

**IMPIAN KECILKU DALAM LUKISAN****Widea Hening Andini[✉], Purwanto**

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel*Sejarah Artikel:*

Diterima Januari 2021

Disetujui Februari 2021

Dipublikasikan Maret 2021

Keywords:

Impian Kecil, Seni Lukis

Abstrak

Proyek studi ini sebagai hasil dari ekspresi penulis yang dituangkan di dalam seni lukis dengan gagasan atau ide awal yaitu ingatan dan keinginan penulis bagaimana ia seharusnya melewati masa kanak – kanak. Hal tersebut hadir menjadi suatu impian kecil dan keinginan penulis di masa kanak – kanak. Orang tua terkadang melupakan betapa pentingnya memberikan keleluasaan dan kebebasan kepada anak terkait dengan ruang, sarana, dan waktu untuk anak dapat bermain, belajar mengenal lingkungan sekitar, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Di mana hal – hal tersebut mendukung perkembangan seorang anak. Dalam perkembangannya seorang anak memiliki dunia yang ia ciptakan sendiri berdasarkan dengan imajinasinya yang ada di dalam dirinya sendiri, melalui imajinasinya seorang anak cenderung memiliki keinginan untuk menguasai segala hal. Dalam karya seni lukis yang dihadirkan adalah sosok anak – anak, hal ini dilakukan sebagai sebuah keinginan untuk memposisikan diri dan memvisualisasikan segala hal yang ingin dirasakan oleh penulis perihal yang ingin ia rasakan ketika melewati masa – masa kecilnya. Karya seni lukis tercipta karena adanya media terkait bahan, alat, dan teknik. Penulis menggunakan bahan cat akrilik, crayon, dan kertas duplek. Alat yang digunakan kuas, palet, pisau palet, dan lain sebagainya. Teknik yang digunakannya yaitu teknik basah yang dipadukan dengan teknik palet. Metode berkarya seni lukis melalui proses pelahiran gagasan dan proses visualisasi gagasan. Proyek studi ini menghasilkan lima belas karya seni lukis dengan judul karya seperti Menang Bertarung, Keingintahuanku, dan lain sebagainya. Penulis memiliki harapan terutama bagi mahasiswa Seni Rupa semoga melalui karya seni lukis ini dapat memberikan pengetahuan dan inspirasi.

Abstract

This study project was motivated by the author's dream to reconstruct back to bad childhood. This comes to be a little dream and wishes of the writer's childhood. Parents sometimes did not know how important it is to give freedom for kids related to space, facilities, and time to play, learn the surrounding environment, and interact with peers. Where this supports the development of children. This study aims to create paintings inspired by the writer's childhood. During its development, children have their own creation world based on the imagination that exists within them. Through their imagination a child tends to have the desire to control everything. This painting present the figure of a child. The author wants to give perception as a desire to visualize the feeling of what the author wants to feel about childhood. The paintings are composed by the media connected to materials, tools, and techniques. The author uses acrylic paints, crayons, and duplex paper. The tools used are brushes, palettes, palette knives, and so on. Technique used is the wet technique combined with the pallet technique. The method of work is carried out by generating ideas through mental deposition studies, literature studies, and work studies. Visualization of ideas through the stages of sketching, coloring areas that has been formed, color filling on the main subject and the supporting subject, provide ornaments, and finishing. This study project produced fifteen paintings with the following name such as Aku Menang Bertarung, Keingintahuanku, Ku Tak Takut Lagi, Anganku Melambung Bersama Gelembung, Ku mainkan Kudaku, Ku Kagum Alam-Mu, Karibku, Atur Siasat Untuk Menang, Mengangkap Harapan, Terbangkan Angan, Wahana Harapan, Lompat Tali Lompati Angan, Hegemoni Petak Umpet, and Ular Naga. The author wishes especially for Fine Arts students through this works able to provide them knowledge and inspiration.

© 2021 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-6625

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: nawang@unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Masa kanak – kanak merupakan masa yang dianggap sangat menyenangkan. Pada masa ini proses perkembangan dan pertumbuhan seorang manusia dimulai terutama pada saat usia kanak – kanak awal pada usia 2 hingga 4 tahun pada usia ini prroses perkembangan anak terbilang pesat (Hurlock, 1990). Pada masa ini orang tua perlu memberikan seorang anak kebebasan dan keleluasaan seperti kebebasan untuk belajar, bermain, berteman, lain sebagainya. Hal ini sesuai dengan ciri anak – anak yaitu senang bermain, belajar berkelompok, sering bertanya, senang mengeksplorasi atau menjelajah dan lain sebagainya. Kebabasan dalam konteks ini menjadi dasar perkembangan anak karena sejatinya seorang anak memiliki dunianya sendiri dan memiliki keinginan untuk menguasai segala hal melalui imajinasinya.

Menurut Ausgustinus (dalam Suryabrata, 1987) anak tidaklah sama dengan orang dewasa, anak memiliki kecenderungan untuk menyimpan dari hukum dan ketertiban yang disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan pengertian terhadap realita kehidupan, anak – anak lebih mudah belajar dengan contoh – contoh yang diterimanya dari aturan – aturan yang bersifat memaksa. Untuk melewati masa kanak – kanak yang seharusnya pola asuh orang tua adalah hal yang menjadi kunci utama sebab akan membentuk *inner child*. *Inner child* yaitu sisi kepribadian yang terbentuk kepada seseorang dari masa ia kecil hal tersebut dapat mempengaruhi ia hingga dewasa sehingga membentuk perilaku tertentu.

