

PERMAINAN ANAK DESA SOMOPURO SEBAGAI OBJEK PENCIPTAAN LUKISAN

CHILD GAME OF SOMOPURO VILLAGE AS THE OBJECT OF PAINTINGS CREATION

Oleh: SATMOKO, 12206244002, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia, satmoko103@gmail.com

ABSTRAK

Tugas akhir karya seni ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep, proses visualisasi (alat bahan dan teknik) dan bentuk lukisan dengan objek permainan anak desa Somopuro. Metode yang digunakan eksplorasi, observasi dan visualisasi. Eksplorasi, mengumpulkan informasi baik yang berkaitan dengan tema maupun objek karya lukis tersebut. Observasi untuk mengetahui ciri khas bentuk permainan anak desa Somopuro, dan juga untuk mengetahui beberapa gestur macam-macam gerakan pada anak-anak yang sedang memainkan permainan anak desa Somopuro, *bal-balan lendhut* menjadi ciri khas permainan di desa tersebut. Penulis dalam penciptaan lukisan menggunakan pendekatan naturalisme. Kemudian visualisasi bentuk dari pembuatan beberapa sketsa dikertas kemudian melalui pemilihan sketsa tersebut kemudian diterapkan diatas kanvas, yang selanjutnya melalui proses pewarnaan menggunakan cat minyak. Hasil karya yang dihasilkan adalah lukisan naturalistik dimana dalam penciptaannya meniru objek langsung maupun menggunakan gambar foto yang mana terdapat perubahan dimana sesuai dengan ide pelukis agar menimbulkan kesan yang indah. Delapan lukisan tersebut yaitu: “*Golek Iwak*” (70 x 90), “*Nabok Banyu*” (70 x 90), “*Bal – Balan Lendhut*” (80 x 90), “*Benthik*” (100 x 120), “*Ngoyak Layangan*” (100 x 120), “*Egrangan*” (110 x 130), “*Mlintheng Manuk*” (110 x 130), “*Sundlupan*” (110 x 130).

Kata kunci: permainan anak, naturalisme

ABSTRACT

*The final project of this artwork aims to describe the concept, the visualization process (material and engineering tools) and the form of painting with the object of the village of Somopuro. The method used is exploration, observation and visualization. Exploration, gathering good information related to the theme and object of the painting. Observation to find out the typical game form of Somopuro village children, and also to find out the various gestures of various movements in children who are playing Somopuro village games, lendhut lanes become a characteristic of the game in the village. The author in the creation of paintings uses the naturalism approach. Then visualize the form from making several sketches in the paper then through the selection of the sketch then applied on the canvas, which then through the coloring process using oil paint. The resulting work is a naturalistic painting where in its creation imitates a direct object or uses photographic images where there is a change in accordance with the artist's idea to create a beautiful impression. The eight paintings are: “*GolekIwak*” (70 x 90), “*Nabok Banyu*” (70 x 90), “*Bal – Balan Lendhut*” (80 x 90), “*Benthik*” (100 x 120), “*Ngoyak Layangan*” (100 x 120), “*Egrangan*” (110 x 130), “*MlinthengManuk*” (110 x 130), “*Sundlupan*” (110 x 130).*

Keywords: child game, naturalism

PENDAHULUAN

Sebuah permainan anak merupakan sebuah kegiatan atau aktifitas anak-anak masyarakat yang umumnya di masyarakat pedesaan. Di desa Somopuro tepatnya di kecamatan Jogonalan, Kabupaten Klaten sering kali masih dijumpai permainan *jontlopan/tulup*, *kontrakol*, *dakon*, *gatheng*, *jitingan*, *sreng-srengan*, *bentik*, *cendak-lungguh* dan lain sebagainya.

