

**IMAJINASI ANAK SAAT BERMAIN DALAM LUKISAN
KONTEMPORER**

KARYA AKHIR

*Diajukan Kepada Univeritas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa*



Oleh :

**ALYSSA KHOIRUNNISA SUPRIYANTO
NIM.20020031**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING
KARYA AKHIR
IMAJINASI ANAK SAAT BERMAIN DALAM LUKISAN
KONTEMPORER

Nama : Alyssa Khoirunnisa Supriyanto
NIM : 20020031
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa Dan Seni

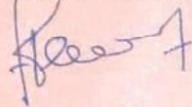
Padang, 22 Mei 2024

Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing



Yasrul Sami S.Sn, M.Sn
NIP:196908082003121002

Mengetahui:
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Febriyeni, S.Pd, M.Sn
NIP: 198302012009122001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Akhir
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Imajinasi Anak Saat Bermain dalam Lukisan
Kontemporer
Nama : Alyssa Khoirunnisa Supriyanto
NIM : 20020031
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

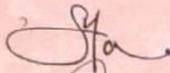
Padang, 3 Juni 2024

Tim Penguji

Jabatan>Nama/NIP

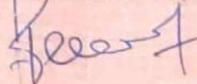
1. Ketua : Yasrul Sami, S.Sn, M.Sn
19690808.2003121002
2. Anggota : Nessya Fitryona, S.Pd, M.Sn
199204052019032029
3. Anggota : Maltha Kharisma, S.Pd, M.Pd

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 

Mengetahui:

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Febriyeni, S.Pd.M.Sn

NIP: 198302012009122001

ABSTRAK

Alyssa Khoirunnisa Supriyanto, 2024 : “Imajinasi Anak Saat Bermain dalam Lukisan Kontemporer”

Penciptaan Karya Akhir ini bertujuan untuk memvisualisasikan bentuk imajinasi anak saat bermain ke dalam lukisan kontemporer. Dalam penciptaannya, karya ini memvisualkan suasana dan apa yang dibayangkan oleh seorang anak ketika sedang bermain dengan mainan atau benda sederhana yang ada di sekitarnya.

Metode penciptaan karya akhir ini terdiri dari lima tahapan yaitu : (1) Persiapan, (2) Elaborasi, (3) Sintesis, (4) Realisasi Konsep, dan (5) Penyelesaian. Hasil dari proses penciptaan menghasilkan karya dalam bentuk lukisan kontemporer. Karya-karya tersebut memuat tentang imajinasi atau hal yang dibayangkan oleh seorang anak ketika bermain. Anak membuat sebuah khayalan atau gambaran mengenai suasana yang dirasakannya ketika bermain. Adapun sepuluh karya yang telah melalui proses penciptaan yakni “Hewan-Hewan di Langit”, “Pesta Teh dan Kue”, “Istana Selimut”, “Sang Penyelamat”, “Seniman Kecil”, “Bertarung”, “Menghindari Lava”, “Belayar Kapalku”, “Aku Melayang”, dan “Koki Cilik”

Kata Kunci : Imajinasi, Anak Bermain, Seni Lukis, Kontemporer

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan karya akhir yang berjudul “*Imajinasi Anak Saat Bermain dalam Lukisan Kontemporer*”. Penulisan laporan karya akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan di Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Padang.

Dalam penciptaan dan penulisan laporan karya akhir, penulis memperoleh banyak motivasi dan dukungan dari berbagai pihak dalam menghadapi hambatan dan tantangan hingga laporan karya akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Eliya Pebriyeni S.Pd, M.Sn. selaku Kepala Departemen Seni Rupa dan Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Yasrul Sami S.Sn, M.Sn. selaku dosen pembimbing, yang telah membimbing, memberikan arahan, motivasi dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan karya akhir ini.
3. Ibu Nessya Fitryona, S.Pd, M.Sn selaku dosen penguji I dan Bapak Maltha Kharisma S.Pd, M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan bimbingan, saran, masukan dan arahan dalam menyelesaikan karya akhir ini.
4. Bapak Drs. Suib Awrus M.Pd. selaku dosen Penasehat Akademik.

5. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama masa studi hingga penulis dapat menyelesaikan karya akhir ini.
6. Kedua orangtua penulis, Ayahanda Slamet Supriyanto, S.Pd, M.Pd dan Ibunda Pratiwi Fitri S.A.P tercinta, serta adik-adik penulis yang senantiasa tulus memberi dukungan, motivasi, bantuan, serta mendo'akan penulis dalam menyelesaikan karya akhir ini.
7. Sahabat seperjuangan penulis, Ade dan Eniza yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam pembuatan karya akhir ini.
8. Terakhir kepada Rangga Suwanda, atas dukungan, semangat, motivasi, serta telah menjadi tempat berkeluh kesah dan selalu ada dalam suka maupun duka, hingga penulis dapat menyelesaikan karya akhir ini.

