

AKTIVITAS BERMAIN ANAK SEBAGAI OBJEK LUKISAN

CHILDREN'S PLAY ACTIVITY AS A PAINTING OBJECT

Oleh: Rizky Agoeng Inaya, NIM. 12206241018, E-mail: agoenginaya05@gmail.com, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

Abstrak

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan konsep, tema, proses, teknik, dan bentuk dari penciptaan lukisan yang terinspirasi oleh aktivitas bermain anak. Metode penciptaan yang digunakan dalam penciptaan karya meliputi tahap eksplorasi, eksperimen, dan visualisasi. Penciptaan lukisan ini berdasarkan pendekatan naturalistik dengan capaian bentuk realis. Adapun hasil dari Tugas Akhir Karya Seni ini adalah sebagai berikut: 1). Konsep penciptaan lukisan memvisualisasikan objek-objek aktivitas bermain anak. 2). Tema yang diangkat adalah aktivitas anak dalam permainan tradisional. 3). Proses visualisasi meliputi sketsa, proses pewarnaan, dan *finishing*, dengan menggunakan teknik *Whases*, *Glazing*, *Wet in Wet*, *Dry Brush*, *Lifting Off*, *Brush stroke*. 4). Bentuk lukisan adalah naturalis realistik. 5). Karya yang dihasilkan berjumlah 8 karya, meliputi: *Memancing* (76cm x 56cm), *Bermain kapal otok-otok* (76cm x 56cm), *Bermain burung merpati* (76cm x 56cm), *Bermain mobil-mobilan* (76cm x 56cm), *Bermain pasir* (76cm x 56cm), *Bermain tembak-tembakan* (76cm x 56cm), *Bermain gundu/kelereng* (76cm x 56cm), dan *Bermain boi-boian* (42cm x 29cm).

Kata kunci: aktivitas bermain anak, lukisan, cat air

Abstract

The purpose of this paper is to describe the concepts, themes, processes, techniques, and forms of creating paintings that are inspired by children's play activities. The methods used in the creation of artworks include the stages of exploration, experimentation, and visualization. The creation of this painting is based on the naturalistic approach with a realist form. The results of Final Project of Artwork are as follows: 1). The concept of painting creation visualizes objects of children's play activities. 2). The theme raised is children's activity in traditional games. 3). The visualization process includes sketching, coloring, and finishing using the techniques of Whases, Glazing, Wet in Wet, Dry Brush, Lifting Off, and Brush stroke. 4). The form of painting is realistic naturalist. 5). The resulting work consists of 8 artworks, including: Memancing (76cm x 56cm), Bermain kapal otok-otok (76cm x 56cm), Bermain burung merpati (76cm x 56cm), Bermain mobil-mobilan (76cm x 56cm), Bermain pasir (76cm x 56cm), Bermain tembak-tembakan (76cm x 56cm), Bermain gundu/kelereng (76cm x 56cm), dan Bermain boi-boian (42cm x 29cm).

Keywords: children's play activity, watercolor, painting

PENDAHULUAN

Cat air di Indonesia saat ini, khususnya bagi masyarakat awam masih kurang diapresiasi, dikenal dan diminati, berbeda dengan karya-karya bermedium akrilik dan minyak yang banyak dan di kenal masyarakat awam. Hanya sedikit orang tau bahwa dalam lukisan cat air memiliki karakter unik yang tidak ada dalam medium lainnya, seperti: tidak adanya pigmen cat putih, untuk memperoleh warna putih atau *highlight* menggunakan putih kertas, blobor, dan transparan, manajemen waktu di sini sangat perlu diperhatikan untuk memperoleh efek blobor yang estetis dalam cat air.

Pada Tugas Akhir Karya Seni ini, menggunakan cat air sebagai medium utama penciptaan karya. Lukisan yang diciptakan memvisualisasikan aktivitas anak dalam bermain, khususnya permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi kegenerasi berikutnya. Dari permainan ini, anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa (Euis Kurniati, 2016; 2).

