

SKRIP KARYA
AKTIVITAS ANAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
DALAM BERKARYA SENI LUKIS



Oleh
Ni Nyoman Dinna Arwati
NIM : 2004020110004
Program Studi Seni Rupa Murni
Minat Seni Lukis

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

2011

SKRIP KARYA
AKTIVITAS ANAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
DALAM BERKARYA SENI LUKIS



Karya tulis ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana
Seni pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar

Oleh

Ni Nyoman Dinna Arwati

NIM: 2004020110004

Program Studi Seni Rupa Murni

Minat Studi Seni Lukis

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

2011

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

Skrip karya ini disusun oleh

Nama : Ni Nyoman Dinna Arwati

NIM : 2004.02.01.1.0004

Program studi : Seni Rupa Murni

Minat : Seni Lukis

AKTIVITAS ANAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI DALAM BERKARYA SENI LUKIS

telah diperiksa untuk diuji sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar.

Denpasar, 13 Juni 2011

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Drs. I Made Yasana, M. Erg

Dra. Ni Made Purnami, M. Erg

NIP. 130683194

NIP.196901021993032001

LEMBAR PENGESAHAN LEMBAGA

Skrip karya ini disusun oleh

Nama : Ni Nyoman Dinna Arwati

NIM : 2004.02.01.1.0004

Program Studi: Seni Rupa Murni

Minat : Seni Lukis

AKTIVITAS ANAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI DALAM BERKARYA SENI LUKIS

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Ujian Sarjana Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar pada tanggal 13 Juni 2011 dan dinyatakan sah.

Dewan Penguji

	Nama lengkap	NIP	Ttd
Ketua Sidang	Drs. I Made Yasana, M. Erg	130683194	
Sekretaris	Dra. Ni Made Purnami Utami, M. Erg	196901021993032001	
Penguji Utama	Drs. A.A. Gde Ngurah T. Y, M. si	195410281986011001	
Anggota	Drs. A.A. Gd Yugus M. Si	195712311991121001	
Anggota	Drs. I Ketut Karyana, M. Pd	195512311981031063	

Mengesahkan

Denpasar,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar

Dra. Ni Made Rinu, M. Si
NIP. 195702241986012002

Mengetahui

Ketua Program Studi Seni Rupa Murni
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar

Drs. I Wayan Kondra, M. Si
NIP. 196608101992031003

Kupersembahkan dengan hormat kepada Keluarga

Bapak, Ibu, Kakak, dan Saudaraku yang tercinta

Motto:

Jangan Menyerah Sebelum Kamu Mendapatkan

Apa yang Kamu Mau

KATA PENGANTAR

Puji syukur pencipta panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widi Wasa, Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya skrip karya yang berjudul “Aktivitas Anak Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Berkarya Seni Lukis” ini dapat terselesaikan pada waktunya.

Skrip karya ini merupakan persyaratan untuk mengikuti tugas akhir di Institut Seni Indonesia Denpasar, khususnya jurusan Seni Rupa Murni minat studi Seni Lukis. dalam penyusunan karya ini pencipta menyadari sepenuhnya keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang ada, sehingga kritik dan saran sangat pencipta harapkan dari semua pihak untuk penyempurnaan skrip karya ini.

Dalam memperlancar penyusunan dan pembuatan karya, tidak lupa pencipta mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Rai, S.MA, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar
2. Dra. Ni Made Rinu, M.Si, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar
3. Drs. I Wayan Kondra, M.Si selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Denpasar
4. Drs. I Made Yasana, M. Erg, selaku Dosen Pembimbing I
5. Dra. Ni Made Purnami, M. Erg, selaku Dosen Pembimbing II
6. Drs. I wayan Bagiartha, selaku Pembimbing Akademik selama perkuliahan
7. Bapak / Ibu Dosen Seni Rupa Institut Seni Indonesia Denpasar yang telah memberi bimbingan selama mengikuti perkuliahan

8. Segenap Keluarga tercinta, rekan – rekan mahasiswa / mahasiswi serta seluruh pihak yang telah memberikan dorongan dan bantuan sampai selesainya tugas akhir ini.

Akhir kata dengan segala kekurangannya semoga skrip karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan kelangsungan pendidikan di Institut Seni Indonesia Denpasar

Denpasar, 13 Juni 2011

Pencipta

ABSTRAK

AKTIVITAS ANAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI DALAM BERKARYA SENI LUKIS

Masa kanak-kanak merupakan masa yang penuh dengan keceriaan, dan kejadian-kejadian yang sangat berkesan, serta banyak kenangan-kenangan yang tidak terlupakan hingga dewasa. Apabila pencipta amati aktivitas anak dalam keseharian, seperti bermain di dalam rumah dan di luar rumah, dengan teman ataupun sendirian, dimana dalam dunia anak-anak dapat dijumpai gerak-gerik yang lucu, lugu, gembira penuh dengan keceriaan has anak-anak. Yang paling menonjol terlihat pada sikap anak-anak adalah kepolosan, keluguan dan kejujuran.

Pada masa kanak-kanak mereka mempunyai sifat lugu, jujur melakukan apa yang ingin dilakukannya tanpa dibuat-buat. Anak-anak sangat menikmati sampai-sampai anak-anak lupa dengan rasa capek, lelah, panas dan terkadang lupa dengan kegiatan yang harus mereka kerjakan.

Dunia anak-anak adalah dunia penuh beraneka ragam aktivitas. Dari aktivitas anak yang sedang melakukan kegiatan bermain, yang dilakukannya itulah yang membangkitkan ide dan menggugah kenangan pada saat masa tersebut dan memvisualkannya ke dalam seni lukis. Dalam perwujudannya, pencipta menggunakan berbagai unsur-unsur seni rupa seperti : garis, warna, ruang, bentuk dan tekstur. Pencipta juga menerapkan prinsip - prinsip estetika yang terbentuk dari penyusunan komposisi, proporsi, pusat perhatian, keseimbangan, irama, kesatuan, harmoni dan kontras. Proses penciptaan melalui beberapa tahapan yaitu, proses eksplorasi, proses preparation, proses eksperimen, proses forming dan proses finishing. Dalam wujud karya ada dua aspek, yaitu aspek ideoplastis yang menyangkut ide atau gagasan, yaitu berawal dari pembuatan sketsa dan aspek fisikoplastis yang menyangkut tentang teknik palet penggarapan elemen visual. Serta unsur-unsur seni di dalamnya dengan jumlah karya 15 dengan judul Aktivitas Anak.

Kata kunci : seni lukis, aktivitas, anak-anak.

ABSTRACT

THE KIDS DAILY ACTIVITIES AS AN INSPIRATION ON THE PAINTING ART

The moment of the kids almost fully of happiness and unforgettable until teenager, if we are concern about the kid daily activity such as playing at home with friends or alone, we will find the funny movement of the kid, honest, happiness. The most of that will be appear on their attitude are honest, funny, and natural attitude.

The kids has cute, honest, doing whatever they want to do, they are really enjoy with their activities until they are forget about everything they have to do because they already tired.

The kids activity has a lot of activity. So many funny activities and creativity occasionally have done when we are kid. The kid mind is very interesting to be concern, to be remember. some time they are create something bad also something good that make us interesting to explore. From the kids activities the painter can create the idea and than can be apply in the painting art. In the painting art the painter use line, colour, space, shape, texture. The painter also create the painting with the ecstatic such as the composition, proportion, balance, ritme, contras. The process of the actualitation are exploring, experiment, forming. Beside that there are two aspects such as idealistic and physiology on Vallet style. There are fifteen painting with theme The Kids Daily Activities As An Inspiration on The Painting Art.

