

PERMAINAN MASA KECIL SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Achmad Bernes Aginza

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
bernesaginsa1988@gmail.com

M. Sattar

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
emesteeer@gmail.com

Abstrak

Masa kecil masa yang paling indah, menyenangkan, karena masa kanak-kanak penuh gembira dalam melakukan kegiatan aktivitas permainan, kebersamaan dengan teman-teman sebaya dalam menyelesaikan segala masalah yang di hadapi bersama. Senada dengan tersebut dalam kegiatan berkarya seni dibutuhkan rasa gembira, rasa senang untuk mendorong terciptanya sebuah karya yang indah, gagasan yang berkepribadian mempunyai suatu kearifan dengan kejujuran pengalaman jiwani. Permainan adalah kegiatan yang dilakukan menggunakan alat dan bertujuan membuat perasaan senang. dalam sebuah permainan inilah yang diangkat penulis dalam karya seni lukis. Bemula dari rasa penasaran penulis terhadap kenangan masa kecil menjadi objek utama dalam berkarya, Membuat penulis semakin terdorong untuk menciptakannya. Dari tersebut, penulis mengangkat sebuah kenangan permainan masa kecil ke dalam karya seni lukis, permainan yang diangkat oleh penulis yaitu permainan pistol dompes putar, kapal otok-otok, pletokan, gasing dan pistol dompes kayu. Untuk mencurahkan segala kenangan penulis sewaktu bermain, menjadi suatu poin positif dalam menciptakan, Sebab ada sebuah nilai kejujuran dalam berkarya mulai dari proses sampai tercipta sebuah karya seni lukis. Dari tersebut di atas penulis ingin menjelaskan tentang ide, konsep penyusunan objek bentuk karya seni lukis dengan menggunakan teknik, media melalui eksplorasi, eksperimentasi, dan pembentukan.

Kata Kunci: permainan tradisional, anak-anak, seni lukis, kardus

Abstract

Childhood at is most beautiful, pleasant, since childhood full of joy in conducting the activity of the game, together with peers to resolve all the problems encountered together. The activities in line with the work of art takes a sense of joy, a sense of fun to inspire a beautiful masterpiece, the idea that personality has a psychic experience kearifan with honesty. The game is an activity performed using the tools and aims to create a sense of excitement. In a game is appointed writer in paintings. Stems from the curiosity of the author of the childhood memories became the main object in the work, make writers more inclined to create it. Of these, the authors raised a game of childhood memories into works of art painting, game who was appointed by the author of game revolver dompes truning, ship otok-otok, pletokan, gasing, revolver dompes wood. To devote all the memories of the author when play becomes a positive point in creating, because there was an honesty in the work from the process until the creation of works of art painting. Of the above authors wanted to explain about the ideas concepts, objects from compilation of paintings using the techniques, media through exploration, experimentation, and formation.

Keyword: traditional game, children, painting, corrugated box

PENDAHULUAN

Masa kecil masa yang paling indah, menyenangkan, karena masa kanak-kanak penuh gembira dalam melakukan kegiatan aktivitas permainan, kebersamaan dengan teman-teman sebaya dalam menyelesaikan segala masalah yang dihadapi, senada dengan tersebut dalam kegiatan berkarya seni dibutuhkan rasa gembira, rasa senang untuk mendorong terciptanya sebuah karya yang indah, gagasan yang berkepribadian mempunyai suatu kearifan dengan kejujuran pengalaman jiwani (rohani dan batiniah yang khas). hal ini sinergi dengan pendapat (Djelantik, 1999:4).

“Umumnya apa yang disebut indah dalam jiwa kita dapat menimbulkan rasa senang, puas, rasa aman, rasa nyaman, dan bahagia. Apabila rasa itu sangat kuat kita merasa terpaku, terharu, terpesona, serta menimbulkan keinginan untuk mengalami kembali perasaan itu, walaupun sudah dinikmati berkali-kali.”

Permainan berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an”. Selanjutnya dalam Kamus Besar Indonesia, main adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati (dengan menggunakan alat atau tidak). “Permainan” adalah: (1) Sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang di dimainkan.