Melihat perilaku anak-anak zaman sekarang, kebanyakan hanya mengetahui permainan-permainan yang modern saja yang berdampak anak menjadi egois, kurangnya kreatifitas. Umumnya hal seperti ini terjadi pada anak-anak di perkotaan mungkin jika kita berkunjung ke suatu desa atau kampung, setidaknya kita masih bisa menemui anak-anak yang sedang bermain kelereng ataupun petak umpet. Manfaat yang ada dalam permainan ini untuk anak meliputi emosional nyata seperti tengang rasa, solidaritas terhadap sesama, kreatifitas, dan spiritual. Fenomena tersebut yang melatar belakangi penciptaan lukisan ini.

Adapun tujuan penciptaan lukisan adalah menghadirkan kembali ingatan-ingatan saat bermain tersebut ke dalam sebuah lukisan dengan media cat air. Teknik aquarel yang digunakan yaitu: *whases*, *glazing*, *wet in wet*, *dry brush*, dan *liffing off*. Pencapaian bentuk yang digunakan menggunakan pendekatan naturalis realistik.

KAJIAN TEORI

Seni Lukis

Secara historis, seni lukis sangat terkait dengan gambar. Peninggalan-peninggalan prasejarah memperlihatkan bahwa sejak ribuan tahun lalu, nenek moyang manusia telah memulai membuat gambar pada dinding-dinding gua untuk menceritakan bagian-bagian penting dari kehidupan. Bugiswanto (1985: 13) menyatakan bahwa seni lukis adalah manifestasi batin dan pengalaman estetis yang di curahkan atau

dituangkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis, warna, tekstur, *volume* dan ruang sebagai media.

Cat Air

Cat air atau populer dengan sebutan aquarel adalah lukisan yang menggunakan pigmen dengan pelarut air dengan sifat transparan. Aquarel atau dalam bahasa Inggris *Aquarelle*, dalam bahasa Latin disebut *Acquarelle*, dalam bahasa Belanda disebut *waterverf* yang berarti cat air, saat ini sepadan artinya dengan teknik melukis pada kanvas yang menggunakan cat air (teknik transparan) sehingga lapisan cat yang ada di bawahnya (disapu sebelumnya) atau warna kertasnya masih nampak, warna putih hampir tidak pernah dipakai, sebagai gantinya adalah warna kertas. Kertas yang digunakan adalah bebas kayu (hanya terdiri dari selulosa) dan unsur minyak, yang dibuat dari bahan dasar kain, (Susanto, 2012: 14)

Aktivitas Bermain Anak

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain adalah pengulangan. Anak mengonsolidasikan keterampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk

melakukan aktivitas lain. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa hukum atau teguran misalnya bermain boneka diumpamakan adik yang sesungguhnya (Semiawan, 2002: 21). Pada pembuatan karya penulis terinspirasi dari karya Djoko Maruto dan Galuh Tajimalela.

METODE PENCIPTAAN

Dalam proses penciptaan lukisan objek lomba 17 Agustus, diperlukan suatu metode untuk menguraikan secara rinci tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses penciptaan, sebagai upaya dalam mewujudkan karya seni, melalui pendekatan-pendekatan dengan disiplin ilmu lain, hal ini dimaksudkan agar selama dalam proses penciptaan dapat dijabarkan secara ilmiah dan argumentatif.

Observasi

Observasi merupakan langkah awal sebelum memulai menciptakan lukisan. Observasi dilakukan untuk mengamati dan mengetahui apa saja aktivitas bermain anak yang akan diangkat sebagai objek lukisan, selain mengamati penulis juga ikut berpartisipasi dalam bermain untuk lebih dekat dan mendalami karakter. Kemudian menggunakan bantuan kamera untuk mengabadikan momen saat pengambilan objek anak-anak sedang bermain.

Improvisasi

Improvisasi adalah ekspresi yang spontan dan tidak disadari dalam berkarya yang kemudian menimbulkan efek indah pada karya seni. Dalam hal ini penulis menemukan efek cat air yang sangat menarik dalam pengerjaan lukisan, yaitu efek blobor yang sangat jelas. Yaitu setelah

proses washes lalu glazing kemudian cat yang digoreskan ditetaskan air, pada saat meneteskan air keadaan cat tidak terlalu basah dan belum mengering. Di sini waktu sangat berpengaruh sekali.