Key word : painting art, activities, The kids.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN LEMBAGA	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK / ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
FOTO KARYA	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ide Pencipta	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Ruang Lingkup	4

BAB II TINJAUAN SUMBER	5
2.1 Tinjauan Sumber Tertulis	5
2.1.1 Pengertian Judul	5
2.1.2 Tinjauan Tentang Bermain	6
2.1.3 Aktivitas Anak Bermain.....	7
2.1.4 Pengertian Tentang Seni	9
2.1.5 Pengertian Seni Lukis	10
2.1.6 Unsur – unsur Seni Rupa	11
2.1.7 Prinsip – prinsip Penyusunan Karya Seni Lukis	13
2.2 Tinjauan Sumber Lainnya	16
BAB III PROSES PENCIPTAAN	19
3.1 Proses Penjajagan (Eksplorasi).....	19
3.2 Proses Persiapan (Preperation)	19
3.2.1 Alat – alat	19
3.2.2 Bahan – bahan	20
3.3 Proses Percobaan (Eksperimen).....	21
3.4 Proses Pembentukan (Forming)	21
3.5 Proses Penyelesaian (Finishing)	22
BAB IV WUJUD KARYA	23
4.1 Aspek Ideoplastis	23

4.2 Aspek Fisikoplastis	24
BAB V PENUTUP	40
5.1 Kesimpulan	40
5.2 Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN – LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1:
Karya Erika Hestu Wahyuni, "Barongsai" (Lion Dance), 1999 17
- Gambar 2:
Karya Eddie Hara, "Adam and Eve and Acid Rain, 1993 18

FOTO KARYA

1. Karya 1	: Bermain Balon	25
2. Karya 2	: Menangkap Kupu – kupu	26
3. Karya 3	: Bermain Terompet	27
4. Karya 4	: Persahabatan	28
5. Karya 5	: Bermain Perosotan	29
6. Karya 6	: Binatang Kesayangan	30
7. Karya 7	: Menonton Televisi	31
8. Karya 8	: Bermain Sepeda	32
9. Karya 9	: Bermain Layang – layang	33
10. Karya 10	: Bermain Boneka	34
11. Karya 11	: Bermain Mobil – mobilan	35
12. Karya 12	: Kuda – kudaan	36
13. Karya 13	: Bermain Bola	37
14. Karya 14	: Bermain Pesawat Kertas	38
15. Karya 15	: Menggambar	39

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses penciptaan karya seni rupa, pada dasarnya menampilkan sesuatu yang dapat menarik perhatian untuk diapresiasi ke dalam karya seni. Begitu pula halnya dalam karya seni lukis, banyak hal yang dapat diangkat sebagai objek penciptaan yang memiliki nilai-nilai estetika dan budaya, salah satu diantaranya adalah mengenai aktivitas anak dalam keseharian.

Memahami dan mencermati sifat serta perilaku anak-anak dalam keseharian seperti keluguan, kejujuran, dan kepolosan, Seorang anak dalam menjalani kehidupannya menjadikannya suatu obyek yang alami, jauh dari kepalsuan dan kepura-puraan. Setiap anak dilahirkan dengan kejujuran perkataan dan tingkah laku tanpa mempertimbangkan konsekuensi dari kejujuran yang telah dilakukannya, ini menunjukkan bahwa jiwa seorang anak adalah putih tanpa cela. Kepolosan yang dimiliki seorang anak menjadikannya mudah untuk dibina dan diarahkan menuju arah yang orang tua inginkan. Ketiga hal ini merupakan bagian dari kehidupan setiap anak dan sangat menarik untuk direfleksikan dan diungkapkan dalam sudut pandang estetika sehingga tercipta sebuah karya seni yang bernuansa anak-anak yaitu : suasana bermain, riang gembira, ceria, lucu, dan lain-lainnya.

Pada masa pra sekolah TK anak-anak mulai terlihat semakin memisahkan ketergantungannya dengan dunia rumah, dengan mulai mendekatkan diri pada teman-teman sebaya melalui berbagai cara.

Tidak semua anak mampu menyesuaikan diri pada lingkungan yang baru, semua itu butuh proses, dimana pada masa usia sekolah anak-anak sudah pandai mengendalikan dirinya, mereka tahu mana yang baik dan mana yang tidak baik. Selain itu pada masa ini sifat ingin tahu sangat dominan dan anak-anak sudah tertarik akan pengetahuan. Pengalaman di sekolah adalah saat-saat indah di mana anak-anak dapat bersosialisasi dan berbaur bersama teman-teman, baik itu pada saat belajar, bermain dan lain-lainnya.

Adapun permainan yang dapat membangun kreativitas dan imajinasi anak-anak seperti bermain layangan, main mobil-mobilan dan lainnya yang dapat membuat keterampilan dan kesabarannya untuk bisa memainkannya. Semua itu merupakan aktivitas keseharian anak-anak yang tidak akan dilupakan dan tidak jarang membuat kita rindu untuk kembali ke masa kecil. Berdasarkan hal-hal di atas muncul keinginan pencipta untuk memvisualisasikan ke dalam karya seni lukis.

1.2 Ide Penciptaan

Dalam penciptaan seni, ide merupakan hal pokok sebagai pijakan proses pemikiran untuk menciptakan karya seni. Ide ini dapat muncul melalui pengalaman masa kecil yang pernah dialami oleh pencipta.

Dalam hal ini “Aktivitas Anak Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Berkarya Seni Lukis” sebagai ide penciptaan. Karena banyak anak-anak yang sering melakukan aktivitas kesehariannya seperti bermain dan belajar yang mengikuti kehendak hatinya yang masih kecil, polos, jujur, lugu, dan spontan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan beberapa permasalahan antara lain :

- 1.3.1 Apa saja aktivitas anak yang ada di sekitar lingkungan pencipta sebagai inspirasi dalam berkarya seni lukis?
- 1.3.2 Sejauh mana aktivitas di dunia anak-anak dapat dijadikan sumber inspirasi dalam karya seni lukis?
- 1.3.3 Bagaimana mewujudkan karya melalui penyusunan bentuk dan ekspresi anak-anak bermain agar menarik pada karya seni lukis?

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan karya seni tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- 1.4.1.1 Untuk mengangkat aktivitas anak pada saat bermain ke dalam karya seni lukis.
- 1.4.1.2 Untuk mengekspresikan pengalaman pencipta tentang kehidupan anak-anak saat bermain ke dalam karya seni lukis.
- 1.4.1.3 Untuk menunjukkan kepada masyarakat umum, bahwa dunia anak-anak merupakan landasan dasar kehidupan di masa mendatang.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dalam penciptaan karya seni lukis dengan tema “Aktivitas Anak Sebagai Inspirasi Dalam Berkarya Seni Lukis” adalah :

- a. Manfaat bagi pencipta : untuk mengembangkan bakat yang pencipta miliki dalam dunia berkesenian yang lahir dari rasa kebebasan berkreasi, serta kematangan sikap dalam berkesenian.
- b. Manfaat bagi masyarakat : memberikan acuan tentang pentingnya dunia anak-anak terhadap jiwa anak dalam pembentukan kepribadian mereka nantinya.
- c. Manfaat terhadap lembaga : karya ini nantinya diharapkan dapat memberikan ide, wawasan, kreativitas serta manfaat akademis bagi mahasiswa khususnya dan masyarakat pada umumnya.

1.5 Ruang Lingkup

Sesuai dengan tema yang diangkat maka pencipta akan membatasi dengan tema aktivitas anak-anak dalam permainan sehari – hari yang ada disekitar lingkungan pencipta. Yang diangkat dari ide pengalaman pencipta di masa kecil. Disini ditekankan pada aktivitas bermain dengan memvisualkan figur anak-anak antara usia 3 – 10 tahun dengan tingkah pola yang khas serta ekspresi wajah yang lucu, polos, lugu dan jujur. Pengertian dari aktivitas tersebut adalah suatu kegiatan / keaktifan dalam setiap bagian kehidupan.

BAB II

TINJAUAN SUMBER

Sesuai dengan tema yang diangkat, yaitu “Aktivitas Anak Sebagai Inspirasi Dalam Berkarya Seni Lukis” pencipta menggunakan sumber-sumber sebagai bahan referensi dalam mewujudkan suatu karya seni yang berkualitas. Adapun sumber-sumber yang pencipta gunakan diperoleh dari buku-buku, majalah karya seni, foto-foto serta sumber-sumber lain yang menunjang.