(W.J.S. Poerwadarminta. 1998:141). Senergi dengan pendapat di atas, apa yang dimaksud dengan bermain ?

Dari tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan menggunakan alat dan bertujuan membuat perasaan senang, puas dan nikmat.

Fokus Penciptaan

fokus: (1) Ide (2) Konsep (3) Media (4) Teknik (5) Eksperimentasi (6) Eksplorasi (7) Pembentukan (8) Hasil karya seni lukis.

Tujuan Penciptaan

Tujuan: menjelaskan / menjabarkan ide dan konsep terciptanya penyusunan objek bentuk karya, dengan menggunakan media dan teknik, melalui eksplorasi, eksperimentasi, pembentukan, dan menjadi sebuah karya.

Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat dari penciptaan karya tugas akhir ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat bagi penulis sendiri, serta manfaat bagi lembaga tempat penulis menuntut ilmu:

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Menambah wawasan serta pengalaman penulis dalam mengeksplorasi seni lukis.
 - b. Memahami tentang proses penciptaan karya seni dan lebih mendetail
 - c. Memperoleh rasa kepuasan dalam diri penulis yang telah mampu menuangkan problema-problema ke dalam sebuah karya visual.
2. Manfaat bagi jurusan seni rupa
 - a. Dapat digunakan sebagai bahan pustaka dan wacana untuk menambah pengetahuan tentang seni lukis
 - b. Dapat menambah referensi bagi mahasiswa UNESA khususnya mahasiswa seni rupa.

Ide

Ide merupakan pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya (Susanto,2011:187). "Dalam hal ini perupa ingin menyampaikan apa yang ada di pikirannya, bisa saja mengenai hal-hal kenegaraan, politik, sosial hingga keagamaan". ide bagi penulis sendiri adalah hasil pemikiran dari proses pencarian yang didapatkan dari lingkungan sekitar. Tak jarang juga ide muncul tanpa disengaja, muncul di pikiran begitu saja, jika tidak segera ditulis, ide itu akan hilang tertumpuk dengan material memori baru di dalam kepala.

Konsep

Menurut Susanto (2002:65) menerangkan bahwa "Konsep adalah pokok pertama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat". Konsep bagi penulis sendiri adalah pengembangan dari ide yang lebih tertata bagian poin-poinnya dari keseluruhan rancangan yang akan dilaksanakan.

Konsep-konsep dalam karya tugas akhir ini merumuskan tentang permainan masa kecil penulis, yang tidak bisa dilupakan oleh penulis..

Teknik

Pada hakekatnya teknik adalah cara untuk mengolah material. (Winarno,2002:14). penguasaan teknik dalam suatu lukis sangatlah penting bagi pelukis, mengapa? Karena dengan teknik ataupun penguasai teknik yang baik maka akan menentukan bobot lukisan. Kita liat beberapa dekade sekarang ini teknik-teknik baru bermunculan dan cenderung membebaskan diri dari konvensi seni lukis. Pada dasarnya didalam seni lukis terdapat macam-macam teknik yang bisa diterapkan oleh pelukis. Hal ini disebabkan karena teknik sangat dipengaruhi oleh bahan dasarnya atau materialnya.

Dalam proses penciptaan karya penulis menggunakan tiga teknik yaitu teknik monoprint, teknik butsir, teknik kolase. teknik ini masing-masing memiliki peranan penting dalam penyajiannya selain dari segi visual segi bentuk juga dipertimbangkan dalam proses penciptaannya.

Teknik Monoprint

Dalam buku ajar Seni Grafis cetakan UNESA, Monoprint sendiri adalah "*sekali cetak*" (*satu kali cetak*), karena pada pencetakan berikutnya (kalaupun dapat dilakukan), hasilnya tidak akan sama dengan hasil cetakan pertamanya (Mardikanto,2005:11).

Teknik Butsir

Butsir adalah teknik dalam seni patung yang menggunakan bahan lunak seperti tanah liat, bubur kertas dll, bahan yang mudah di bentuk.

Teknik Kolase

Kolase adalah sebuah teknik seni dengan cara menempel materi-materi selain cat seperti kertas, kaca, logam, tanah, dan lain-lain, kemudian dikombinasikan dengan penggunaan cat (minyak) atau teknik lainnya (Susanto, 2011:225).