Visualisasi

Proses visualisasi yaitu proses terpenting dan tahap terakhir dalam metode penciptaan karya seni. Visualisasi adalah pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta grafik dan sebagainya atau proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat karya seni atau visual.

Pendekatan Penciptaan Karya

Seniman yang memberikan inspirasi penulis dalam penciptaan lukisan adalah Djoko Maruto dan Galuh Taji Malela. Mereka merupakan pelukis yang selama ini memberi inspirasi dalam penciptaan lukisan, baik dalam menuangkan ide dan gagasan maupun dalam berkarya seni.

HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN

Konsep Penciptaan

Konsep penciptaan lukisan ini adalah memvisualkan aktivitas bermain anak kedalam bentuk lukisan. Karya ini menggunakan pendekatan naturalis realistik. Objek-objek pada lukisan divisualkan menggunakan media air diatas kertas dengan teknik pewarnaan *Whases*, *Glazing*, *Wet in Wet*, *Dry Brush*, *Lifting Off*, *Brush stroke*.

Metode yang digunakan yaitu observasi, improvisasi, dan visualisasi. Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data

pengamatan. Metode improvisasi dilakukan dengan cara pembuatan sketsa-sketsa untuk menghasilkan gambar/objek figur utama yang akan dilukiskan pada kertas dan metode visualisasi dilakukan dengan cara pemindahan sketsa-sketsa yang telah dibuat pada tahap improvisasi kedalam kertas. Adapun Tema yang penulis angkat pada lukisan ini adalah aktivitas anak dalam permainan tradisional sebagai objek utama. Alat yang digunakan pada penciptaan karya antara lain: palet, kuas, pensil, staples wadah air. Sedangkan bahan yang digunakan meliputi kertas cat air dan solasi kertas.

Teknik Melukis

Teknik merupakan cara seorang pelukis untuk memvisualisasikan lukisan sehingga teknik mempunyai peranan penting dalam penciptaan lukisan dari awal sampai menjadi lukisan yang sempurna. Teknik yang digunakan dalam proses pembuatan karya ini penulis menggunakan teknik *Whases*, *Glazing*, *Wet in Wet*, *Dry Brush*, *Lifting Off* dan *Brush stroke*.

Proses Visualisasi

Tahap pertama yang dilakukan dalam penggarapan karya ini adalah pembuatan sketsa dasar dengan objek-objek foto yang telah dipilih dengan pensil 2B.

Proses pembuatan *background* pertama kali diawali dengan membasahi area kertas proses ini dinamakan *whases* memberikan lapisan dasar pada kertas menggunakan kuas yang besar, lembut, dan *flat*. Proses selanjutnya *glazing* memberikan warna dasar dan transparan pada *background* atau objek, untuk mendapatkan gelap terang, penggunaan teknik *wet in wet* dan *lifting*

off digunakan agar menampilkan kesan *volume* pada lukisan. Untuk memberikan gelap terang dan jatuhnya cahaya pada *background* dapat menggosokkan warna yang lebih gelap. Untuk mendapatkan efek bercak seperti akar menyebar, adalah sewaktu cat setengah basah dan tidak kering dengan cara mencipratkan air atau ditetaskan dengan air bersih. Dalam proses ini efek-efek cat air akan indah sekali menghasilkan bercak atau efek tak terduga adalah salah satu keistimewaan cat air

Proses terakhir yaitu finishing. *Finishing* atau penyelesaian yaitu tahap pengerjaan secara akhir dan mendetail pada objek dengan menutupkan kuas menyerupai teknik pointelis lalu menambahkan warna-warna yang lebih kompleks dan jeli berdasarkan gelap terang serta pencahayaan beserta bayangan yang ada pada objek dengan memperhatikan bagian-perbagian menggunakan teknik *dry brush* hingga tempat terkecil.