2.1 Tinjauan Sumber Tertulis

Tinjauan ini merupakan pengertian dan pertimbangan teoritis tentang hal-hal yang berkaitan dengan tema yang pencipta angkat, yaitu berupa penjabaran judul, tema, serta unsur-unsur yang mendukung penciptaan karya seni lukis.

2.1.1 Pengertian Judul

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia tahun 1988 yang disebut aktivitas berarti kegiatan dimana anak-anak dapat bereksperimen tanpa gangguan dan dalam melakukan hal itu mereka bisa membangun kemampuan kompleks.

Ada beberapa pengertian yang dapat diuraikan dalam pengangkatan tema “Aktivitas Anak Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Berkarya Seni Lukis” yaitu:

- a. Aktivitas mengandung makna : Kegiatan, kesibukan, kerja atau suatu kegiatan kerja yang dilaksanakan di tiap bagian dalam suatu perusahaan (Kamus Bahasa Indonesia, 2008 : 26)
- b. Anak adalah Keturunan yang dilahirkan (Kamus Bahasa Indonesia, 2008 : 41)
- c. Sebagai adalah seperti: semacam, bagai. (Kamus Bahasa Indonesia, 2008 : 369)
- d. Sumber adalah asal (Kamus Bahasa Indonesia, 2008 : 387)

- e. Inspirasi adalah gagasan yang muncul (Kamus Bahasa Indonesia, 2008 : 222)
- f. Dalam adalah Jauh ke bawah (Kamus Bahasa Indonesia, 2008 : 133)
- g. Berkarya adalah mencipta (Kamus Bahasa Indonesia, 2008 : 102)
- h. Seni adalah sesuatu yang menggerakkan kalbu/hati (Kamus Bahasa Indonesia, 2008 : 380)
- i. Lukis adalah mencoret atau menggambar yang sifatnya indah (Kamus Bahasa Indonesia, 2008 : 299)

Sejalan dengan makna tersebut “Aktivitas Anak Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Berkarya Seni Lukis” Mengandung pengertian : Melakukan kegiatan atau kesibukkan sehari-hari dari kegiatan bermain. Dalam kegiatan bermain akan membuka luasnya pergaulan antara sesama, juga dapat mempraktekkan keterampilan/kemampuan yang dimiliki (Muhtadi, 1981 : 35)

2.1.2 Tinjauan Tentang Bermain

Karakteristik Bermain (*play*) merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan, yang pada umumnya dilakukan oleh anak-anak. Ada beberapa karakteristik dalam bermain yang dijelaskan oleh Dariyo dalam buku psikologi perkembangan anak 3 tahun pertama yaitu :

a. Menyenangkan

Dimana setiap anak-anak sangat merasa senang untuk melakukan kegiatan bermain. Apabila seorang anak disuruh untuk memilih salah satu kegiatan di antara dua kegiatan seperti belajar atau bermain, maka anak-anak cenderung akan memilih kegiatan bermain dari pada belajar. Dimana anak dapat mengekspresikan potensi, bakat, kecerdasan, kreativitas maupun dorongan untuk bersosialisasi dalam suasana kegiatan bermain (Tedjasaputra.2001)

Selain menimbulkan rasa senang, menurut Sigmund Freud (dalam Hughes, 1999) bermain juga dapat dijadikan sebagai cara untuk mengatasi ketegangan, stress, maupun kebosanan yang dialami oleh anak-anak (Dariyo, 2007 : 17)

b. Spontan

Dari seorang bayi atau anak-anak mereka secara spontan akan melakukan kegiatan bermain yang dilakukan sendirian ataupun bersama orang lain. Sifat spontanitas (*spontaneous trait*) merupakan sifat utama bagi setiap anak, dimana mereka akan melakukan segala sesuatunya secara spontan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun (Dariyo, 2007 : 218)

c. Imajinatif

Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan yang dilakukan oleh anak-anak, yang diwarnai dengan pengembangan daya khayal untuk menciptakan kronologi cerita atau alur pemikiran tertentu sesuai dengan tahap usianya. Kegiatan bermain apa pun pada umumnya disertai dengan kemampuan imajinasi yang bertujuan untuk mengembangkan potensi intelektual, psikomotorik, emosi, maupun keterampilan sosial. Imajinasi yang dimanfaatkan untuk permainan sesuai dengan tahap usia perkembangan misalnya bayi, anak-anak yang usianya dibawah tiga tahun, anak-anak yang usianya dibawah lima tahun, dan remaja. Masing-masing usia pun memiliki karakteristik perkembangan imajinasi yang berbeda-beda. (Dariyo, 2007 : 2190)

2.1.3 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 realistis 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 negatif lainnya (<http://www.resep.web.id/ibu-anak/pengaruh-permainan-pada-perkembangan-anak.htm>)

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.

a. Tinjauan tentang aliran

Seni lukis young artis muncul pada sekitar tahun enam puluhan di desa Penestanan dekat Ubud yang merupakan pengaruh seorang pelukis Belanda yang bernama Arie Smith. Gaya ini sangat berbeda dengan gaya seni lukis lain yang ada di Bali terutama sekali dalam soal pemakaian warna. Pemakaian warna disini sangat bebas terutama dengan menggunakan warna-warna kontras seperti merah, kuning, jingga, hijau, ungu, biru dan lain-lain. Semua obyek dan figur di blok rata dengan warna dan pada penyelesaian terakhir barulah diberi kontur untuk mempertegas bentuk dengan warna putih

atau pun warna hitam. Dalam aliran ini warna kulit dapat dibuat hijau, jingga atau pun merah, demikian pula langit bisa merah, jingga atau pun ungu karena disini yang diutamakan kebebasan berekspresi terutama kebebasan menggunakan warna. Dalam lukisan young artis sama sekali tidak ada pemakaian persepektif, jarak yang jauh dan dekat di gambarkan keatas dan hampir semua obyek kelihatan. Obyek yang jauh dan dekat sama besarnya. Begitu pula persepektif dan penggunaan warna tidak ada perbedaan karena yang menunjukkan adanya persepektif karena penempatan warna yang dekat dan jauh sama saja. Dalam penggambaran orang seperti figur atau obyek sama sekali lepas dari penggunaan anatomi. Figurnya biasa dibuat sangat sederhana seperti goresan anak-anak jadi terlihat seperti kesan naif. Dalam hal komposisi, biasanya bidang kanvas di penuh dengan obyek-obyek yang dilukis dan berkat penggunaan warna-warna yang cerah dan meriah, lukisan itu pun kelihatan ramai dan menarik (Arsana, 1983 : 133)

Dari beberapa penjelasan diatas, pencipta menjadikan gaya aliran young artis ini sebagai sumber kajian dalam penciptaa karya seni lukis yang sangat berkaitan dengan karya pencipta.

2.1.4 Pengertian Tentang Seni

Pengertian Seni sendiri pun beranekaragam. Seni berkembang seiring dengan laju perubahan zaman, adapun beberapa pandangan seni dari berbagai pakar seni diantaranya:

- a. Pendapat *Hegel* tentang seni adalah seni harus dipahami oleh semua orang bukan hanya *privilege* (yang mempunyai hak istimewa) bagi segelintir orang yang disebut ahli atau pakar seni. Oleh karena itu, seni memiliki fungsi sosial dalam membangun kesadaran sejarah budaya masyarakat (Wiryoartono, 2001 : 21).
- b. Menurut Akhadiat K. Miharja berpendapat bahwa seni merupakan suatu kegiatan kerohanian yang merefleksikan realitas dalam suatu

karya seni, berkat bentuk dan isinya maka mempunyai suatu daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam alam rohani penerimanya (Darmawan, 1988 : 14).

- c. Lain halnya dengan Ki Hajar Dewantara seperti dikutip oleh Mike Susanto dalam buku “Diksi Rupa”, ia berpendapat bahwa seni tersebut adalah segala perbuatan yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia (Mikke Susanto, 2002 : 101).

Dari beberapa pendapat pakar seni di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa seni merupakan segala perbuatan manusia yang bersifat keindahan dan mampu menggerakkan hati dan perasaan penikmat seni. Disini dijabarkan bahwa seni tidaknya bisa dinikmati oleh pakar seni saja melainkan juga harus mampu memberikan rasa indah tersebut kepada khalayak atau *non seni*.