Dari keanekaragaman jenis permainan anak jenis permainan anak desa Somopuro tersebut, penulis tertarik untuk mengekspresikan momen tertentu permainan anak tersebut kedalam lukisan. Permainan anak desa Somopuro ada bermacam-macam jenis, tetapi hanya ada beberapa yang menjadi ciri khas permainan anak di desa Somopuro. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasar kebutuhan masyarakat setempat. Kebanyakan permainan anak dipengaruhi oleh alam lingkungannya sehingga permainan ini selalu menarik serta menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu (Mulyani N, 2016:20).

Sehubungan dengan permainan anak desa yang ada di desa somopuro, maka penulis menciptakan karya seni lukis ini dengan mengambil judul “Permainan Anak Desa Somopuro Sebagai Objek Penciptaan Lukisan”. Alasan penulis mengangkat tema tentang “Permainan Anak Desa Somopuro” karena penulis merasa permainan anak desa yang berada di desa Somopuro begitu menarik, gerakan anak-anak saat bermain begitu terlihat menyenangkan, sehingga penulis tertarik untuk mengambil objek anak yang sedang bermain ke dalam lukisan.

Gaya seni lukis Naturalisme merupakan gaya yang dipilih penulis dalam mewujudkan ide dan tema penciptaan lukisan. Gaya Naturalis dipilih karena dapat mewakili gagasan penulis dengan melihat objek permainan anak desa somopuro, dengan gaya Naturalisme yang menyerupai objek lukisan tersebut, penulis membuat lukisan dengan sedikit mengubah objek lukisan agar terlihat lebih indah.

Tinjauan Tentang Seni Lukis Naturalisme, seni yang merupakan representasi yang bertujuan untuk memproduksi objek sebagai keyakinan atas alam (Susanto, 2011: 271). Naturalisme merupakan “anak kandung” =>Realisme yang kelahirannya diidentifikasi oleh perbedaan lukisan Courbet (yang sangat sosialis, menyangkut masalah moral) dengan karya-karya Manet yang objektif, tanpa pesan moral, karena ia tidak ambil pusing dengan apa yang dilukisnya. Naturalisme selanjutnya diartikan sebagai Realisme yang memilih objek yang indah-indah saja, sangat fotografis dan membumah.

METODE PENCIPTAAN DAN PENDEKATAN

1. Metode Penciptaan

a. Eksplorasi

Sebelum mulai berkarya, suatu eksplorasi sangat penting karena penulis akan mengumpulkan informasi baik yang berkaitan dengan tema maupun objek karya lukis tersebut. Hal ini sesuai dengan arti eksplorasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dikutip dari <http://kbbi.co.id> eksplorasi diartikan sebagai penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak (tentang keadaan)....

Proses eksplorasi akan tema mengenai permainan anak desa dilakukan baik melalui buku maupun internet yang membahas tentang permainan anak desa.

b. Observasi

Observasi merupakan langkah awal sebelum memulai menciptakan lukisan. Observasi dilakukan untuk mengamati, mencari, dan mengetahui apa saja elemen-elemen dan karakteristik permainan anak desa Somopuro untuk diangkat sebagai subjek lukisan. Ketika melakukan observasi, penulis mencari objek anak yang sedang bermain permainan anak desa lebih tepatnya di desa Somopuro yang merupakan tempat tinggal penulis dan juga mencari berbagai sumber foto permainan tradisional sebagai perbandingan mengenai persamaan permainan anak desa Somopuro. Untuk selanjutnya diamati dan dicari gestur berbagai macam gerak anak-anak yang sedang memainkan permainan anak di desa Somopuro, kemudian dibuat sketsa diatas kertas yang nantinya dipindahkan diatas kanvas.

c. Visualisasi (Eksekusi)

Tahapan ini dimulai pembuatan sketsa terlebih dahulu di media kertas kemudian diterapkan diatas kanvas. Proses selanjutnya pemberian warna memakai cat minyak dengan teknik basah menggunakan kuas secara menyeluruh sesuai objek. Setelah itu pemberian warna yang dari warna gelap ke terang untuk memberi kesan bayangan agar lukisan terlihat seperti objek dengan bentuk naturalis..