Semoga seluruh do'a, dukungan, motivasi, masukan dan bantuan yang telah diberikan di Ridhoi oleh Allah SWT sebagai amal dan ibadah. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan karya akhir ini terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun penulis harapkan demi perbaikan dan kesempurnaan laporan karya akhir ini. Penulis berharap agar laporan karya akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Padang, 25 Mei 2024

Penulis

Alyssa Khoirunnisa. S
20020031

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	4
C. Orisinalitas	4
D. Tujuan dan Manfaat.....	6
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	7
A. Kajian Sumber Penciptaan	7
1. Imajinasi.....	7
2. Kreativitas	8
3. Bermain.....	9
4. Pentingnya Bermain bagi Anak.....	10
5. Aspek Perkembangan Anak	12
6. Tahapan Bermain Anak	14
B. Landasan Penciptaan	18
C. Karya Relevan.....	29
D. Konsep Perwujudan	32
BAB III METODE/PROSES PENCIPTAAN	34
A. Metode Penciptaan	34
B. Proses Penciptaan.....	34
C. Kerangka Konseptual.....	40

D. Jadwal Pelaksanaan	41
BAB IV DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA	42
A. Deskripsi Karya.....	42
B. Pembahasan Karya	42
BAB V PENUTUP.....	65
A. Simpulan.....	65
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. <i>The Luncheon</i> 2021. Ulala Imai.....	6
2. <i>Robert mit Dreidad</i> . 1965. Oleh Christa Dichgans.....	30
3. <i>The Memory Games</i> . 2022. Oleh Andry Boy Kurniawan.....	31
4. Kanvas.....	37
5. Cat Akrilik.....	37
6. Kuas.....	38
7. Palet.....	38
8. Varnish.....	39
9. Kerangka Konseptual.....	40
10. “Hewan-Hewan di Langit”. 2024.....	43
11. “Pesta Teh dan Kue”. 2024.....	45
12. “Istana Selimut”. 2024.....	47
13. “Sang Penyelamat”. 2024.....	49
14. “Seniman Kecil”. 2024.....	51
15. “Bertarung”. 2024.....	53
16. “Menghindari Lava”. 2024.....	55
17. “Berlayar Kapalku”. 2024.....	57
18. “Aku Melayang”. 2024.....	60
19. “Koki Cilik”. 2024.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jadwal Pelaksanaan.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar	Halaman
1. Bukti Seminar Proposal.....	71
2. Katalog Pameran.....	72
3. Sketsa.....	74
4. Dokumentasi Pameran.....	76
5. Buku Tamu.....	78
6. Curriculum Vitae.....	79
7. Bukti Konsultasi.....	80

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seni lukis sebagai media dalam mengembangkan ide, gagasan dan imajinasi yang bertujuan untuk merepresentasikan apa yang ada dalam pikiran dan dituangkan ke atas media kanvas. Dari gagasan tersebut kemudian lahirlah sebuah karya yang memvisualisasikan keindahan, kesedihan, emosi, pesan, keunikan, yang menjadi pribadi dari sang pembuat karya. Selain itu, juga sebagai media dalam mengembangkan kreativitas pelukis. Kreativitas dan imajinasi menjadi pondasi yang sangat penting dalam berkarya, karena dari hal tersebutlah muncul ide dan gagasan yang luar biasa.

Berkaitan dengan kedua hal tersebut, penulis memperoleh tema dari fenomena sosial yaitu ketika melihat adik perempuan penulis sedang bermain dengan mainannya dan melakukan dialog dengan mainan tersebut. Adik penulis juga melakukan gerakan dan mengeluarkan suara-suara yang menjadi latar belakang imajinasinya pada saat bermain serta menyusun mainan-mainannya seolah terjadi suatu peristiwa nyata terjadi. Selain itu, adik perempuan penulis juga membuat alat bermain dari benda-benda sederhana yang ada di lingkungan sekitar. Kemudian penulis mengaitkan hal tersebut dengan pengalaman yang penulis alami di masa kecil dahulu. Pada kegiatan bermain ini seorang anak sedang melakukan

imajinasi yang berdampak terhadap kreativitasnya, hal inilah yang menjadi sumber ide dari penciptaan karya.

Kurangnya minat anak bermain dengan alat bermain ataupun benda sederhana pada saat ini juga mendasari pengangkatan tema ini. Saat ini, anak-anak lebih tertarik dengan tontonan *Youtube* dan bermain *games* di *gadget*. Oleh karena itu, penulis ingin mengangkat perihal pentingnya tumbuh kembang anak terutama pada kreativitas, melalui imajinasi anak bermain dengan mainan, benda-benda sederhana di lingkungan sekitar ke dalam karya seni lukis, untuk memvisualisasikan imajinasi dunia bermain yang berdampak pada perkembangan tubuh dan otak anak. Melalui bermain, anak belajar mengenal diri dan lingkungannya.

Bermain mempunyai sumbangan positif terhadap penyesuaian sosial maupun penyesuaian diri anak dan perkembangan emosi, kepribadian maupun perkembangan kognisinya. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak dan memiliki berbagai manfaat bagi perkembangan anak yaitu perkembangan fisik, sosial emosional, kognitif atau intelektual serta bahasa. Bermula dari imajinasi saat bermain kreativitas anak berkembang. Kreativitas tumbuh dan dikembangkan sedari kecil. Proses, kebiasaan, lingkungan sekitar yang dilalui dalam tumbuh kembang anak, sangat berpengaruh terhadap hal tersebut.