Eksperimentasi

Dalam kamus besar bahasa indonesia edisi tiga eksperimentasi mempunyai arti percobaan yang bersitem dan berencana (2005:289). Sedangkan eksperimentasi menurut penulis yaitu mencoba hal yang baru untuk mendapatkan yang diinginkan dengan cara direncanakan.

Eksplorasi

Dalam kamus besar bahasa indonesia edisi tiga eksplorasi mempunyai arti penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak (2005:290). Sedangkan eskporasi menurut penulis yaitu proses mencari data dilapangan bertujuan untuk mengetahui.

Kreativitas dan inovasi kerap dibangun dari ide yang didapat dari ekplarasi yang bebas dan berani, yang terkadang menuntut sang eksploror mempertanyakan kelaziman dan kesepakatan; bahkan kerap kali harus mempertanyakan ketabuhan.(Marianto,2015:100).

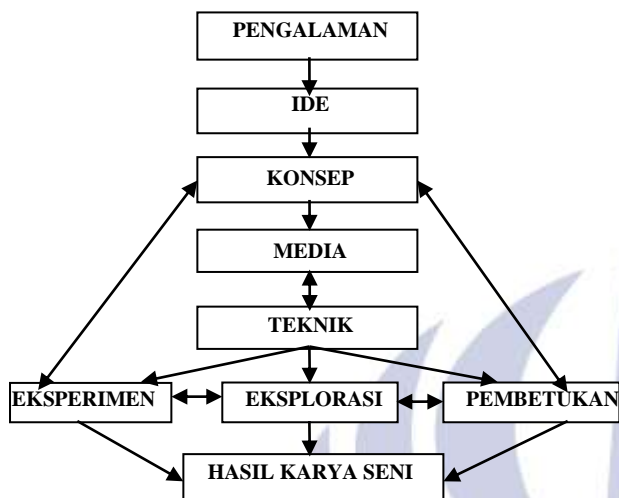
Pembentukan

Dalam kamus besar bahasa indonesia edisi tiga pembentukan mempunyai arti proses,cara, pembuatan

(2005;136). sedangkan pembentukan dapat diartikan suatu proses dalam pembuatan bentuk benda yang sebagai objek karya seni lukis.

METODE PENCIPTAN

Proses penciptaan



Pengalaman

Pengalaman-pengalaman, seniman mempunyai banyak pengalaman baik pengalaman dari kehidupan sehari-hari yang dilakukan melalui kegiatan-kegiatannya, maupun yang berhubungan langsung dengan pengalaman perilaku aktivitas kegiatan seni dan kesenian yang merupakan tuntutan kebutuhannya sebagai pelengkap sekunder dan kebutuhan primer. Pengalaman-pengalaman tersebut dapat berupa: (1) pengalaman visual, pengalaman yang berhubungan dengan aktivitas kegiatan mata, pendengaran, pembau, peraba, dan perasa. (2) pengalaman lahiriah, pengalaman yang berhubungan dengan intelegensi, akal pemikiran, rasional, dan penalaran. (3) pengalaman jasmani, pengalaman yang berhubungan dengan perilaku aktivitas anggota tubuh secara jasmani, seperti melukis, mematung, mendesain, menulis, dan lain sebagainya. (4) pengalaman batiniah/jiwa/hati, yang berhubungan langsung dengan perenungan, kontemplasi, selanjutnya muncul interpretasi pengamat, kritikus, apresiator yang memiliki persepsi, rasa seni, estetis, dan asumsi terhadap hasil perilaku pengalaman visual yang lahiriah, jasmaniah yang telah diolah diendapkan dan dihayati. (5) pengalaman rohaniah, merupakan pengalaman yang berhubungan dengan perilaku aktivitas kegiatan yang mempunyai dan memiliki kesan memori yang mencapai ranah kepuasan abadi. Dalam kata lain, merupakan pengalaman-pengalaman yang sangat mendalam sekali, mempribadi, berkarakter, mempunyai nilai-nilai seni dan bermartabat secara nilai bobot estetis tinggi. (Sattar, 2012:36).