2. Pendekatan Naturalisme

Menurut BlogSuyono (2018, <http://blogsuyono.com/seni-lukis/seni-lukis-aliran-naturalisme-penyatuan-dengan-alam/>) Aliran

Naturalisme sebagai salah satu jenis aliran yang berbeda dalam dunia seni lukis cukup menarik untuk kita kenali lebih dalam. Seni lukis ini lebih dikenal dengan pengangkatan objek lukis yang berupa dunia alam. Pelukis naturalis akan menuangkan dengan sempurna hasil dari rasa cintanya terhadap alam tempat berpijak menjadi sebuah lukisan yang indah dan penuh makna.

Hampir setiap objek lukis yang akan diangkat ke dalam lukisan naturalisme tampak mudah dikenali seperti keadaan saat mata manusia memandang objek tersebut secara nyata.

Pemahaman terhadap hasil akhir dari lukisan tidak akan sesulit jenis seni lukis aliran lain terutama aliran yang objeknya tidak nyata. Bentuk objek dalam aliran naturalisme nyaris sempurna dan sama dengan objek aslinya.

Salah satu tokoh pelukis yang menganut aliran naturalisme adalah Basuki Abdullah, salah satu karyanya yaitu lukisan yang berjudul “Kakak Adik”. Lukisan Basuki Abdullah yang berjudul “Kakak dan Adik” (1978) ini merupakan salah satu karyanya yang menunjukkan kekuatan penguasaan teknik naturalis. Dengan pencahayaan dari samping, figur kakak dan adik yang dalam gendongan terasa mengandung ritme drama kehidupan.

PEMBAHASAN DAN HASIL PENCIPTAAN

Konsep Penciptaan

Konsep dapat menjadi pembatas berfikir kreator maupun penikmat dalam mengapresiasi karya seni. Sehingga kreator dan penikmat dapat memiliki persepsi yang sejajar” (Susanto, 2011:227). Penulisan konsep penciptaan lukisaan pada tugas akhir ini mengacu pada lingkungan masyarakat terhadap permainan tradisional yang jarang ditemui pada zaman sekarang. Tetapi di desa Somopuro permainan ini masih dapat dijumpai meskipun hanya beberapa anak saja yang masih memainkannya. Dari permainan anak desa Somopuro tersebut, kemudian dijadikan objek lukisan kedalam media kanvas untuk menciptakan lukisan dengan gaya naturalisme.

Figur dari anak-anak merupakan objek penulis yang dipilih karena begitu menarik, dari proses sketsa kasar yang langsung mengamati objek kemudian dibantu dengan foto untuk proses pendetailan sangat membantu penulis untuk menciptakan sebuah karya. Dengan adanya perubahan objek pada lukisan dengan ide penulis agar terlihat lebih indah, ceria, lucu dan begitu menarik sehingga menghasilkan lukisan dengan gaya naturalisme.

Proses Visualisasi

Dalam proses melukis, terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui diantaranya:

a. Sketsa

Proses sketsa dilakukan dengan menggunakan pensil diatas kertas dengan melihat atau mencontoh foto gambar permainan anak desa somopuro yang kemudian sketsa yang di atas

kertas kemudian disketsa ulang diatas kanvas dengan mengaturn perbandingan antara gambar pada kertas dengan gambar diatas kanvas dengan memperhatikan komposisi dan juga proporsi agar mendapatkan hasil yang diinginkan penulis.

b. Pewarnaan

Langkah selanjutnya adalah pewarnaan dengan cat minyak. Pewarnaan untuk objek manusia menggunakan warna dari gelap *burnt umber*, campuran dari *viridian* selanjutnya menggunakan warna *burnt siena* dan juga *yellow ochre* sampai dengan menggunakan campuran warna *white* untuk bagian yang terkena cahaya..

