hingga finishing.

4. Bentuk lukisan yang ditampilkan penulis dalam Tugas Akhir Karya Seni ini merupakan lukisan dengan gaya *pop art*, yang mengangkat tema tentang sembilan permainan tradisional. Kesembilan karya yang ditampilkan menggambarkan bentuk figur anak yang sedang bermain, dengan penambahan *pattern* tiap figur. Lukisan pertama yang berjudul *Nekeran* menggambarkan seorang anak dengan posisi duduk bermain kelereng sedang serius mengincar sebuah kelereng. Lukisan kedua berjudul *dingklik oglak aglik* menggambarkan tiga figur anak dengan salah satu kaki di angkat dan saling berkaitan. Lukisan ketiga berjudul *engklek* menggambarkan seorang anak dengan posisi berdiri dengan satu kaki berada pada kotak permainan *engklekan*. Lukisan keempat berjudul *dakon* menggambarkan dua figur anak perempuan saling berhadapan, salah satu anak sedang memainkan *dakon* lalu yang satunya sedang menunggu giliran main. Lukisan kelima berjudul *bekelan* menggambarkan seorang anak memegang bola dengan posisi duduk bersila lalu didepan anak ada 5 buah biji bekel. Lukisan keenam berjudul *benthik*, menggambarkan seorang anak sedang melakukan posisi menamplek pada level *pathillele*. Lukisan ketujuh berjudul *cublak-cublak suweng* menggambarkan empat figur anak mengelilingi satu anak yang sedang dalam posisi menungging dengan tangan di atas punggung. Lukisan kedelapan berjudul *ularnaga* menggambarkan lima figur anak dua diantaranya membentuk sebuah terowongan dan yang lain berbaris kebelakang berjalan melewati terowongan. Lukisan

kesembilan berjudul *boi-boi an* menggambarkan seorang anak membawa sebuah bola dengan posisi akan melempar dan beberapa batu di susun keatas.

B. SARAN

1. Bagimahasiswa Seni Rupa hendaknya Tugas Akhir Karya Seni mampu menunjukkan kemampuan sesungguhnya dari apa yang telah mahasiswa pelajari selama ini, mulai dari merancang konsep sampai visualisasi karya sesuai sasaran. Mengembangkan ilmu dan mempelajari hal baru harus dilakukan jika ingin menggali potensi diri yang sesungguhnya, karena pada kenyataanya ilmu yang diberikan dikampus sangat terbatas.
2. Bagi para seniman lukis dapat lebih memperhatikan elemen dan prinsip rupa, karena dengan dasar yang baik dapat menciptakan karya yang berkualitas dan dapat dipertanggungjawabkan hingga lukisan yang dikerjakan tampak lebih berbobot.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Bishop C. Juliadan Mavis Curtis. 2005. *Permainan Anak-Anak Zaman Sekarang di Sekolah Dasar*. Jakarta: Gramedia.

Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.

Iskandar, Popo. 2000. *Alam Pikiran Seniman* Bandung: Yayasan Popo Iskandar

Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni. Wacana, Apresia dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Djelantik, A.A.M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung : Arti Line

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagat Art House
Yogyakarta & Bali.

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

Departemen Pendidikan Nasional. 2002. Edisi Ketiga *Kamus BesarBahasa Indonesia – Pusat Bahasa*. Jakarta :Gramedia.

Fad, Aisyah.2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta

:Cerdas Interaktif (Swadaya Grup)

Sony Kartika, Dharsono. 2007. *Kritik Seni*. Bandung :RekayasaSains

SITUS INTERNET

<http://www.id.wikipedia.org>

<http://www.wikiart.org>

<https://www.artmajeur.com/fr/member/lamouettechauvin>

<http://www.dinamikabelajar.com/2015/08/pengertian-seni-rupa-dekorativisme.html?m=1>

<http://lelang-lukisanmaestro.blogspot.co.id/2011/07/lukisan-karya-widajat.html>