Hasil Karya

1. “Memancing”



Gambar I. “Memancing”

Cat Air pada Kertas, 76 x 56 cm, 2017

Karya pertama pada gambar I memvisualisasikan figur anak laki-laki dan ikan yang dijadikan sebagai fokus utama dalam

lukisan ini. Lukisan ini menggunakan komposisi asimetris dengan objek utama yaitu anak laki-laki berada sisi sebelah kanan sebagai *center of interest* dengan *background* berwarna dominan perpaduan hijau.

Teknik pewarnaan yang digunakan dalam lukisan ini adalah teknik *wet on dry* dengan menggunakan kuas sebagai alatnya, yaitu dengan mencampurkan cat secara encer baru kemudian digoreskan pada kertas keseluruhan bagian untuk memberi warna dasar. Kemudian untuk mendapatkan gelap terang pada *background* dan objek penulis menggunakan tehnik basah dengan cara menumpuk cat dengan posisi dimana kertas sudah kering, kemudian usap dengan kuas yang sudah bersih dibagian tepian cat yang sudah digores. lukisan yang memiliki bidang luas dibuat menggunakan kuas besar lembut, sedangkan bagian lukisan yang diperlukan detail menggunakan kuas berukuran kecil lembut agar lebih akurat dalam mencapai detail lukisan.

Karya lukisan ini merupakan salah satu momen yang sangat berkesan, bercerita tentang momen pada saat memancing di sungai pinggiran desa dengan alat seadanya dan batang bambu, hasil ikan yang di dapat adalah ikan keting atau kating yang memiliki patil racun di siripnya, inilah salah satu momen yang menjadi point saya adalah terkena patil ikan keting yang sangat sakit sekali, meskipun sakit sekali tetapi ada keseruan dan kegembiraan didalamnya ketika mendapatkan ikan.

2. “Dus-dusan”

Karya pada gambar II menampilkan figur anak yang sedang bermain di air, latar tempat lukisan ini berada di aliran sungai dengan

Background sengaja dibuat tidak terlalu detail agar objek utama terlihat lebih menonjol sehingga menjadi fokus utama atau *center of interes*. Dalam lukisan ini figur anak menggunakan baju warna biru dengan motif garis salah satu kostum tim sepak bola. Raut wajah kesal dan marah anak digambarkan jelas dari raut wajah. Pewarnaan dalam lukisan ini menggunakan teknik blobor, basah, dan kering dengan cat air. warna-warna yang digunakan adalah warna senada, sehingga terlihat lebih harmonis namun tetap mempertahankan aspek kesatuan agar lukisan dapat dinikmati dengan baik. Warna biru mendominasi keseluruhan lukisan.



Gambar II. “Dus-dusan”
Cat Air pada Kertas, 76 x 56 cm, 2017

Teknik goresan pada lukisan ini sama dengan lukisan sebelumnya. Dalam proses pewarnaan pada lukisan ini menggunakan warna yang sesuai dengan kenyataan yang ada. Lukisan ini di dominasi dengan warna biru kehijauan. Warna yang digunakan meliputi *Viridian Hue*, *Phthalo Blue*, *Ultramarine*, *Yellow Ocre*, *Burn umber*, *Brilliant Red*, *Crimson*, *Medium Yellow*, dan *Ivory Black*. Pada baju menggunakan warna *Phthalo Blue* dan campuran *Ivory Black*. *Yellow Ochre*, *Crimson*, *Viridian Hue* dan campurann warna *Ultramarin* dengan *crimson*

pada warna kulit. Pada ojek kapal mainan menggunakan warna *Crimson*, dan bayangan menggunakan campuran warna *Medium Yellow*.

Karya lukisan ini bercerita tentang momen yang pernah penulis alami pada saat masih kecil yaitu sebuah momen sederhana dimana ketika siang menjelang sore.