Dengan bermain anak dapat menilai dirinya sendiri, kelebihan dan kekurangannya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif yaitu mempunyai rasa percaya diri. Anak akan belajar cara bersikap

dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan orang lain, jujur, murah hati dan sebagainya. Bermain mempengaruhi pikiran, mental, kematangan emosional dan perkembangan jiwa mereka. Saat bermain anak merasa bebas menemukan dunianya sendiri dalam berkarya dan merasa berkaya. Bermain menyediakan kesempatan untuk melahirkan ide-ide dan memperluas ide-ide baru. Masa kanak-kanak merupakan masa di mana seluruh imajinasi dan kreativitas anak diasah pada saat waktu bermain. Dengan bermain menggunakan mainan ataupun benda benda yang ada di sekitar lingkungan anak, akan mengasah kreativitas dan imajinasi anak dalam bagaimana cara memainkan benda tersebut.

Dari latar belakang tersebut penulis mengangkat ide ini dalam karya seni lukis yaitu sebagai media untuk memvisualisasikan apa yang dirasakan dan apa yang diimajinasikan pada saat anak sedang bermain. Hal ini juga sebagai media untuk menggambarkan betapa bebas, berwarna dan bahagianya kehidupan di masa kecil yang jauh dari berbagai macam permasalahan dan tekanan dari tuntutan sekitar ataupun pekerjaan. Dalam karya lukis ini, penulis memvisualisasikan imajinasi anak pada saat bermain dengan bentuk karya seni lukis kontemporer. Karya dibuat dengan menggunakan warna-warna yang cerah untuk lebih memberikan kesan suasana kehidupan anak-anak. Penulis berharap dengan karya yang dihasilkan, selain dapat memenuhi selera estetis penulis pribadi, juga menyampaikan pentingnya bermain bagi anak.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka diperoleh rumusan ide penciptaan adalah “Bagaimana memvisualisasikan imajinasi anak saat bermain ke dalam karya lukisan kontemporer”.

C. Orisinalitas

Dalam pembuatan karya seni diperlukan orisinalitas dalam karya tersebut, sebuah karya diciptakan karena adanya ide dan tema yang dibangun. Tema yang diangkat dapat diperoleh dari fenomena-fenomena yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Penulis terinspirasi dan menjadikan sebuah karya lukisan dari seorang pelukis Jepang yang bernama Ulala Imai sebagai acuan penulis dalam membuat karya. Di sini karya-karya pelukis tersebut memiliki objek yang berupa boneka, mainan anak, *action figure*, dan perabotan sederhana yang ada di dalam rumah. Ulala Imai menggunakan warna-warna pastel yang cerah dan lembut dalam setiap karya yang dibuatnya. Dalam karya yang dibuat oleh penulis, penulis menggunakan warna cerah untuk menggambarkan cerianya dunia anak-anak dan teknik penggambaran objek dalam karya Ulala Imai sebagai referensi dalam membuat karya.

Terdapat perbedaan dan persamaan antara karya penulis dan karya pelukis. Perbedaan antara karya pelukis dan penulis yaitu terletak pada penggambaran pada karya pelukis hanya menggunakan objek mainan

beruang dan boneka lainnya dalam karyanya, sedangkan pada karya pelukis ditambah dengan objek manusia yaitu figur anak-anak sebagai tambahannya. Karya yang dibuat oleh pelukis beraliran realis-kontemporer yaitu pelukis melukiskan objek dengan menyusun objek secara nyata, kemudian objek tersebut dilukis persis seperti objek yang telah disusun, sedangkan penulis membuat karya dengan aliran kontemporer. Adapun persamaan antara karya pelukis dan penulis yaitu terletak pada penggambaran objek mainan anak-anak dan kesamaan dalam pemilihan warna yaitu warna yang cerah namun tetap lembut.



Gambar 1. Karya Ulala Imai berjudul "*The Luncheon*" (2021), 259 x 388 cm, media *Oil on Canvas*.
Sumber Foto : Artsy

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan karya ini yaitu adalah dapat memvisualisasikan imajinasi anak saat bermain ke dalam bentuk karya lukis kontemporer.

2. Manfaat

- a. Bagi Penulis, sebagai media untuk mengekspresikan imajinasi, kreatifitas dan emosi yang dirasakan penulis pada saat masa kecil penulis dahulu dan ketika adik perempuan penulis sedang bermain.
- b. Bagi Institusi, dapat dijadikan sebagai referensi dan pembelajaran untuk menambah pengetahuan seni rupa terutama di bidang lukis kontemporer.
- c. Bagi masyarakat, dapat dijadikan sebagai sarana menghibur masyarakat dan pengamat karya yang dibuat oleh penulis. Selain itu, melalui karya penulis, masyarakat akan sadar betapa pentingnya bermain bagi anak serta bermain dengan mainan dan benda-benda di lingkungan sekitarnya lebih bermanfaat dibandingkan sedari dini anak diajarkan menggunakan *handphone* atau *gadget* lainnya.