Dengan ciri anak dan karakter anak yang bersifat kompleks masa kanak – kanak seharusnya dapat terlewati dengan berbagai rasa bahagia dengan kebebasan dan keleluasaan seorang anak dalam berkespresi dan memilih serta memiliki impian di masa kecilnya. Anak – anak cenderung memiliki impian yang bersifat sederhana dan bebas. Keterbatasan yang dihadapi seorang anak akan merangsang anak tersebut berimajinasi mengenai apapun yang ia inginkan misalnya impian tentang kebebasan belajar, bermain, berkawan, dan mengenali lingkungan sekitar.

Melalui seni lukis penulis memiliki kesadaran untuk mengidentifikasi perihal persoalan yang pernah terlewati pada masa kecilnya. Hal ini merupakan suatu hal yang menarik untuk diungkap kembali menjadi satu representasi keinginan dalam konteks kini melalui seni lukis. Seni lukis dianggap sebagai sarana untuk berekspresi mengungkapkan perasaan, emosi, gagasan dan ide secara artistik diatas bidang dua dimensi sehingga dapat dinikmati dan diapresiasi oleh pengamat. Seni lukis merupakan salah satu bentuk ungkapan pengalaman, seperti pengalaman estetis dari manusia. Pada kesempatan ini penulis lebih menekankan pada seni lukis dekoratif. Menurut Fajar Sidik pengertian (1989) seni lukis Dekoratif adalah seni lukis yang bersifat menghias dan mempunyai unsur – unsur *flat* artinya datar, mengabaikan gelap terang, volume tidak menjadi masalah, dan tidak adanya perspektif. Dalam seni lukis terdapat komponen yang terdiri dari *subject matter*, bentuk (*form*), dan isi (*content*). Di dalam bentuk (*form*) terdapat unsur seni rupa dan prinsip seni rupa.

METODE BERKARYA

Proyek studi ini bertujuan untuk menghasilkan karya seni lukis yang bertemakan tentang “Impian Kecilku dalam Lukisan”. Proyek studi ini adalah sebagai penyadaran akan pentingnya memberikan keleluasaan dan kebebasan kepada anak menikmati masa kecilnya. Proses berkarya seni lukis ini dengan teknik basah yang dipadukan dengan teknik palet. Proses pembuatannya meliputi pembuatan rancangan (sket), mewarnai bidang yang sudah dibentuk, mengisi warna pada subyek pokok dan pendukung, memberikan aksen, dan finishing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya seni lukis ini merupakan implementasi dari impian – impian di masa kecil yang dialami oleh penulis yang direkonstruksi kembali sehingga menjadi satu bentuk ekspresi di mana adanya keinginan dan kerinduan penulis tentang bagaimana seharusnya penulis melewati masa kecilnya. Orang tua terkadang melupakan betapa pentingnya memberikan keleluasaan dan kebebasan kepada anak terkait dengan ruang, sarana, dan waktu untuk anak dapat bermain, belajar mengenal lingkungan sekitar, dan berinteraksi

dengan teman sebaya. Di mana hal – hal tersebut mendukung perkembangan seorang anak. Karya seni lukis yang dihasilkan meliputi:

1. Aku Menang Bertarung

Deskripsi karya



Judul : Aku Menang Bertarung
Ukuran : 79 cm x 45 cm
Media : Cat Akrilik di atas Kertas
Tahun : 2020

Keramaian dalam suatu permainan anak – anak di kampung mencoba divisualisasikan melalui karya seni lukis. Sosok anak – anak ini sedang bermain dan berkompetisi untuk menang, hal ini sesuai dengan bayangan dan keinginan penulis ketika melewati masa kanak – kanak yaitu berkompetisi dan menjadi pemenangnya. Selain itu terdapat subyek pendukung yang larut dalam suasana kemeriahan berkompetisi.

Analisis karya

1. Aspek estetik

Seluruh bidang kertas terisi penuh oleh subyek lukisan yang dihadirkan dalam posisi vertikal. Komposisi bentuk dihadirkan dengan membagi bidang kertas menjadi dua bagian yaitu bagian atas dan bawah. Keseimbangan yang digunakan adalah keseimbangan simetris bagian atas, bagian bawah, sisi kanan, dan sisi kiri cenderung seimbang. Subyek anak – anak yang terdiri dari empat anak yang sedang saling gendong – menggendong pada bagian depan menjadi dominasi dalam karya ini dengan perpaduan garis lurus dan garis lurus di dalam subyek ini. Proporsi nilai terdapat pada tiap figur yang dianggap penting divisualisasikan dengan kepala yang lebih besar, dan gerak – gerik yang dilakukan terlihat sangat detail dan spesifik sehingga sosok anak – anak ini terlihat sangat jelas

keberadaannya sehingga memiliki suatu kesebandingan yang menarik. Hal ini sesuai dengan karakteristik gambar anak – anak yang lebih dikenali dari bentuk kepala yang besar. Bagian bawah yang digarap dengan menghadirkan subyek lukisan yang memiliki kesan padat dan didominasi dengan warna hijau kebiruan. Penempatan subyek pokok dan subyek pendukung tidak mempertimbangkan tempat, maka pada karya lukis ini menghasilkan satu kesatuan yang menarik dengan suasana yang padat, saling menjalin, dan riuh.

2. Aspek content (isi)

Dalam karya lukis ini terdapat suatu gambaran mengenai cirikhas dan karakter anak – anak secara mendasar salah satunya yaitu kegemarannya untuk berkompetisi dan menjadi juara. Menjadi sorotan dan mencuri perhatian salah satu hal yang akan didapatkan oleh seorang anak. Dalam hal ini anak – anak tidak mempedulikan akan adanya perbedaan latar belakang yang terkait dengan ekonomi, agama, suku, dan lain sebagainya.