2.1.5 Pengertian Seni Lukis

Seperti halnya pengertian seni, seni lukis juga memiliki pengertian yang berbeda dari tokoh-tokoh seni atau ahli seni. Di bawah ini ada beberapa pendapat seni lukis diantaranya :

- a. Menurut Sudarso SP seni lukis adalah “suatu pengungkapan yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna, dimana warna merupakan unsur yang paling kuat dalam menciptakan karya seni lukis. pencipta harus memperhatikan struktur seni rupa yang mendukung terciptanya karya tersebut. Struktur adalah merupakan aspek yang menyenangkan dan juga menyangkut keseluruhan karya secara utuh dan harmonis” (Djelantik, 1990 : 23)

- b. Dari Diksi Rupa dikatakan seni lukis merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun idiologi yang menggunakan warna dan garis, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subyektif seseorang (Mikke Susanto, 2002 : 71).
- c. B.S. Myers berpendapat bahwa seni lukis merupakan kobaran pigment atau warna cair pada permukaan bidang dasar (kanvas, panel, dinding, kertas) untuk menghasilkan sensasi atau ilusi keruangan. Gerak, tekstur, bentuk sama baiknya dengan tekanan yang dihasilkan kombinasi unsur-unsur tersebut tentu saja hal tersebut dapat dimengerti bahwa melalui alat dapat menampilkan emosi, ekspresi serta simbol keragaman dan nilai yang bersifat subjektif (ibid, hal. 71)

Jadi yang dimaksud dengan Seni lukis adalah merupakan karya dua dimensi yang berasaskan pengalaman atau empirik untuk mencapai kemurnian suatu karya dan dilandasi dengan berbagai jenis sifat seperti emosi, gerak, ilusi dengan tidak lupa mengindahkan unsur-unsur senirupa yaitu warna garis untuk memunculkan nilai artistik.

2.1.6 Unsur – unsur Seni Rupa

Karya seni tidak akan lepas dari beberapa elemen-elemen pendukung, elemen-elemen ini dibutuhkan untuk memberikan nuansa tertentu sesuai kebutuhan dalam berkarya. Berikut merupakan elemen-elemen yang penulis maksud diantaranya :

- a. Garis adalah “Goresan atau batas limit suatu bentuk, bidang dan lain-lain yang mempunyai sifat panjang pendek, horizontal, vertical dan sebagainya, peranan garis dalam seni digunakan sebagai kontur-kontur dalam bentuk dan membuat tekstur atau garis merupakan produksi seni pada bentuk-bentuk sederhana”, (Fajar Sidik, 1979 : 3).

Pencipta mengutamakan garis karena garis sangat penting peranannya untuk

meredam kontras, garis-garis tersebut berwarna hitam dan putih, sehingga dapat memunculkan karakter figure dan bentuk-bentuk visual/karya seperti tegas, kaku, dan spontan.

- b. Warna bisa memberikan keselarasan dan memberi sugesti pada bentuk-bentuk padat maupun massa ditambah dengan *tone* dan dapat memberikan kesan sempurna. Dalam seni lukis, warna dapat memberikan kesan suasana ceria, mengetarkan, mempesona, maupun memberikan penekanan atau penonjolan pada karya (Fajar Sidik, 1979 : 7). Warna yang pencipta tampilkan pada karya adalah warna-warna kontras dengan penetral warnanya menggunakan kontur warna hitam dan putih. Warna-warna itu pencipta tampilkan untuk memberikan kesan gembira, senang, suasana riang, dan sedih dari perasaan pencipta sendiri.
- c. Ruang adalah bidang atau keluasan, digolongkan dalam bentuk yaitu : ruang positif dan ruang negative. Ruang positif adalah ruang yang di batasi tepi berupa garis, sedangkan ruang negative adalah ruang atau bidang yang berada disekitar ruang positif, dan keduanya saling berinteraksi berhubungan satu dengan lainnya (Suryahadi, 1994 : 4). Ruang merupakan ruang illusioner (Djelantik, 1990 : 2). Ruang tercipta melalui tampilan dan pengkomposisian figur-figur dan latar belakang sebagai pendukung objek untuk memberikan intensitas ruang atau jarak pada karya, pencipta memberi perbedaan tone warna atau gelap terang pada lukisan tersebut.
- d. Bentuk adalah merupakan suatu wujud yang digambarkan, bentuk memiliki sifat : Geometris dan organis, bentuk geometris strukturnya searah misalnya seperti segitiga, segiempat, lingkaran dan sebagainya. Bentuk organis susunan/strukturnya bentuk-bentuk ilmiah (Suryahadi, 1994 : 5). Bentuk dalam seni lukis terwujud dari unsur-unsur lain, yaitu : garis, warna dan ruang

yang terdiri dari bentuk geometris dan organis. Bentuk-bentuk objek wujud manusianya pencipta sederhanakan, sangat kaku karena pencipta ingin memunculkan kesan kepolosan seorang anak lewat bentuk-bentuk yang sederhana sehingga mendapatkan bentuk yang Naif dan memiliki ciri khas tersendiri.

- e. Tekstur adalah sifat permukaan suatu benda, baik itu nyata maupun semu, suatu permukaan benda mungkin kasar, halus, lunak dan bisa juga licin. Tekstur dalam seni lukis berperan mendukung dalam pengungkapan karakter/sifat suatu objek. Di samping itu pula tekstur mampu memberikan bayangan pada permukaannya. Tiap benda yang berbeda permukaan mempunyai sifat dan ekspresi yang berbeda pula. (Arsana, 1983 : 58) Tekstur pada karya pencipta terwujud melalui tumpang tindihnya warna, atau melalui goresan pisau palet bahwa tekstur tersebut untuk member nilai raba. Tekstur juga berguna untuk menambah kepadatan warna dan ingin mendapatkan nilai artistic dalam berkarya.

2.1.7 Prinsip- Prinsip Penyusunan Karya Seni Lukis

Disamping peranan aspek ideoplastis berupa ide, pendapat atau gagasan dan aspek fisikoplastis yang menyangkut masalah tehnik dan pengorganisasian elemen-elemen seni rupa, terwujudnya sebuah karya juga tidak lepas dari peranan unsur keindahan yang lainnya seperti komposisi, kesatuan, pengulangan, ritmis, klimaks, keseimbangan dan proporsi.

a. Komposisi

Komposisi adalah penyusunan atau pengorganisasian dari unsur-unsur seni rupa. (Sidik, 1981 : 44) Komposisi merupakan suatu cara pengorganisasian untuk menyusun bagian keseluruhan di dalam mendapatkan suatu wujud. (Poerwadarminta, 1976 : 17).

Dalam urian di atas memperjelas bahwa komposisi dapat dicapai melalui

pengaturan atau penyusunan unsur-unsur seni rupa baik berupa garis, warna, bidang, ruang dan tekstur secara bertumpukan dan kedinamisan dalam suatu karya.

b. Kesatuan

Berarti estetis itu tersusun secara baik ataupun sempurna bentuknya dan memiliki suatu kesatuan bentuk, antara bagian-bagian sampai keseluruhan. (The Liang Gie, 1976 : 48). Pendapat lain menyebutkan kesatuan atau *unity* adalah penyusunan atau pengorganisasian dari elemen-elemen seni demikian rupa sehingga menjadi kesatuan organik dan harmoni antara bagian-bagian dengan keseluruhan. (Sidik, 1981 : 47) Jadi kesatuan merupakan penyusunan dari elemen-elemen seni rupa sehingga tiap-tiap bagian-bagian yang tersusun tidak terlepas dengan bagian lainnya disamping itu untuk memperoleh kesatuan bentuk dan keharmonisan di antara semua elemen.

c. Kontras

Kontras menghasilkan vitalitas. Hal ini mungkin muncul dikarenakan adanya warna komplementer, gelap dan terang, garis lengkung dan garis lurus. Objek yang dekat dan jauh bentuk-bentuk vertikal dan horisontal, tekstur kasar dan halus, area rata dan berdekorasi, kosong dan padat, kalau tidak kontras akan timbul kegersangan, sebaliknya jika hanya terdapat kontras saja maka akan terjadi kontradiksi. Untuk menghindari terjadinya hal itu diperlukan transisi atau peralihan guna mendamaikan kontras tersebut. (Sidik, 1981 : 47)