3. “Bermain Burung Merpati”

Lukisan pada gambar III menggambarkan sosok anak yang sedang memegang burung dara atau merpati. Dengan kaos putih, celana biru dan burung merpati ditangannya, Sedangkan menghadap ke arah depan menggambarkan anak sedang menerbangkan burung dara dan dedaunan yang menjadi latar *background*. Warna warna yang digunakan saya dalam lukisan ini yaitu objek burung merpati menggunakan warna campuran sebagai dasar yaitu warna *Viridian Hue* dan *Ultramarine* dengan teknik *wet on wet* kemudian ditumpuk dengan warna campuran *Crimson* dan *Phthalo Blue* untuk mendapatkan motif, kemudian pada detail mata dan paruh menggunakan warna *Brilliant Red* dengan kuas kecil dan runcing.



Gambar III. “Bermain burung merpati”
Cat Air pada Kertas, 76 x 56 cm, 2017

Komposisi atau posisi penempatan objek utama yaitu anak berada ditengah dengan hanya digambarkan sedang menghadap depan pada tengah-tengah bidang menjadikan komposisi dan proporsi objek menjadi pusat perhatian pada karya ini. Berikutnya yaitu prinsip desain kesatuan (*Unity*) tercipta dari adanya susunan kedekatan warna dan proporsi.

Bermain burung merpati dilakukan pada sore hari menjelang petang, permainan ini dilakukan pada sumua kalangan termasuk anak-anak. Pada permainan ini memerlukan dua orang atau lebih, dan memerlukan sepasang burung tersebut dalam permainanya. Dengan cara menerbangkan burung merpati jantan kemudian burung betina untuk memancing burung merpati turun dari ketinggian.

4. “Bermain Mobil-mobilan”



Gambar IV. “Bermain mobil-mobilan”
Cat Air pada Kertas, 76 x 56 cm, 2017

Lukisa pada gambai IV yang berjudul “Bermain Mobil-mobilan” memvisualisasikan anak sedang bermain mobil-mobilan dan ibu sedangkan memberi makan pada adik kecilnya, keseruan sangat terlihat dari raut wajah anak yang sedang mengisi bak mobil dengan pasir.

Penyusunan letak objek (komposisi) pada lukisan ini adalah dengan komposisi asimetris, dimana objek utama berada di tengah dan warna baju sebagai pusat perhatian (*poin of interest*)

yang kemudian didukung dengan adanya objek ibu dan anak sebagai pelengkap, selain itu pertimbangan proporsipun sangat diperhatikan supaya mencapai hasil yang di inginkan serta seimbang anantara objek dan *backgroundnya*.

Prinsip-prinsip desain yang mendukung lukisan ini selain komposisi yaitu harmoni terdapat pada penggunaan objek yang sesuai dengan perbandingan antara objek utama dan objek lainnya sesuai jarak pandang seperti dalam pembuatan latar *background* yaitu objek dekat tampak detail sedangkan yang jauh dari pandangan mata dibuat blur atau samar-samar. Unsur tekstur pada karya ini menggunakan teknik sapuan kuas atau *brush sroke* terletak pada pembuatan pasir secara detail tetapi memanfaatkan cara menggores sehingga dapat memunculkan kesan pasir dan membentuk kesan semu atau pada objek rumput.

Lukisan ini menceritakan ketika suasana pagi hari dua orang kakak beradik sedang bermain mobil-mobilan di halaman rumah, dan ibu sedang memberikan sarapan pagi. Agar mereka kenyang dan dapat ditinggal dengan kegiatan lain setelah menyuapinya. Salah satu aktifitas ini sangat berkesan bagi penulis karena ada sisi romantis didalamnya yaitu kasih sayang seorang ibu sehingga diangkat menjadi lukisan.

5. “Bermain Pasir”



Gambar V. “Bermain pasir”
Cat Air pada Kertas, 76 x 56 cm, 2018

Dalam lukisan gambar V menampilkan sosok seorang anak yang sedang bermain pasir menggunakan cetakan gelas plastik, dimana tangan kanannya sedangkan memegang gelas plastik dan tangan kiri memegang hasil cetakan pasir, sebelah kanannya ada tas yang berisi alat-alat bermainnya. Dalam situasi asik bermain dan membentuk pasir si anak menggunakan kaos berwarna merah muda dengan celana berwarna biru

Pada bagian *background* terdapat pohon, bukit, dan disebelah kiri terdapat rumput liar, meski demikian adanya *background* tidak merubah objek anak perempuan sebagai *point of interest* dari lukisan ini.