2. Keingintahuanku



Deskripsi Karya

Judul : Keingintahuanku
Ukuran : 79 cm x 45 cm
Media : Cat Akrilik di atas Kertas
Tahun : 2020

Sosok anak kecil perempuan yang seakan – akan berada di dalam perut gajah. Dalam karya ini sosok anak – anak ini sedang bermain telepon yang dibuat secara tradisional, dapat dijadikan sebagai alat komunikasi satu dengan lainnya. Selain itu terdapat subyek pendukung seperti

beberapa anak di luar badan gajah seperti satu anak yang seakan – akan menjadi ikan duyung dalam air, dua orang anak yang sedang berkomunikasi satu dengan yang lainnya, seorang anak yang sedang membuat alat permainan ini, sosok binatang (ikan dan gajah), dan tumbuhan dihadirkan dalam karya lukis ini.

Analisis karya

1. Aspek estetik

Pada karya ini seluruh bidang kertas terisi penuh oleh subyek lukisan yang dihardikan dalam posisi vertikal. Komposisi bentuk dihadirkan dengan membagi bidang kertas menjadi dua bagian yaitu bagian atas dan bawah. Keseimbangan yang digunakan dalam karya ini yaitu keseimbangan asimetris, jika dibagi menjadi dua sisi pada karya ini terdapat keseimbangan yang berbeda antara sisi kanan dan sisi bawah begitu juga dengan bagian atas dan bagian bawah. Sisi kanan terlihat lebih berat dan berisi. Pada bagian bawah lebih padat. Dominasi yang kuat di mana sebagai *point of interest* pada karya ini sosok anak perempuan yang menjadi tokoh utama berada di dalam tubuh gajah yang digambarkan sebagai subyek yang besar dan berada di bagian tengah bidang kertas. Karya ini sangat menonjolkan nilai kesebandingan nilai di mana subyek utama terlihat lebih besar jika dibandingkan dengan subyek lainnya. Penempatan subyek pokok dan subyek pendukung tidak mempertimbangkan tempat, maka pada karya lukis ini menghasilkan kesatuan yang erat berupa suasana yang padat, saling menjalin, dan riuh.

2. Aspek content (isi)

Salah satu ciri khas karakteristik anak – anak yaitu rasa ingin tahu yang besar pada suatu hal. Dalam karya ini anak – anak divisualisasikan sedang saling menyap, mencari tahu bagaimana keadaan teman lain melalui alat permainan yang sederhana ini. Pada karya ini sosok gajah hadir di tengah – tengah bidang kertas dengan ukurannya yang besar, dalam hal ini bagi penulis secara pribadi gajah diumpamakan sebagai suatu hal yang besar yang membatasi keleluasaan penulis untuk melakukan banyak hal diluar sana dalam hal ini pembatasan waktu dan kebebasan untuk mengeksplor dunia luar. Mereka dapat mencari tahu apa yang menjadi keingintahuan mereka sehingga anak akan terus tumbuh dan berkembang dengan jiwanya yang semakin kreatif dan inovatif.

3. Ku Tak Takut Lagi



Deskripsi karya

Judul : Ku Tak Takut Lagi
Ukuran : 79 cm x 45 cm
Media : Cat Akrilik di atas Kertas
Tahun : 2020

Memvisualisasikan sosok anak kecil laki – laki yang melompat tinggi seakan – akan sedang melawan monster yang berukuran sangat besar. Pada bagian bawah terdapat sosok anak – anak yang lainnya yang juga bersama – sama melawan monster yang besar itu. Hal ini sesuai dengan apa yang dialami kebanyakan anak – anak, masing – masing anak memiliki suatu ketakutan pada suatu hal. Ketakutan tersebut harus dilawan demi perkembangan anak menuju ke jenjang yang lebih baik.

Analisis karya

1. Aspek estetik

Karya ini dibuat dalam bidang kertas dengan posisi vertikal. Komposisi bentuk dihadirkan dengan membagi bidang kertas menjadi dua bagian yaitu bagian atas sebagai langit. Keberadaan langit menunjukkan bahwa monster yang dilawan oleh anak – anak ini sangatlah besar, menjulang tinggi, dan menakutkan. Dominasi terlihat pada subyek yang lebih ditonjolkan dengan pertimbangan kesebandingan nilai yaitu pada sosok anak laki – laki yang sedang melompat dibagian kiri atas dengan wajah yang senang dan puas karena berhasil mengalahkan monster yang besar dan menakutkan itu. Porpsi nilai terlihat dengan jelas dari posisi dan adegan seorang anak laki – laki yang sangat spesifik dan mencolok pada bagian kiri. Keseimbangan yang digunakan yaitu keseimbangan simetris, jika bidang dibagi menjadi sisi atas dan bawah, sisi kanan dan kiri maka akan terlihat keseimbangan yang sepadan satu dengan lainnya. Prinsip yang digunakan dapat menciptakan

suatu kesatuan yang terikat satu dengan yang lainnya sehingga menjadi karya yang menarik.

2. Aspek content (isi)

Setiap anak memiliki suatu ketakutan yang bersifat personal. Hal ini bersifat wajar terjadi di dalam diri seorang anak. Faktor lingkungan, pola asuh orangtua, dan pengalaman yang dirasakan serta dialami dapat mempengaruhi psikologi seorang anak sehingga memiliki suatu ketakutan didalam dirinya. Namun suatu ketakutan yang dimiliki oleh seorang anak harus mencoba untuk dilawan hal ini harus dilakukan demi perkembangan anak tersebut.

4. Anganku Melambung Bersama Gelembung



Deskripsi karya

Judul : Anganku Melambung Bersama Gelembung
Ukuran : 79 cm x 45 cm
Media : Cat Akrilik dan Crayon di atas Kertas
Tahun : 2020

Sosok anak laki – laki di sebelah kanan yang sedang meniup gelembung yang terbuat dari sabun, di dalam gelembung yang ia tiup berisi teman – teman, binatang kesayangan, dan tumbuhan yang ikut terbang. Pada karya ini gelembung yang terbang bebas merupakan lambang dari mimpi dan agan – agan yang dengan bebas dapat diterbangkan ke angkasa.