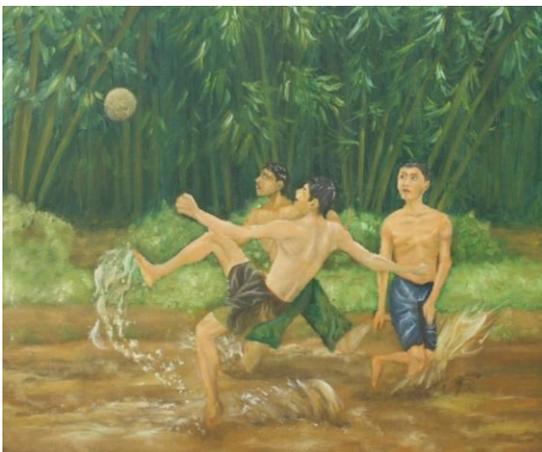
3. Finishing

Pada tahap *finishing* ini merupakan tahap akhir dari proses penciptaan karya lukisan. Pada tahap ini meliputi beberapa proses mendetail dan merapikan bagian-bagian dalam lukisan.

Bentuk Penciptaan Lukisan

Deskripsi Karya

1. Karya 1 "Bal-Balan Lendhut"



Gambar 1 : Halaman 38

Komposisi objek dalam karya ini yaitu point of interest berada di tengah yang berupa tiga orang anak yang sedang bermain "*bal-balan lendhut*". Keseluruhan bentuk lukisan ini adalah menyerupai objek aslinya yang tersusun dari penggunaan warna menggunakan cat minyak. Karya ini di dinominasi dengan menggunakan warna terang dengan sedikit warna gelap.

2. Karya 2 "Sundlupan"



Gambar 2 : Halaman 40

Tahap awal penciptaan karya ini juga hampir sama dengan karya pertama yaitu pembuatan sketsa terlebih dahulu diatas kertas, dengan mencari komposisi dan juga proporsi yang diinginkan penulis dengan pengamatan ke objek secara langsung dengan sedikit merubah bentuk aslinya untuk menimbulkan kesan yang indah.

3. Karya 3 "Mlintheng Manuk"



Gambar 3 : **Halaman 42**

Komposisi karya, untuk point of interest berada di bagian kanan, karena objek dua orang anak sedang menghadap kekiri, untuk menimbulkan kesan seimbang, objek dua orang anak diletakkan dibagian kanan.

4. Karya 4 “Egrangan”



Gambar 4 : **Halaman 45**

Seperti karya-karya sebelumnya, pertama pembuatan sketsa terlebih dahulu diatas kertas, dengan mencari komposisi dan juga proporsi yang diinginkan penulis dengan pengamatan ke objek secara langsung dengan melalui beberapa sketsa kemudian pemilihan sketsa yang dirasa menarik pada bagian gestur dari objek tersebut.

5. Karya 5 “Ngoyak Layangan”



Gambar 5 : **Halaman 47**

Tahap awal penciptaan karya ini yaitu pembuatan sketsa terlebih dahulu diatas kertas, dengan mencari komposisi dan juga proporsi yang diinginkan penulis dengan pengamatan ke objek secara langsung dengan melalui beberapa sketsa kemudian pemilihan sketsa yang dirasa menarik pada bagian gestur dari objek tersebut.

6. Karya 6 “Benthik”



Gambar 6 : **Halaman 49**

Tahap awal penciptaan yaitu pembuatan sketsa terlebih dahulu diatas kertas, dengan mencari komposisi dan juga proporsi yang diinginkan penulis dengan pengamatan ke objek secara langsung dengan melalui beberapa sketsa kemudian pemilihan sketsa yang dirasa menarik pada bagian gestur dari objek tersebut.

Kemudian pada tahap selanjutnya yaitu mewarnai bagian objek manusia yang pada warna dasar menggunakan coklat gelap (*burnt umber*) yang dicampur dengan warna hijau (*viridian*) untuk bagian bayangan nantinya. Selanjutnya dari pembuatan warna kulit ini gradasi menggunakan warna coklat kemerah-merahan (*burnt siena*) dengan campuran coklat kekuning-kuningan (*yellow ochre*) untuk mendapatkan warna kulit sesuai objek.