Jadi dengan kontras akan dapat menghasilkan perubahan dan perbedaan dari garis, warna dan bidang serta yang lainnya sehingga karya tidak terkesan monoton.

d. Irama

Irama adalah perubahan-perubahan bunyi, warna, gerak dan bentuk tertentu secara teratur yang terjadi. (Bastomi, 1992 : 72) Dalam seni rupa, irama adalah aturan atau pengulangan yang teratur dari suatu bentuk atau unsur-unsur. Bentuk-bentuk pokok irama adalah berulang-ulang (*repetitive*), berganti-ganti (*alternative*), berselang-seling (*progressive*), dan mengalir (*flowing*) (Supono, 1983 : 70). Irama akan memberikan pengulangan secara terus menerus daripada elemen-elemen seni rupa. Pencipta dalam pemanfaatan irama dalam karya seni lukis melalui adanya perbedaan ukuran bentuk dan perbedaan tebal tipisnya garis.

e. Klimax / Dominasi

Dominasi adalah factor atau unsur seni yang paling kuat. Dominasi dimaksud untuk menonjolkan inti atau puncak seni, oleh karena itu dominasi seni disebut pula klimaks seni. (Bastomi, 1992 : 70)

Pusat perhatian juga disebut dominasi yang merupakan focus dari susunan, suatu pusat perhatian di sekitar elemen-elemen lain bertebaran dan tunduk membantunya sehingga yang kita fokuskan menonjol, tetapi tidak lepas dengan lingkungannya. (Supono, 1983 : 69). Klimaks / dominan sangat berperan dalam karya pencipta dimana memberikan suatu fokus atau pusat perhatian dari keseluruhan karya. Pusat perhatian ini dibuat dengan perbedaan bentuk, kontras, warna melalui tempat dan sebagainya sehingga pengamat ketika pertama kali melihat lukisan penglihatannya jatuh pada pusat perhatian tersebut.

f. Keseimbangan (*balance*)

Dengan singkat dapat dikatakan *balance* adalah seimbang atau tidak berat sebelah. Keseimbangan adalah suatu perasaan akan adanya kesejajaran, kestabilan, ketenangan dari kekuatan suatu susunan.

(Suryahadi, 1994 : 11) Keseimbangan dapat bersifat simetris maupun asimetris. Dalam hal seni rupa, berat yang dimaksud lebih cenderung pada berat visual dari pada berat arti fisik. Unsur-unsur visual yang berpengaruh pada berat visual ialah ukuran, warna, serta penempatannya (lokasi). (Supono, 1983 : 69)

Keseimbangan merupakan kepekaan perasaan terhadap suatu unsur dalam seni lukis yang memberikan kesan stabil dalam suatu susunan, baik yang bersifat simetris / formal maupun asimetris / informal. Keseimbangan formal memberikan kesan statis pada suatu susunan sedangkan keseimbangan informal memberikan kesan dinamis pada suatu susunan. Demikian juga dengan karya pencipta, keseimbangan yang dimunculkan adalah keseimbangan informal dimana keseimbangan ini memberikan gerakan dinamis pada wujud karya.

g. Harmoni

Harmoni atau keserasian adalah timbul dengan adanya kesamaan, kesesuaian dan tidak adanya pertentangan. Dalam seni rupa prinsip keselarasan dapat dibuat dengan cara menata unsur-unsur yang mungkin sama, sesuai dan tidak ada yang berbeda secara mencolok.

2.2 Tinjauan Sumber Lain

Dalam kajian sumber ini diuraikan tentang peran serta beberapa karya seni lukis yang secara tidak langsung memberi masukan atau pemahaman dalam mendukung ide pencipta, baik berupa konsep karya jadi maupun secara teknik. Diperoleh melalui pengamatan atau pameran karya seni lukis serta tulis-tulisan seni ditampilkan dalam katalog.

Ada berapa karya yang menjadi sumber kajian yaitu :

Gambar foto 1



Karya Erica Hestu Wahyuni

Judul : Barongsai (Lion Dance)

Ukuran : 98 x 99 cm, Acrylic on canvas

Tahun : 1999

http://www.google.co.id/#hl=id&source=hp&q=erica+hestu+wahyuni&rlz=1R2SNYK_enIC di kutip pada tanggal 10 mei 2011 dari internet, Ketertarikan pencipta pada karya Erica karena teknis, bentuk-bentuk figur yang lucu dan warna obyeknya yang cerah dengan warna-warna kontras dari tiap-tiap obyek yang ia tampilkan yang sangat menarik sehingga memberikan dorongan para pencipta untuk berkarya.

Gambar 2



Karya Eddie Hara

Judul : Adam and Eve and The Acid Rain

Ukuran : 64 x 79 cm, Acrylic on canvas

Tahun : 1993

(<http://www.google.co.uk/imgres?imgurl=http://www.postcolonialweb.org/singapore/arts/>) di kutip pada tanggal 10 mei 2011 dari internet. Adapun yang menjadi acuan dalam karya pencipta adalah penyusunan warna yang bebas dan menarik dalam karyanya.

BAB III

PROSES PENCIPTAAN

Dalam proses penciptaan karya seni lukis ini, juga diperlukan suatu metode untuk menjelaskan secara rinci tahapan – tahapan yang dilakukan dalam proses penciptaan, sebagai upaya dalam membangun sebuah karya seni. Pendekatan – pendekatan yang dimaksudkan supaya selama dalam proses penciptaan dapat dijabarkan atau dijelaskan dan bisa dipertanggung jawabkan secara logis dan ilmiah. Adapun terapan – terapan yang dimaksud adalah :

3.1 Proses Penjajagan (Eksplorasi) :

Sebagai langkah awal dari suatu penciptaan suatu karya seni, tahap ini termasuk berpikir, berimajinasi, merasakan, dan merespon objek yang dijadikan sumber penciptaan

3.2 Persiapan (Preparation):

Adapun persiapan-persiapan seperti alat dan bahan yang pencipta pergunakan yaitu :

3.2.1 Alat - alat terdiri dari :

a. Kuas

Kuas pencipta pergunakan adalah kuas dari ukuran besar yang terdiri dari kuas cat tembok sampai kuas cat minyak ukuran kecil. Kuas besar pencipta pergunakan untuk mengecat dasar kanvas, serta untuk menerapkan blok – blok warna ukuran besar. Kuas ukuran sedang untuk membuat warna yang sedang dan kecil untuk membuat kontur atau garis-garis kecil.

b. Palet

Palet terbuat dari triplek dimana berfungsi sebagai tempat mencampur warna.

c. Pisau palet

Pisau palet berupa lempengan besi baja yang tipis dan lentur, berfungsi untuk mencampur / mengaduk cat, menerapkan cat pelekak pada kanvas serta sebagai alat penggerak pada teknik kerok.

d. Ember

Ember berfungsi sebagai tempat untuk membersihkan kuas yang telah dipakai.

3.2.2 Bahan- bahan terdiri dari :

- a. Spandram, spandram yang pencipta pergunakan terbuat dari kayu dengan ukuran 90cm sampai dengan 120cm.
- b. Kanvas, kanvas adalah kain landasan yang dipakai untuk melukis terbuat dari kain yang sudah didasari / dilapisi cat dasar.
- c. Lem putih PVAC merupakan lem buatan pabrik sebagai pencampur cat untuk melapisi kain kanvas.
- d. Cat acrylic adalah cat untuk melukis yang pelarutnya adalah air serta saat mongering seperti karet dan tidak dapat dilarutkan kembali dapatditerapkan transparan dan plakat.
- e. Air dipergunakan sebagai bahan pelarut cat serta untuk membersihkan kuas.
- f. Vernis / pelapis adalah pelapis yang bening berfungsi untuk melindungi karya dari debu.
- g. Kain lap, berfungsi sebagai pembersih atau untuk mengelap peralatan lukis.