Analisis karya

1. Aspek estetik

Karya ini dibuat dengan posisi kertas vertikal agar memiliki kesan panjang dan tinggi karena pada karya ini penulis ingin menciptakan kesan lagit lebih dominan daripada kesan tanah.

Komposisi bentuk dihadirkan dengan membagi bidang bertas menjadi dua bagian. Bagian atas lebih

banyak ditonjolkan Keseimbangan yang digunakan dalam karya ini adalah keseimbangan simetris di mana setiap sisi memiliki keseimbangan yang sama antara sisi kanan dan kiri, sisi atas dan sisi bawah. Proporsi nilai terlihat pada tiap figur yang dianggap penting divisualisasikan dengan kepala yang lebih besar dan warna yang lebih mencolok dibanding subyek lainnya. Selain kesebandingan hal ini dapat menjadi salah satu prinsip dominasi dalam karya ini di mana garis lurus dan garis lengkung selalu ada pada keseluruhan karya. Penempatan subyek pokok dan subyek pendukung tidak mempertimbangkan tempat, maka pada karya lukis ini menghasilkan kesatuan yang berupa suasana yang padat, saling menjalin, dan riuh.

2. Aspek content (isi)

Setiap anak memiliki mimpi dan agan – agan berupa cita – cita di masa depan atau ketika dewasa. Bagi anak – anak perihal agan – agan sangat mudah diungkapkan melalui kata – kata disetiap mereka bercerita baik kepada kedua orang tua maupun kepada teman sebaya, hal ini sesuai dengan karakter anak – anak yang jujur, polos, dan belum terpengaruh pikirannya oleh orang lain. Agan – agan bagi anak harus terus di terbangkan dan terus dipupuk agar sesuatu yang menjadi agan – agan kelak akan menjadi suatu kenyataan di kemudia hari saat mereka beranjak dewasa dan menjadi sebuah motivasi.

5. Berkawan



Deskripsi karya

Judul : Berkawan
Ukuran : 45 cm x 79 cm
Media : Cat Akrilik dan Crayon di atas Kertas
Tahun : 2020

Anak perempuan yang dikucir dua, di mana pada bagian kanan dan kiri terdapat teman lain. Sosok anak – anak ini sedang bermain dan

saling berinteraksi dalam permainan tradisional “engklek”. Hal ini sesuai dengan keinginan dan bayangan penulis melewati masa kecil dengan bahagia dan ceria memiliki banyak kawan. Bermain sebagai sarana bagi diri penulis untuk membangun relasi dengan teman sebaya baik hubungan secara personal maupun berkelompok.

Analisis karya

1. Aspek estetik

Kesan yang ingin dibuat oleh penulis yakni kegembiraan, kebahagiaan, dan keseruan dalam permainan dan memiliki banyak kawan. Komposisi dibuat dengan kertas yang memiliki posisi horizontal sehingga memiliki kesan lebar. Pada kertas dibagi menjadi dua bagian yaitu bagian atas adalah langit dan bawah adalah daratan. Anak – anak bermain “engklek” bersama sama di atas tanah lapang yang didominasi dengan warna coklat kemerahan. Proporsi nilai digunakan pada tiap figur yang dianggap penting divisualisasikan dengan kepala yang lebih besar dan menjadi *center* dalam bidang lukis. Hal ini terlihat dalam karya ini di mana sosok utama berada di depan dengan ukuran yang lebih besar jika dibandingkan dengan subyek lainnya. Keseimbangan asimetris di mana pada bagian atas dan bawah memiliki keseimbangan yang berbeda, terlihat lebih berat pada bagian atas. Karya ini didominasi oleh garis lengkung dan garis lurus yang memiliki dimensi tebal tipis digunakan untuk membentuk dan memberikan kontur setiap subyek. Tekstur bersifat kasar dan tidak merata sengaja dibuat agar mendapatkan kesan kasar sebagai corak dan aksen dalam karya ini seperti pada langit dan subyek kucing besar Penempatan subyek pokok dan subyek pendukung tidak mempertimbangkan tempat, maka pada karya lukis ini menghasilkan kesatuan perihal suasana yang padat dan bebas.

2. Aspek content (isi)

Memiliki kawan adalah salah satu hasil dari adanya perkenalan diri, sosialisasi, dan interaksi dengan teman sebaya. Bagi anak – anak memiliki kawan yang banyak adalah hal yang menyenangkan berbagai hal dapat mereka lakukan baik ketika mereka belajar mengenal lingkungan sekitar maupun ketika mereka bermain. Dalam berkawan anak – anak cenderung tidak memikirkan latarbelakang satu dengan yang lainnya seperti perbedaan ekonomi, ras, suku, dan agama. Dengan keberagaman dalam perkawanan dapat memupuk jiwa toleransi satu dengan yang lainnya.



6. Kunaiki Kudaku

Deskripsi karya

Judul : Kunaiki Kudaku

Ukuran : 45 cm x 79 cm

Media : Cat Akrilik di atas Kertas

Tahun : 2020

Sosok anak – anak yaitu anak laki – laki di bagian kiri depan yang sedang menaiki kuda – kudaan yang dibuat dari pelepas pisang. Di mana di bagian kanan dan kiri nya terdapat sosok anak – anak lainnya yang juga sedang bermain permainan yang sama. Hal ini sesuai dengan karakter anak – anak yaitu memiliki jiwa kreativitas yang tinggi sehingga benda apapun dapat menjadi dan diubah menjadi alat permainan yang sederhana sesuai dengan imajinasi dan khayalan mereka.