7. Karya 7 “Nabok Banyu”



Gambar 7 : Halaman 51

Dalam penciptaan lukisan ini tahap awal yaitu pembuatan sketsa terlebih dahulu diatas kertas, dengan mencari komposisi dan juga proporsi yang diinginkan penulis dengan pengamatan ke objek secara langsung dengan melalui beberapa sketsa kemudian pemilihan sketsa yang dirasa menarik pada bagian gestur dari objek tersebut.

Kemudian pada tahap selanjutnya yaitu mewarnai bagian objek manusia yang pada warna dasar menggunakan coklat gelap (*burnt umber*) yang dicampur dengan warna hijau (*viridian*) untuk bagian bayangan nantinya. Selanjutnya dari pembuatan warna kulit ini gradasi menggunakan warna coklat kemerah-merahan (*burnt siena*) dengan campuran coklat kekuning-kuningan (*yellow ochre*) untuk mendapatkan warna kulit sesuai objek. Tahap pembuatan bayangan dan bagian objek yang terkena cahaya antara gradasi warna terang kuning (*lemon yellow*) dan putih (*white*) dilakukan dengan pencampuran warna gradasi dari gelap menuju terang untuk

mendapatkan hasil lukisan naturalis yang diinginkan penulis.

8. Karya 8 “Golek Iwak”



Gambar 8 : Halaman 53

Dalam penciptaan lukisan ini tahap awal yaitu pembuatan sketsa terlebih dahulu diatas kertas, dengan mencari komposisi dan juga proporsi yang diinginkan penulis dengan pengamatan ke objek secara langsung dengan melalui beberapa sketsa kemudian pemilihan sketsa yang dirasa menarik pada bagian gestur dari objek tersebut. Kemudian dari sketsa yang terpilih, buat sketsa tersebut diatas kanvas dengan merubah bentuk aslinya.

KESIMPULAN

Konsep penciptaan lukisaan pada tugas akhir ini mengacu pada permainan anak desa Somopuro. Salah satu permainan yang menjadi ciri khas di desa Somopuro yaitu permainan *bal-balan lendhut*. Dari permainan anak Desa Somopuro tersebut, kemudian dijadikan objek lukisan kedalam media kanvas untuk menciptakan lukisan dengan gaya naturalisme.

Proses visualisasi dalam penciptaan karya dikerjakan dengan penggunaan elemen-elemen seni dan prinsip-prinsip elemen rupa sangat dibutuhkan. Dengan meniru objek langsung serta menggunakan foto saat menciptakan karya dengan menambahkan perubahan agar terlihat lebih indah. Bahan dan alat yang digunakan pada proses visualisasi meliputi: kanvas, cat minyak, linseed oil, palet, kain lap dan air rinso. Teknik penggambaran objek dikerjakan menggunakan teknik impasto yaitu warna yang saling bertumpuk atau berlapis-lapis dengan goresan kuas halus untuk menciptakan lukisan naturalis. Pewarnaan pada lukisan menggunakan cat minyak *Talens* dan cat minyak *Maries*.

Proses penciptaan karya seni lukis tersebut menghasilkan delapan buah bentuk lukisan naturalis, yaitu: ”*Bal-Balan Lendhut*” (80 cm x 90 cm), ”*Sundlupan*” (110 cm x 130 cm), ”*Mlintheng Manuk*” (110 cm x 130 cm), ”*Egrangan*” (110 cm x 130 cm), ”*Ngoyak Layangan*” (100 cm x 120 cm), ”*Benthik*” (100 cm x 120 cm), ”*Nabok Banyu*” (70 cm x 90 cm) dan ”*Golek Iwak*” (70 cm x 90 cm).

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*: Pusat Bahasa.
- Mulyani, Novi M.Pd.I. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.

dengan-alam/ pada tanggal 5 Juni 2017
jam 19.40).

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

Internet :

BlogSuyono. Diakses dari
([http://blogsuyono.com/seni-lukis/seni-
lukis-aliran-naturalisme-penyatuan-](http://blogsuyono.com/seni-lukis/seni-lukis-aliran-naturalisme-penyatuan-)