Kegiatan bermain pasir biasanya dilakukan oleh anak laki-laki atau perempuan, dalam kegiatan ini, bahan yang digunakan adalah pasir dan botol bekas atau gelas plastik sebagai alat cetaknya. Cara bermainnya dengan memasukan pasir kedalam gelas atau alat cetak, ketika sudah terisi penuh gelas di kocok atau digoyangkan kemudian di balik dan di tuangkan, angkat perlahan kemudian jadilah cetakan seolah olah membentuk bangunan atau sesuatu.

6. “Bermain Tembak-tembakan”



Gambar VI. “Bermain tembak-tembakan”
Cat Air pada Kertas, 76 x 56 cm, 2018

Karya pada gambar VI menampilkan figur anak sedang memegang pelepah pisang seakan-akan anak tersebut sedang memegang senapan, tatapan mengadap kearah atas dengan serius seperti mengamati sesuatu. Pohon pisang dan anak laki-laki dibelakang objek utama menjadikannya sebagai *background*.

Unsur garis lurus dan tegas juga terdapat dalam karya lukisan ini yang terdapat pada objek pelepah pisang di depan objek utama. Prinsip seni kontras terdapat pada warna objek utama, pelengkap dan *background* yang sengaja dibuat gelap terang bertujuan untuk memunculkan objek pohon pisang dan anak laki-laki sebagai *center of interest* dari lukisan ini. Objek pohon pisang juga memberikan kejelasan bahwa pembuatan mainan dalam lukisan ini terbuat dari terbuat dari pelepah pohon pisang, yang mana bahan tersebut terbuat dari bahan alam. Warna yang digunakan dalam lukisan ini yaitu didominasi dengan warna biru yang terkesan gelap sedangkan pada objek utama anak menggunakan warna cerah.

Permainan tembak-tembakan termasuk permainan kreativitas biasanya dilakukan oleh anak laki-laki, permainan ini beranggotakan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan bahan-bahan alam sekitar, bahan yang digunakan menggunakan kayu, bambu, atau pelepah pisang kemudian dibentuk sedemikian rupa menyerupai senjata api. Area bermainpun tidak jauh dari sekitar desa misalnya perkebunan atau pekarangan rumah. Cara bermain dengan memegang senjata mainan tersebut kemudian menyodorkan atau mengincar teman berteriak ”dor!”. Dalam karya yang berjudul ”Bermain tembak-tembakan” terdapat dua figur anak

sedang bermain tembakan dan yang satu lagi sedang membuat tembakan.

7. “Bermain Gundu”



Gambar VII. “Bermain gundu”

Cat Air pada Kertas, 76 x 56 cm, 2017

Dalam karya pada gambar VII menggambarkan dua anak laki-laki sedang bermain gundu, dalam komposisi asimetris dengan objek anak berada di sisi kiri. Tatapan mata menghadap permainan menggambarkan keseruan dan sportifitas yang didukung dengan ekspresi wajah dan tangan anak sedang memegang gundu. *Background* pada karya ini sengaja dibuat kabur agar mengesankan kesan dramatis antara kedua objek utama tersebut. Unsur lainnya yaitu kesan *harmony* yang dilihat dari adanya kesamaan unsur warna objek utama dan *backgroundnya*. Sedangkan proporsi pada objek dibuat dengan anatomi yang pas dengan prinsip *balance* yang ditunjukkan pada dua figur manusia yang berada di sisi sebagian besar lukisan dan melihat kearah gundu mengisi hingga menimbulkan kesan seimbang dan menjadikan kedua figur bapak dan anak sebagai *point of interest* dari karya lukis ini.