Analisis karya

1. Aspek estetik

Pada karya ini subyek utama dan subyek pendukung disusun dengan kesan padat, bebas, dan menjalin yang disusun dengan posisi horizontal untuk memberikan kesan yang lebar dan luas. Karya ini didominasi dengan garis lengkung dan garis lurus yang memiliki dimensi tebal tipis digunakan untuk membentuk dan memberikan kontur setiap subyek. Tekstur bersifat kasar dan tidak merata sengaja dibuat agar mendapatkan kesan kasar sebagai corak dan aksen dalam karya ini seperti pada langit dan subyek kuda besar. Menggunakan pertimbangan kesebandingan nilai di mana tiap figur yang dianggap penting divisualisasikan dengan kepala yang lebih besar dan warnanya lebih terkesan mencolok. Keseimbangan simetris digunakan dalam karya ini. Hal ini terlihat dari setiap sisi yang memiliki keseimbangan yang senilai dan tidak berat pada salah satu sisi. Penempatan subyek pokok dan subyek pendukung tidak mempertimbangkan

tempat sehingga karya memiliki kesatuan yang menarik hal ini terlihat bebas dan luas.

2. Aspek content (isi)

Anak – anak yang penuh dengan imajinasi dan kreativitas. Bagi anak – anak bermain merupakan salah satu hal yang paling menyenangkan apalagi bermain bersama kawan – kawan di alam bebas. Anak – anak memiliki narasinya sendiri yang ia susun dan mereka rancang sedemikian rupa hingga narasi tersebut dapat berubah menjadi suatu *setting* dalam sebuah permainan sehingga anak merasa senang menjelajah fantasinya.

7. Ku Kagumi Makhluk-Mu



Deskripsi karya

Judul : Ku Kagumi Makhluk-Mu
Ukuran : 45 cm x 79 cm
Media : Cat Akrilik dan Caryon diatas Kertas
Tahun : 2020

Anak laki – laki gundul dibagian atas sedang sosok anak laki – laki gundul di bagian atas sedang mencoba memancing ikan dengan umpan berupa cacing. Sosok anak laki – laki tersebut memiliki sikap pecinta binatang. Menyayangi hewan salah satu sifat anak – anak sebagai sikap kagum terhadap makhluk ciptaan Tuhan.

Analisis karya

1. Aspek estetik

Terdapat satu bagian penuh dalam penggarapan karya ini yaitu setting tempat terjadi di dalam laut dengan di dominasi warna biru kehitaman hal ini dibuat untuk mendapatkan kesan bawah laut yang semakin dalam memiliki warna semakin gelap. Dominasi terlihat dari penggunaan garis lengkung dan garis lurus yang memiliki dimensi tebal tipis digunakan untuk membentuk dan memberikan kontur setiap subyek. Tekstur bersifat kasar dan tidak merata sengaja dibuat agar mendapatkan kesan kasar sebagai corak dan aksen dalam karya ini seperti pada keseluruhan *background* pada lukisan. Menggunakan kesebandingan nilai di

mana tiap figur yang dianggap penting divisualisasikan dengan warna yang lebih mencolok. Ikan paus yang sangat besar dan menjadi *center* dalam karya ini subyek utama terlihat akrab dan diletakkan dekat dengan ikan paus yang berukuran besar. Menggunakan pertimbangan keseimbangan simetris. Setiap sisi pada bagian karya memiliki nilai keseimbangan yang sama. Penempatan subyek pokok dan subyek pendukung tidak mempertimbangkan tempat, maka pada karya lukis ini menghasilkan kesatuan dalam suasana bebas dan dinamis.

2. Aspek content (isi)

Setiap anak mengetahui bahwa ia hidup di dunia ini bukan hanya sendiri melainkan berdampingan dengan makhluk lain seperti binatang dan tumbuhan. Pada akhirnya anak akan mencoba berinteraksi dengan binatang dan tumbuhan sebagai makhluk yang Tuhan ciptakan selain dirinya.

8. Karibku



Deskripsi karya

Judul : Karibku
Ukuran : 79 cm x 110 cm
Media : Cat Akrilik dan Caryon di atas Kertas
Tahun : 2020

Memvisulisasikan mengenai anak – anak yang sedang menggembalaan kerbau di padang rumput. Menggembalaan kerbau bersama dengan anak – anak lainnya di alam terbuka dan dapat bersantai di sore hari merupakan hal yang menyenangkan. Karib yang dimaksud oleh penulis adalah sang kerbau itu sendiri yang digembalaan yang dianggap teman karibnya.

Analisis karya

1. Aspek estetik

Dengan posisi horizontal yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian atas, bagian tengah, dan bagian bawah. Karya ini didominasi dengan penggunaan

garis lengkung dan garis lurus yang memiliki dimensi tebal tipis digunakan untuk membentuk dan memberikan kontur setiap subyek. Tekstur bersifat kasar dan tidak merata sengaja dibuat agar mendapatkan kesan kasar sebagai corak dan aksen dalam karya ini. Menggunakan keseimbangan simetris di mana setiap sisi memiliki nilai yang sama. Kesebandingan nilai terlihat jelas di mana subyek utama dekat dengan subyek yang mencolok yaitu kerbau yang berada pada bagian tengah dengan aksen yang begitu rumit pada bagian badannya. Penempatan subyek pokok dan subyek pendukung mempertimbangkan posisi dan letak antar subyek sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh sebagai suatu karya.

2. Aspek content (isi)

Penyayang binatang dan berani berinteraksi dengan binatang salah satu hal positif yang dimiliki oleh anak – anak dan hal ini termasuk wajar. Menjadi teman dekat atau sahabat karib bisa dilakukan anak dengan binatang kesayangan sehingga mereka mulai memahami bahwa binatang adalah makhluk hidup seperti mereka harus disayangi, dicintai, dan dihargai sebagai makhluk ciptaan Tuhan.