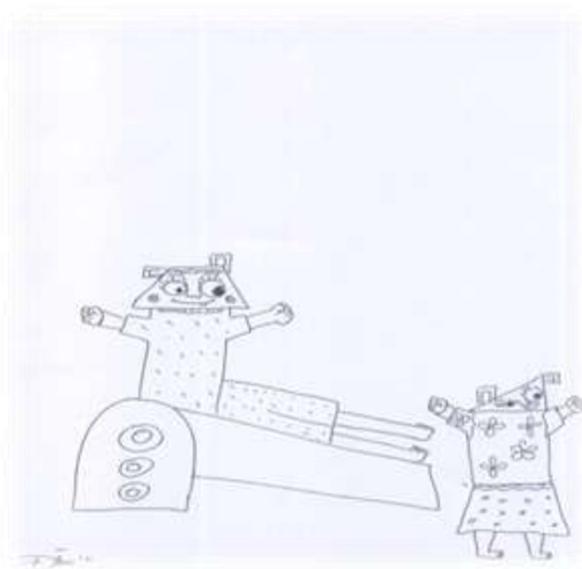
Tahap selanjutnya menyiapkan alat dan bahan yang sesuai dengan keinginan pencipta dengan bekal pengetahuan dari sifat alat dan bahan yang dapat memudahkan dalam tahap pembentukan ini. Setelah tahapan-tahapan ini, dilakukan pembuatan tekstur kedalam kanvas atau langsung dengan memblok warna-warna dasar.

3.3 Proses Percobaan (Eksperimen)

Pada proses Eksperimen ini pencipta melakukan beberapa hal seperti membuat sketsa sebelum menuangkannya ke dalam kanvas dan pencarian teknik yang menunjang ide penciptaan, di antaranya mengenal dan mempelajari sifat bahan yang dipergunakan, mencoba bahan-bahan yang berlainan jenis, mencari kemungkinan-kemungkinan lain dalam penerapan teknik dan bahan. Proses Eksperimen juga mengandung makna sebagai upaya untuk mempelajari sifat jenis dari bahan sehingga bisa memberikan pertimbangan bahan yang dipergunakan dan dapat menilai kualitasnya. Dalam hal alat, pencipta mencari alat-alat yang sesuai dengan bahan yang dipergunakan untuk kemudian dikombinasikan dengan teknik yang pencipta miliki. Studi bentuk pencipta lakukan melalui eksperimen – eksperimen dan lewat mempelajari karya seniman-seniman senior yang menampilkan bentuk-bentuk yang cenderung mengarah pada lukisan anak-anak. Eksperimen bentuk dilalui dengan menambahkan karakter-karakter baru, kemudian terus mempelajari karakter dan sampai pada perubahan dari wujud asli ke wujud yang sesuai dengan keinginan pencipta. Perubahan wujud yang pencipta lakukan untuk menambah kesan unik dan lucu yang mencerminkan karakter anak-anak. Proses ini yang paling lama pencipta lalui karena membutuhkan ketentuan dan daya tangkap terhadap objek baik dari karakter maupun sifatnya. Adapun beberapa dari sketsa yang pencipta buat :



Sketsa dari karya 6, judul : binatang kesayangan



Sketsa dari karya 5, judul : bermain perosotan



Sketsa dari karya 9, judul : bermain layang-layang



Sketsa dari karya 15, judul : menggambar



Sketsa dari karya 11, judul : bermain mobil-mobilan

3.4 Proses Pembentukan (Forming)

Forming dilakukan setelah melewati proses eksplorasi dan eksperimen, dimana dalam pembentukan ini ada beberapa tahapan yaitu memilih sketsa terbaik untuk ditransfer kedalam wujud karya. Sketsa ini dibuat pada proses sebelumnya yaitu dalam proses eksplorasi dan kemudian dilanjutkan dalam proses eksperimen dengan kertas sebagai mediana. Tahap selanjutnya adalah menyiapkan alat dan bahan sesuai dengan keinginan pencipta berbekalkan pengetahuan dari sifat alat dan bahan yang dapat memudahkan pada proses pembentukan ini. Tahapan berikutnya memindahkan sketsa ke kanvas dengan warna yang diinginkan. Tidak menutup kemungkinan nantinya terjadi improvisasi. Sketsa telah dilakukan selanjutnya memblok dengan warna-warna dasar yang sesuai dengan keinginan pencipta. Warna disini memberikan volume ataupun karakter dari wujud yang ditampilkan karena disini pencipta menekankan pada penempatan bidang-bidang dan warna-warna primer, warna disini sangat berperan dan penempatan bidang sangat diperhitungkan. Tahapan selanjutnya adalah konsentrasi pada karya, yaitu mengamati dengan teliti tiap-tiap bagian yang nantinya bisa mengkoreksi bagian yang tidak sesuai ataupun menghilangkan bahan menambah dari bentuk yang diinginkan. Dalam tahap ini pencipta melakukan dialog dengan karya sendiri tentunya dengan penghayatan-penghayatan. Disini pencipta menyadari karya-karya belum sempurna dan hanya orang lain yang dapat merasakan ketidaksesuaian antara satu bagian dengan bagian yang lainnya.

3.5 Penyelesaian Akhir (Finishing)

Tahap terakhir adalah pengontrolan pada keseluruhan dari karya apabila obyek, bidang, dan warna terpadu dan harmonis, pencipta tinggal memberikan penekanan pada salah satu obyek yang ditonjolkan dengan warna kontras, maka karya tersebut telah sesuai. Kemudian diberi tanda tangan dengan memperhatikan obyek lain yang berfungsi, jangan sampai tanda tangan mengganggu obyek yang sudah jadi sehingga adanya keharmonisan dalam karya.

BAB IV

WUJUD KARYA

Wujud karya yang pencipta suguhkan merupakan visualisasi dari karya seni lukis yang bersumber dari aktivitas anak dalam keseharian dengan beragam kegiatan, yang dituangkan ke dalam karya dengan cita rasa dan kreativitas.

Untuk jelasnya berikut akan diuraikan tentang wujud karya pencipta dari aspek ideoplastis dan fisikoplastis. Dalam buku “ Diktat Kritik Seni “ Karangan Suwarjono dijelaskan tentang pengertian ideoplastis adalah ide atau pendapat, pengalaman, emosi dan fantasi. Factor ini lebih bersifat rohaniah yang mendasari karya seni sedangkan fisikoplastis adalah hal-hal yang menyangkut masalah teknik, termasuk elemen-elemen visual seperti garis, bentuk, warna, ruang dan tekstur dengan prinsip-prinsipnya dengan demikian faktor ini lebih bersifat fisik.

4.1. Aspek Ideoplastis

Aspek Ideoplastis sebagai aspek internal merupakan gambaran tentang ide, gagasan atau dasar pemikiran yang diekspresikan menjadi isi dari wujud karya. Aspek ini adalah tidak kasat mata, yang dapat diketahui melalui pendalaman, penghayatan, perenungan, terlebih lagi jika sebelumnya kita telah mengetahui kegiatan anak – anak tersebut. dimana pada saat melihat anak-anak melakukan kegiatan seperti halnya bermain mereka sangat kelihatan senang sekali dalam mencurahkan isi hatinya dalam permainan tersebut.

4.2 Aspek Fisikoplastis

Aspek Fisikoplastis adalah aspek visual karya, tampak jelas dari penuangan unsur seni rupa seperti garis, warna, bidang, ruang, dan tekstur dalam wujud karya. Semua unsur seni rupa ini diolah dan disusun semaksimal mungkin dengan kemampuan olah tehnik dan kepekaan rasa yang dimiliki untuk mewujudkan gagasan yang ada sehingga akan tercapai karya seni lukis yang harmonis. Adapun penjelasan karya pencipta dalam pengangkatan tema “Aktivitas Anak Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Berkarya Seni Lukis” yaitu :

Karya 1



Judul : Bermain Balon

Ukuran : 100 x 80 cm

Bahan : Acrylic di atas kanvas

Tahun : 2011

Banyak anak-anak sangat menyukai balon, dimana yang menjadi daya pikatnya dengan beragam bentuknya yang lucu dan warna-warna cerah yang ditampilkan dari balon tersebut. Pada karya ini pencipta menampilkan dua figur anak-anak yang sedang asyik bermain balon warna warni. Dimana disini anak-anak akan mulai belajar mengenal beragam banyak warna yang sangat bagus untuk perkembangan otaknya. Dengan latar belakang bertekstur nyata menggunakan pisau palet dengan warna-warna cerah seperti jingga kekuningan untuk memberi suasana di pagi hari dan sedikit warna hijau kekuningan untuk memberikan kesan rumput dengan sedikit kontur untuk mempertegas obyek.