Gundu atau kelereng termasuk permainan strategi dan ketangkasan, dalam bermain gundu berisikan dua orang atau lebih, bahan yang digunakan adalah butir kelereng dan tempat permainan ini dilakukan di halaman rumah atau taman bermain dengan tanah yang datar. Kelereng ditembakkan dengan cara menyentil

kelereng yang dipegang dengan tangan kiri, kemudian dicetrak atau disentil menggunakan ibu jari atau jari telunjuk kanan.

8. “Bermain Boi-boian”



Gambar VIII. “Bermain boi-boian”

Cat Air pada Kertas, 76 x 56 cm, 2017

Pada gambar VIII objek anak-anak dalam posisi jongkok dan berlari yang menggambarkan interaksi. Letak objek anak-anak dan genteng yang sedang disusun merupakan menjadi titik fokus dan *center of interest* dari lukisan ini.

Latar rumah dan pohon, warna hijau penulis menggunakan campuran warna *Ultramarine*, *Lemon Yellow*, *Brunt Umber*, *Yellow Ochre*. Ada empat anak pada lukisan, pada pakaian anak sebelah kiri menggunakan warna baju *Ultramarine*, sebelah berbaju kuning cerah dengan warna *Medium Yellow* dan sedikit warna *Ultramarine*. Pada objek anak bagian belakang menggunakan warna *Medium Yellow* dan campuran sedikit warna *Brilliant Red* sedangkan yang satunya menggunakan warna *Phthaloe Blue* sedikit warna *Ivory Black*.

Pada bagian depan terdapat tumpukan buah pisang agar menambah kesan bahwa permainan dilakukan di pedesaan dengan warna *Medium Yellow* dan *Ultramarine* sebagai campurannya. Pada tanah dibuat teknik pointilis dengan campuran *Yellow Ochre*, *Brunt Umber*, dan *Phthalo Blue* untuk kesan bayangan pohon.

Permainan boi-boian termasuk dalam kategori permainan ketangkasan dan strategi,

permainan dilakukan 4 orang atau lebih, alat yang digunakan adalah bola kasti atau sandal dan beberapa pecahan genteng. Pemain dibagi menjadi 2 kelompok grup, yaitu grup main dan grup lawan. Tugas grup main adalah merubuhkan menara genteng dengan menggunakan bola dari jarak tertentu. Selanjutnya, grup main harus menyusun kembali menara genteng yang berserakan tersebut sambil menghindari tembakan dari bola grup lawan. Jika ada pemain yang terkena tembakan bola dari grup lawan maka ia gugur.

KESIMPULAN

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

1. Konsep penciptaan lukisan adalah menghadirkan kembali ingatan-ingatan saat bermain tersebut ke dalam sebuah lukisan menggunakan media cat air dengan teknik aquarel seperti: *whases*, *glazing*, *wet in wet*, *dry brush*, dan *liffing off*.
2. Tema penciptaan dalam lukisan adalah aktivitas anak-anak dalam kegiatan bermain.
3. Proses visualisasi diawali dari membuat sketsa pada kertas, dilanjutkan proses *whases* memberikan lapisan dasar pada kertas. Proses selanjutnya *glazing* memberikan warna dasar

dan transparan pada *background*., Selanjutnya proses.

4. Bentuk lukisan yang dihasilkan adalah naturalis dengan objek realistik. Hasil lukisan yang diciptakan berjumlah 8 lukisan dengan kurun waktu 2017-2018. Adapun judul dan ukuran karya lukisan tersebut adalah sebagai berikut: Memancing (*76cm x 56cm*), Dus-dusan (*76cm x 56cm*), Bermain burung merpati (*76cm x 56cm*), Bermain mobil-mobilan (*56cm x 76cm*), Bermain pasir (*56cm x 76cm*), Bermain tembak-tembakan (*76cm x 56cm*), Bermain kelereng (*56cm x 76cm*), dan Bermain boi-boian (*42cm x 29cm*).

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Semiawan, Conny. R. 2002. *Belajar Dan Pembelajaran Dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta: PT Ikrar Mandiri Abadi.
- Sony Kartika, Darsono & Sunarmi. 2017. *Estetika Seni Rupa Nusantara*. Solo : Citra Saint Jaten.