9. Atur Siasat untuk Menang



Deskripsi karya

Judul : Atur Siasat untuk Menang
Ukuran : 79 cm x 110 cm
Media : Cat Akrilik dan Crayon di atas Kertas
Tahun : 2020

Anak laki – laki menggunakan baju bergaris vertikal berwarna biru yang sedang bermain sepak bola. Sesuai dengan angan – angan penulis sewaktu kecil di mana penulis menginginkan kebebasan untuk bermain dengan teman sebaya di luar rumah, dalam setiap permainan terdapat sebuah aturan dan siasat sehingga dalam permainan tersebut penulis dan

teman sebaya dapat memenangkan suatu pertandingan.

Analisis karya

1. Aspek estetik

Kesan kemerahan, keseruan, dan kebagiaan anak – anak yang bermain sepak bola ini terlihat sangat padat dan penuh dalam bidang kertas. Dominasi karya terdapat pada penggunaan garis lengkung dan garis lurus yang memiliki dimensi tebal tipis digunakan untuk membentuk dan memberikan kontur setiap subyek. Tekstur bersifat kasar dan tidak merata sengaja dibuat agar mendapatkan kesan kasar sebagai corak dan aksen dalam karya ini seperti pada langit, bukit, kucing besar, dan lapangan berumput. Pada karya ini menggunakan pertimbangan keseimbangan asimetris. Hal ini dapat terlihat jika bidang kertas dibagi menjadi dua sisi. Pada sisi kanan terlihat lebih padat, berat, dan penuh. Sedangkan pada sisi kanan terlihat lebih sepi. Kesebandingan subyek terlihat dari subyek – subyek yang dibuat di sebelah kiri dengan kesan menggerombol dan penuh. Penempatan subyek pokok dan subyek pendukung tidak mempertimbangkan tempat, maka pada karya lukis ini menghasilkan kesatuan dalam suasana bebas dan fleksibel.

2. Aspek content (isi)

Bерmain merupakan salah satu kegiatan yang sangat disukai oleh anak – anak. Hal ini terjadi karena anak – anak merasa diberikan kebebasan oleh orangtua untuk menikmati suasana di luar rumah. Ketika anak melakukan suatu permainan mereka cenderung memiliki sifat ingin menang dari lawannya hal ini bersifat wajar karena seorang anak memiliki sifat senang berkompetisi baik besifat berkelompok ataupun individu.

10. Menangkap Harapan



Deskripsi karya

Judul : Menangkap Harapan

Ukuran : 79 cm x 45 cm
Media : Cat Akrilik di atas Kertas
Tahun : 2020

Sosok anak laki – laki berambut keriting yang berada di bagian depan sebelah kiri mencoba menangkap kupu – kupu yang terbang tinggi. Hal Kupu – kupu diandaikan sebuah harapan yang terbang tinggi dan harus dicapai agar terwujud. Sesuai dengan sifat anak – anak yaitu memiliki keinginan yang banyak dan cita – cita yang tinggi.

Analisis karya

1. Aspek estetik

Karya ini dibuat dengan posisi kertas horizontal dan terbagi menjadi dua bagian bagian atas dan bagian bawah. Karya ini didominasi dengan penggunaan garis lengkung dan garis lurus yang memiliki dimensi tebal tipis digunakan untuk membentuk dan memberikan kontur setiap subyek. Tekstur bersifat kasar dan tidak merata sengaja dibuat agar mendapatkan kesan kasar sebagai corak dan aksen. Keseimbangan asimetris terlihat dalam karya ini. Jika diperhatikan sisi bawah terlihat lebih padat dan terkesan berat jika dibandingkan dengan sisi atas. Kesebandingan nilai digunakan dalam karya ini. Peletakkan subyek utama terlihat jelas hal ini dititik beratkan pada posisi dan ukuran subyek utama yaitu terlihat lebih besar dan lebih dekat dengan mata secara visual yaitu pada anak yang sedang memanjat pohon yang berada di sisi kanan. Penempatan subyek pokok dan subyek pendukung tidak mempertimbangkan tempat, maka pada karya lukis ini menghasilkan suatu kesatuan yang utuh suasana bebas dan fleksibel.

2. Aspek content (isi)

Harapan merupakan salah satu hal yang dimiliki oleh seorang manusia baik anak – anak maupun dewasa. Hal ini akan terus menerus akan hadir seiring dan sejalan dengan perkembangan diri seorang anak. Seorang anak akan memiliki suatu harapan, di mana harapan tersebut biasanya cenderung bersifat sederhana jika dibandingkan dengan harapan yang dimiliki oleh orang dewasa. Hal ini dapat terjadi karena adanya faktor lingkungan dan pola asuh orangtua dalam mendapungi dan mendidik seorang anak.

11. Terbangkan Asa



Deskripsi karya

Judul : Terbangkan Asa
Ukuran : 79 cm x 110 cm
Media : Cat Akrilik dan Crayon diatas Kertas
Tahun : 2020

Anak laki – laki yang sedang berada diatas bulan dan sedang menerbangkan layang – layang. Disini seakan – akan layang – layang adalah sebuah asa atau harapan di mana setiap anak ketika kecil memiliki berbagai asa dan cita – cita yang terwujud dari adanya pengetahuan yang ia dapat maupun pengalaman yang pernah ia rasakan.

Analisis karya

1. Aspek estetik

Karya ini dibuat dalam posisi horizontal agar terlihat kesan luas dan lebar. Karya ini dibagi menjadi tiga bagian yakni bagian atas, bagian tengah, dan bagian bawah. Dominasi yang terlihat yaitu penggunaan garis lurus dan garis lengkung dihadirkan serta dikombinasikan sebagai kontur. Tekstur digunakan sebagai aksen dan corak dalam lukisan. Kesebandingan terlihat jelas dengan subyek utama terlihat dengan adanya terlihat berbeda salah satunya dari posisi subyek ia bermain layang – layang yaitu berada di atas bulan biru berada di tempat yang tinggi. Keseimbangan yang dibuat yaitu keseimbangan asimetris. Lebih padat dan berat pada sisi bawah dibandingkan dengan sisi atas. Lebih berat pada sisi kanan dengan penuh dengan subyek yang dihadirkan lebih bertumpuk – tumpuk. Subyek utama dan subyek pendukung ditempatkan tanpa adanya sesuatu hal yang mengikat sehingga menjai kesatuan dengan rasa yang dinamis, bebas, dan liar.