Karya 2



Judul : Menangkap Kupu-kupu

Ukuran : 120 x 100 cm

Bahan : Acrylic di atas kanvas

Tahun : 2011

Menangkap kupu-kupu sesuatu hal yang menyenangkan dan penuh tantangan untuk anak-anak, dimana untuk melakukan hal ini membutuhkan kesabaran dan ketelitian untuk bisa memperoleh seekor kupu – kupu. Proses penerapan disini pencipta mempergunakan warna – warna yang cerah seperti merah muda, biru, ungu, hijau pada figur Anak – anak dan kupu – kupu untuk memberi kesan ceria, sedangkan latar belakang dengan tekstur nyata menggunakan warna biru dan jingga untuk memberi kesan suasana di luar ruangan yang begitu cerah.

Karya 3



Judul : Bermain Terompet

Ukuran : 120 x 80 cm

Bahan : Acrylic di atas kanvas

Tahun : 2011

Pada karya ini pencipta menampilkan satu orang anak yang sedang meniup terompet dan satu orang lain menikmati meriahnya suasana pergantian tahun, dengan latar belakang bertekstur nyata dengan warna biru tua, hijau, dan sedikit merah untuk memberi kesan malam yang meriah dan komposisi seperti diatas untuk mempermudah penyampaian gagasan kepada penikmat seni. Permainan ini biasanya dilakukan pada saat malam penyambutan tahun baru tidak terkecuali anak – anak yang ikut serta mempersiapkan segala sesuatu termasuk permainan terompet.

Karya 4



Judul : Persahabatan
Ukuran : 120 x 100 cm
Bahan : Acrylic di atas kanvas
Tahun : 2011

Pada karya ini pencipta menampilkan tiga orang anak yang sedang bercakap – cakup dengan latar belakang warna merah untuk kesan suasana di siang hari dengan warna figur yang cerah dimana mencerminkan keceriaan anak – anak tanpa mengenal lelah atau pun panas. Dengan komposisi yang sama untuk mempermudah penyampaian gagasan kepada penikmat seni. Dimana menggunakan tehnik palet untuk memberi kesan tekstur nyata. Didalam kehidupan semua orang pasti mempunyai sahabat , tidak terkecuali anak – anak. Karena dengan mempunyai sahabat, orang dapat bercerita dan berbagi banyak hal yang dapat dilakukan dengan sahabat. Dimana pada masa kanak-kanak pada saat mulai sekolah anak – anak mulai bersosialisasi untuk mencari teman atau pun sahabat.

Karya 5



Judul : Bermain perosotan
Ukuran : 120 x 100 cm
Bahan : Acrylic di atas kanvas
Tahun : 2011

Perosotan adalah suatu permainan yang sangat menyenangkan buat anak-anak, selain itu permainan ini sangat bagus untuk melatih keberanian seorang anak untuk meluncur dari ketinggian. Seperti yang pencipta wujudkan pada karya diatas, menampilkan dua orang anak yang sangat menikmati permainan. Dengan ekspresi wajah yang sangat gembira tanpa terlihat rasa takut dan lelah. Begitu pula dengan latar belakang yang bertekstur nyata dengan warna-warna gelap seperti biru tua dan sedikit warna hijau tua untuk memberi kesan di malam hari, mencerminkan bahwa anak-anak bermain tanpa mengenal waktu.

Karya 6



Judul : Binatang kesayangan

Ukuran : 120 x 80 cm

Bahan : Acrylic di atas kanvas

Tahun : 2011

Hampir semua anak sangat menyukai binatang terutama binatang yang lucu-lucu seperti kelinci, anjing dan kucing. Dalam karya ini pencipta menampilkan seorang anak bersama binatang kesayangan. Dengan latar belakang bertekstur nyata dan bangunan rumah yang sangat sederhana dengan warna-warna seperti berbagai macam warna biru dan hijau untuk kesan suasana di pagi hari yang dingin dan beberapa warna cerah lainnya seperti ungu, jingga, merah muda dan merah untuk memberi kesan keceriaan. diberi kontur garis putih untuk mempertegas obyek.

Karya 7



Judul : Menonton Televisi
Ukuran : 100 x 100 cm
Bahan : Acrylic di atas kanvas
Tahun : 2011

Menonton televisi merupakan bagian kegiatan yang tak terlepas dari anak-anak. Dengan banyaknya acara televisi yang menyajikan film-film kartun, menonton televisi adalah suatu kegiatan yang mengasyikan untuk anak-anak. Pada karya ini pencipta menampilkan 3 figur anak-anak yang sedang asyik menonton televisi, dengan menggunakan warna-warna cerah yang mewakili keceriaan pada anak-anak. Dengan latar belakang tekstur nyata dan menggunakan warna cerah seperti kuning untuk memberikan kesan ceria dan gembira, beberapa benda seperti lukisan anak-anak untuk memberi kesan dalam ruangan. Mengambil komposisi seperti ini untuk mempermudah penyampaian gagasan kepada penikmat seni.

Karya 8



Judul : Sepeda Roda Tiga

Ukuran : 120 x 80 cm

Bahan : Acrylic di atas kanvas

Tahun : 2011

Bersepeda adalah hal yang sangat menyenangkan bagi semua orang tidak terkecuali anak-anak. Disini pencipta menampilkan figur seorang anak yang sedang bermain sepeda roda tiga. Permainan ini sangat bagus bagi pertumbuhan anak, karena dapat melatih motorik kaki. Dengan latar belakang pohon-pohon dan rumah dengan menggunakan tekstur nyata diberi warna biru cerah untuk memberikan kesan suasana pagi yang dingin.

Karya 9



Judul : Bermain layang - layang

Ukuran : 120 x 90 cm

Bahan : Acrylic di atas kanvas

Tahun : 2011

Permainan layang-layang mempunyai daya tarik tersendiri bagi setiap orang baik itu orang tua, remaja maupun anak-anak, ketika melihat anak-anak yang sedang mengejar layang-layang yang putus pencipta menjadi tertarik untuk menuangkannya ke dalam kanvas. Layang-layang tidak selalu diminati oleh anak laki-laki namun anak perempuan pun juga ikut memainkan permainan ini. Seperti yang terlihat pada karya diatas pencipta menampilkan dua figur anak perempuan yang sedang bermain layang-layang dengan model layang-layang berbentuk boneka jepang. Dengan menampilkan warna-warna yang cerah seperti warna hijau, merah, kuning, merah muda, jingga, biru dan ungu untuk memberikan kesan suasana yang gembira. Dengan latar belakang tekstur semu menggunakan warna hijau untuk kesan sejuk.

Karya 10



Judul : Bermain boneka

Ukuran : 120 x 100 cm

Bahan : Acrylic di atas kanvas

Tahun : 2011

Anak perempuan selalu identik dengan permainan yang lucu-lucu seperti boneka. Seperti yang terlihat pada karya di atas pencipta menampilkan dua figur anak perempuan yang sedang bermain boneka. Dengan latar belakang warna biru kehijauan untuk memberikan kesan dingin, beberapa benda – benda lainnya seperti lampu lampion dan tempat mainan untuk memberikan kesan dalam ruangan. Tekstur nyata untuk memberi kesan lantai dan tekstur semu untuk kesan dinding.

Karya 11



Judul : Bermain mobil - mobilan

Ukuran : 120 x 90 cm

Bahan : Acrylic di atas kanvas

Tahun : 2011

Begitu banyaknya permainan anak-anak yang ada salah satunya mobil-mobilan, adapun beragam jenisnya seperti ada yang manual dan yang menggunakan aki. Pada karya ini pencipta menampilkan satu figur anak laki-laki yang menaiki mobil-mobilan dan yang satunya mengejar temannya. Dengan latar belakang warna merah untuk kesan panas di siang hari dan bangunan rumah yang sederhana dengan menggunakan warna-warna cerah yang menunjukkan keceriaan dan memberi kesan luar ruangan. Tekstur semu untuk kesan langit dan tanah.

Karya 12



Judul : Kuda - kudaan

Ukuran : 120 x 80 cm

Bahan : Acrylic di atas kanvas

Tahun : 2011

Kuda-kudaan adalah permainan yang terbuat dari kayu yang didesain unik dan menarik, permainan ini sering dimainkan anak-anak karena bentuknya yang lucu dan bisa bergoyang seperti menaiki kuda betulan. Pada karya ini pencipta menampilkan seorang anak yang begitu gembira bermain kuda-kudaan, dia terlihat senang. dengan latar belakang putih dan sedikit kuning untuk kesan suasana pagi dan benda seperti lukisan anak untuk kesan di dalam ruangan. Tekstur nyata untuk kesan dinding dan lantai.

Karya 13



Judul : Bermain bola
Ukuran : 120 x 100 cm
Bahan : Acrylic di atas kanvas
Tahun : 2011

Pada karya diatas pencipta menampilkan dua figur anak laki-laki yang sedang memperebutkan bola untuk menggiringnya ke gawang lawan agar memperoleh nilai. Dengan latar belakang warna biru untuk kesan di luar ruangan. Tekstur nyata untuk memberikan kesan langit dan tanah, mengambil komposisi seperti ini untuk mempermudah penyampaian gagasan kepada penikmat seni. Permainan sepak bola mempunyai daya tarik tersendiri bagi setiap orang khususnya kaum laki-laki. Dalam permainan ini satu tim terdiri dari 11 orang pemain dan 1 penjaga gawang, dimana tiap-tiap tim memperebutkan satu bola untuk dimasukan ke gawang lawan. Permainan ini sangat membutuhkan kerja sama tim dan strategi untuk menyerang lawan.

Karya 14



Judul : Bermain pesawat kertas

Ukuran : 120 x 100 cm

Bahan : Acrylic di atas kanvas

Tahun : 2011

Pada karya ini pencipta menampilkan dua figur anak-anak yang mempermainkan pesawat-pesawat dari kertas. Menggunakan warna-warna cerah pada figur untuk menampilkan suasana hati yang gembira. Dengan latar belakang warna jingga untuk kesan panas, tekstur nyata untuk memberikan kesan langit dan tanah. menggunakan komposisi seperti ini untuk mempermudah penyampaian gagasan kepada penikmat seni. Pada masa kanak-kanak adalah masa-masanya bermain sambil belajar, dimana pada masa kanak-kanak dulu sering diajarkan cara melipat kertas agar menjadi sebuah bentuk yang menarik. Seperti halnya pesawat-pesawat yang terbuat dari kertas yang bisa terbang.

Karya 15



Judul : Menggambar

Ukuran : 120 x 100 cm

Bahan : Acrylic di atas kanvas

Tahun : 2011

Masa kanak-kanak selain bermain juga sering di gunakan untuk belajar. Pada umumnya anak-anak semua sangat menyukai menggambar, dimana saat menggambar anak-anak bisa bebas menuangkan ide-ide atau imajinasinya lewat kertas gambar dan warna-warna yang mereka suka. Pada karya ini pencipta menampilkan satu figur perempuan dan satu figur laki-laki yang sedang menggambar dengan warna-warna cerah pada figur untuk kesan suasana hati yang gembira. Dengan latar belakang berwarna jingga untuk kesan ceria, beberapa benda-benda lainnya seperti tiga lukisan anak-anak untuk kesan di dalam ruangan dengan tekstur semu untuk kesan dinding dan lantai sedangkan tekstur nyata untuk kesan permadani.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan beberapa hal diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Berbagai aktivitas anak dalam kesehariannya yang mampu membangkitkan inspirasi sehingga mendorong munculnya ide-ide baru untuk divisualisasikan ke dalam karya seni lukis. dalam memvisualisasikannya menggunakan bahasa visual yang bercirikan lukisan anak-anak sebagai alternatif lain, sesuai dengan kepekaan dan pengalaman estetis tentang aktivitas anak.
2. Dalam menciptakan karya seni lukis diperlukan teknik, baik pengolahan bahan-bahan, penguasaan bentuk untuk dapat menghasilkan karya yang unik, kreatif, dan imaginative, di dalam mewujudkan dan memvisualisasikan lukisan yang bertemakan, “Aktivitas Anak Dalam Keseharian” dilakukan tahapan-tahapan diantaranya: tahapan penjajakan, tahapan pengamatan, dan tahapan pengolahan ide melalui sketsa-sketsa di atas kertas dan proses improvisasi.
3. Karya yang pencipta wujudkan ke dalam bentuk seni lukis meliputi dua aspek yaitu: aspek ideoplastis yang menyangkut gagasan atas ide konsep, isi atau bobot dari karya seni lukis yang divisualisasikan.

Aspek fisikoplastik menyangkut teknik penerapan elemen-elemen visual seni rupa yang lebih bersifat penampilan fisik dari karya seni lukis. sedangkan teknik yang penggarap terapkan adalah teknik Opaque (penorehan warna tebal), Palet (untuk membuat *effect*) dengan bidang-bidang geometris seperti segitiga, segiempat, jajaran genjang, dan sebagainya yang direspon dengan gradasi warna.

5.2 Saran

Sebelum mengakhiri tulisan ini saya ingin memberikan saran-saran antara lain sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa / mahasiswi jurusan Seni Lukis Institut Seni Indonesia Denpasar, hendaknya menambah wawasan dan kreativitas dalam berkarya, rajin membaca, bereksperimen, berdiskusi, dan melihat perkembangan seni lukis dunia.
2. Angkatlah fenomena dalam lingkungan masyarakat dimana sumber ide fenomena tersebut tidak akan pernah habis untuk dikembangkan dan diperjuangkan melalui karya seni.
3. Untuk lembaga Institut Seni Indonesia Denpasar agar dapat mengusahakan buku-buku tentang perkembangan seni rupa terbaru yang berguna untuk menunjang proses belajar mengajar di jurusan seni lukis.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsana, I Nyoman dan Supono, Pr. *Dasar – dasar Seni Lukis untuk SMSR*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1983.
- Bastomi, Suwaji, *Wawasan seni*, Semarang : IKIP Semarang Press, 1992.
- Dan Suarjono, *Diklat Kritik Seni*, Yogyakarta : ASRI, 1957.
- Dariyo, Agoes, 2007. *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama* Bandung : PT.Refika Aditama.
- Darmawan, Budiman. 1988. *Pendidikan Seni Rupa*. Bandung : Ganesa Exact.
- Djelantik, A.A.M. *Estetika Sebuah Pengantar*, Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999.
- Fajar, Sidik dan Aming, Prayitno, *Desain Elementer*, Yogyakarta : STSRI “ASRI”, 1979.
- Sudono, Anggani, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta : PT Grasindo, 2000.
- Suryahadi, A.A. 1994. *Pengembangan Kreatifitas Melalui Seni Rupa*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Susanto, Mikke, 2002. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah Seni Rupa*, Yogyakarta : Kanisius
- Tim Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa 1998. *Kamus Besar Indonesia*, Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tusan, Nyoman, *Tinjauan Seni Rupa I*, Proyek Pengadaan Buku Pendidikan Menengah Kejuruan, 1982.
- (http://www.google.co.id/#hl=id&source=hp&q=erica+hestu+wahyuni&rlz=1R2SNYK_enIC)
- (<http://www.resep.web.id/ibu-anak/pengaruh-permainan-pada-perkembangan-anak.htm>)

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1



Foto saat berkarya

Lampiran 2



Foto Alat dan bahan

Lampiran 3



Foto Anak – anak saat bermain