2. Aspek content (isi)

Karya ini mewakili keadaan orang tua dan anak. Anak selayaknya bejana yang kosong, orang tua lah yang mengisi bejana tersebut. Tentunya kekosongan atau ketidaktahuan seorang anak menjadi tugas dan tanggung jawab orang tua untuk mengisi dan memberitahu mengenai segala hal yang baik untuk anak tersebut sebagai bekal di masa depan. Menerangkan angan – angan, keinginan, dan berani bermimpi adalah suatu hal yang orang tua selalu tanamkan untuk anak menjadi anak yang berani dan tidak putus asa dalam beragan dan bermimpi.

12. Wahana Harapan



Deskripsi karya

Judul : Wahana Harapan
Ukuran : 79 cm x 110 cm
Media : Cat Akrilik dan Crayon di atas Kertas
Tahun : 2020

Sifat anak – anak yaitu kreativitas yang tinggi. Anak – anak dapat mengubah dan menciptakan suatu barang yang dianggap sampah sekalipun menjadi suatu permainan yang sederhana namun sangat seru bila dimainkan contoh dalam karya ini anak – anak sedang bermain mobil – mobilan yang dibuat dari kulit jeruk di mana keberadaan kulit jeruk ini dianggap sebagai sampah yang tidak berguna.

Analisis karya

1. Aspek estetik

Karya ini dibuat dalam posisi horizontal pada kertas agar lukisan terlihat lebar. Dominasi dalam karya ini terlihat dari garis lurus dan garis lengkung yang disatukan dalam bentuk kontur. Kesebandingan nilai terlihat dari tokoh utama yang dianggap penting dan menjadi daya tarik dihadirkan dengan porpsori nilai yang di mana subyek ini terlihat mencolok dan berbeda baik dalam segi bentuk, ukuran, dan tata letak seperti pada karya ini tokoh utama terletak paling atas diantara subyek lainnya. Keseimbangan yang

terlihat dalam karya ini ialah keseimbangan asimteris. Sisi bawah terlihat lebih padat dan ramai jika dibandingkan dengan sisi atas karya. Peletakkan tiap subyek tanpa perhitungan sehingga mendapatkan kesan yang bebas dan leluasa baik subyek utama maupun subyek pendukung sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh yang terlihat tetap dinamis.

2. Aspek content (isi)

Anak memiliki imajinasi yang tinggi dan sikap kreatif yang terus berkembang. Narasi yang dibuat dalam sebuah permainan menjadi sebuah jalan cerita ketika anak melakukan kegiatan bermain. Berdasarkan khayalan dan imajinasi mereka mobil – mobilan ini diibaratkan sebagai suatu wahana yang dapat mengantarkan mereka dengan membawa harapan dan keinginan anak – anak ini menuju ke suatu keberhasilan.

13. Lompat Tali Lompati Angan



Deskripsi karya

Judul : Lompat Tali Lompati Angan
Ukuran : 79 cm x 110 cm
Media : Cat Akrilik dan Crayon di atas Kertas
Tahun : 2020

Anak perempuan yang sedang melompat bersama dengan anak laki – laki di sampingnya. Dalam hal ini lompat tali sebagai simbol bahwa mereka dapat melompati beragam rintangan untuk menggapai agan – agannya ketika kecil. Impian yang berada di agan – agan merupakan sesuatu hal yang dimiliki setiap anak di dunia ini.

Analisis karya

1. Aspek estetik

Karya ini 100% disetting diatas langit. Dominasi terdapat pada penggunaan tekstur yang terlihat jelas digunakan dalam bidang pada bagian latarbelakang yaitu langit yang nampak tidak teratur dan penuh corak dan aksen sebagai ciri lukisan bergaya dekoratif. Garis lurus dan lengkung menjadi kontur pada setiap subyek.

Keseimbangan yang dibuat adalah keseimbangan asimetris. Di mana jika dibagi menjadi dua sisi bawah dan atas maka akan terlihat bahwa lebih padat dan berat pada sisi bawah dibanding dengan sisi atas. Kesebandingan nilai terlihat jelas dari subyek utama yang dibuat dengan posisi yang beda dari subyek lainnya yaitu berada pada bagian yang paling tinggi diatas sedang melompat. Subyek yang penting memiliki letak yang berbeda dari lainnya dan menjadi satu kesatuan yang unik sebagai sebuah karya.

2. Aspek *content* (isi)

Rasa ingin tahu yang tinggi dan semangat melewati rintangan baik saat belajar maupun bermain merupakan hasrat alami seorang anak. Dalam karya ini terlihat jelas melompati tali sebagai lambang anak melewati rintangan untuk menggapai impiannya yang berupa cita – cita, harapan, dan pengalaman sehingga rasa senang bangga, dan bahagia ia rasakan

14. Hegemoni Petak Umpet



Deskripsi karya

Judul : Hegemoni Petak Umpet
Ukuran : 79 cm x 110 cm
Media : Cat Akrilik dan Crayon di atas Kertas
Tahun : 2020

Anak kecil perempuan yang berada dalam binatang khayalan ia sedang menyembunyikan diri sehingga ketika permainan ini berlangsung ia tidak tertangkap oleh lawan. Dengan setting tempat yang merupakan khayalan, anak – anak ini sedang melakukan permainan “petak umpet” di dalam lautan dengan berbagai macam subyek yang dihadirkan sangat mewakili kehidupan laut seperti hadirnya berbagai macam ikan dan terumbu karang.

Analisis karya

1. Aspek estetik

Komposisi karya dibuat dengan padat dan penuh maka dipilihlah posisi horizontal. Karya ini

terdapat dua bagian yaitu bagian atas dan bagian bawah. Kesebandingan nilai sangat terlihat dalam karya ini di mana subyek utama berada pada *centre* karya dan menjadi *point of interest* karena keberadaanya menyatu dengan sesuatu yang dianggap aneh yaitu kucing yang berekor ikan. Pada karya ini menggunakan keseimbangan simetris. Setiap sisi memiliki keseimbangan yang sama. Dominasi terlihat dari penggunaan garis lurus dan garis lengkung sebagai kontur garis tebal tipis dihadirkan sejak karya ini dibuat. Tekstur terdapat pada bidang langit dan bidang laut agar terlihat dinamis dan tidak membosankan. Kesatuan karya terlihat jelas sangat padat dan penuh antara subyek yang besar dan kecil saling menjalin dan berhubungan erat.

2. Aspek *content* (isi)

Salah satu karakteristik anak – anak yaitu rasa ingin tahu yang tinggi. Setiap hal baru akan menjadi suatu pertanyaan seorang anak yang haus akan jawaban dan pengetahuan. Dalam permainan ini divisualisasikan bahwa anak akan mencari teman lainnya yang sedang berusaha bersembunyi sebagai simbol bahwa setiap anak akan senantiasa berusaha mencari jawaban atas pertanyaan dalam hidupnya. Anak mulai mencari sendiri atas pertanyaan – pertanyaan yang terlintas di dalam hidupnya sebagai bentuk perkembangan seorang anak menuju sebuah kedewasaan.

15. Ular Naga



Deskripsi karya

Judul : Ular Naga
Ukuran : 79 cm x 110 cm
Media : Cat Akrilik dan Crayon di atas Kertas
Tahun : 2020

Anak kecil laki laki yang menggunakan baju bergaris hijau berada di tengah yang hampir terperangkap dalam permainan ular naga, ia

sebagai pemeran utama dalam karya ini. Hal ini sesuai dengan semangat anak – anak dalam melewati masa kecilnya yang dilewati dengan banyaknya kegiatan bermain dan belajar. Rasa takut, cemas, dan khawatir dapat dialami ketika bermain bersama dengan teman sebaya dan itu adalah hal yang wajar.

Analisis karya

1. Aspek estetik

Posisi kertas yang horizontal dibuat untuk mendapatkan kesan lebar dan luas. Pada karya ini terbagi menjadi dua bagian yakni bagian atas dan bagian bawah. Dominasi pada karya ini terlihat jelas melalui penggunaan tekstur terutama pada bagian langit hal ini sebagai aksen dan corak agar langit terlihat dinamis dan fleksibel. Garis lurus dan garis lengkung dijadikan sebagai kontur pada awal sket tebal tipisnya menjadikan garis sebagai aksen tersendiri dalam lukisan. Keseimbangan simetris di mana sisi atas dan bawah memiliki keseimbangan sama, sisi kanan dan kiri memiliki keseimbangan yang sama pula. Kesebandingan nilai terlihat jelas bahwa subyek utama dan subyek pendukung tidak begitu mempedulikan tempat, subyek utama diletakkan berada pada *centre* lukisan sebagai *point of interest* kata kunci dalam karya ini. Kesatuan yang terlihat begitu saling menjalin, berhubungan satu dengan yang lainnya, antar subyek saling mendukung.

2. Aspek content (isi)

Pada karya ini terlihat anak – anak menampakkan beragam ekspresi sebagai bentuk bahwa seorang anak memiliki beragam perasaan yang mereka ekspresikan tulus. Setiap perasaan yang muncul bersifat jujur. Melalui hal ini, maka setiap anak dapat dengan mudah berekspresi sesuai dengan perasaan yang ia rasakan. Merasakan takut adalah hal yang wajar, menangis adalah salah satu bentuk emosi yang dihasilkan oleh perasaan.

PENUTUP

Penulis mendapatkan pengalaman dapat menuangkan gagasan dalam perspektif kehidupan penulis di masa kecil yang tidak atau kurang mendapatkan kesempatan bermain dapat penulis ekspresikan dalam karya proyek studi ini. Dalam penggunaan teknik melukis penulis lebih membebaskan bentuk bidang, bentuk subyek

digarap lebih ekspresif, tekstural, dan cenderung kasar. Dengan selalu berusaha mendapatkan warna yang spesifik dari mengolah warna dengan mencampurkan warna – warna tersebut untuk menjadi warna yang spesifik, penulis mendapatkan pengalaman estetis dalam menggambarkan suasana kanak-kanak yang berbahaga dan penuh warna.

DAFTAR PUSTAKA

Allam, Mohammad Syaeful. 2018. Permainan Tradisional Anak Nusantara sebagai Inspirasi Berkarya Seni Lukis Naratif. Laporan Proyek Studi. Semarang:

Aprilia. 2012. “Nirmana Dwimatra”. Buku Ajar. Semarang: Jurusan Seni Rupa UNNES. Print

Herlina. 2013. Bilbliotherapy: Mengatasi Masalah Anak dan Remaja melalui Buku. Bandung: Pustaka Cendekia Utama

Munandar, Utami. 2012. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta:PT Rineka Cipta

Pratiwinindya, R. A. (2019). Media Interaktif “Ayo Mengenal Motif Batik Klasik” Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik bagi Siswa Sekolah Dasar. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 13(1), 35-46.

Sidik, Fajar. 1989. Desain Elementer. Yogyakarta: ASRI