Ide

Penemuan-penemuan ide ketika penulis pulang ke desa tempat tinggal penulis dan saat penulis lagi duduk di depan rumah penulis melihat anak – anak kecil yang lagi

bermain permainan seperti yang di mainkan oleh penulis sewaktu penulis masi kecil, anak – anak itu lagi bercanda saat memainkan permainan tembak dombes dengan temannya.

Konsep

Setelah menemukan ide langkah selanjutnya ialah menentukan konsep karya, sebelum menentukan konsep karya, proses yang dilakukan penulis ialah menggali kenangan penulis saat melakukan kegiatan permainan.

Pada perumusan konsep membuat karya seni lukis , penulis akhirnya mendapatkan poin konsep dalam karya tugas akhir ini mengenai tentang lima permainan masa kecil penulis, dari lima permainan ini mempunyai kenangan masing - masing yang tidak bisa di lupakan oleh penulis.

Media

Media adalah bahan atau materi yang digunakan seniman dalam berkarya. Misalnya, seorang pematung memilih bahan batu, kayu atau logam sebagai media. (Bahari,2008:77).

Penulis menyimpulkan bahwa media adalah bahan yang digunakan untuk membuat suatu karya lukis. Dalam suatu penciptaan karya untuk menuangkan idenya, dalam pemakaian bahan sangat memengaruhi hasil akhir dari sebuah karya lukis. Penulis menggunakan bahan pembuatan yang tidak lazim digunakan untuk penciptaan sebuah karya seni lukis, yaitu: kardus bekas.

Teknik Monoprint

Dalam penciptaan karya kali ini, penulis masih mengaplikasikan teknik monoprint ini, sama halnya dengan karya penulis sebelumnya. Teknik ini diaplikasikan kedalam karya untuk memudahkan membuat teks-teks penegas dalam karya. Dengan warna khasnya yaitu hitam kusam yang memberi efek klasik

Teknik Butsir

Butsir adalah teknik dalam seni patung yang menggunakan bahan lunak seperti tanah liat, bubur kertas dll, bahan yang mudah dibentuk.

Dalam penciptaan karya ini penulis mengaplikasikan teknik butsir untuk membentuk medium yang dibuat dari bubur kardus dan visual karya. dalam pembuatan medium ini penulis menerapkan teknik butsir halus dan teknik butsit kasar.

Teknik Kolase

Dalam penciptaan karya, penulis mengaplikasikan teknik kolase ini kedalam karya. Menempelkan material kayu dan bubur kardus pada sebidang triplek. Hasil pengkolasean itulah yang akhirnya menjadi lahan (bidang) untuk menuangkan ide-ide menjadi bahasa visual. Teknik kolase inilah yang menjadi kekuatan karakteristik dari bahasa visual khas penulis.

Ekperimentasi

Eksperimen yang di lakukan penulis mencakup: proses percobaan, mengidentifikasi, memilih bahan yang tepat. Dalam bagian ini uraian lebih difokuskan pada

pemilihan bahan yang tepat. Pemilihan bahan yang tepat sangat menentukan dari kualitas karya yang dihasilkan. Pemilihan kardus sebagai bahan pembuat karya lukis dikarenakan beberapa hal yaitu, kardus selalu dekat dengan penulis. Kardus sangat banyak kegunaannya bagi kehidupan manusia. Bahan kardus yang digunakan adalah bahan kardus yang sudah tidak digunakan manusia atau sudah dikategorikan sebagai bentuk tak berguna. Benda kardus yang dianggap tak berguna inilah penulis olah.

Eksplorasi

Eksplorasi yang dilakukan penulis adalah sebagai langkah dalam menciptakan karya, sangat diperlukan guna mengetahui bentuk apa yang akan diciptakan, mengamati gerak-geran yang ingah, memahami, menghayati, menggali, mengadakan penelusuran, mengenai obyek karya lukis yang dibuat. Dalam hal ini yang dibuat sebagai karya lukis yakni sosok permainan masa kecil penulis dengan menonjolkan bentuk karya dan estetika dari permainan masa kecil penulis. Keindahan dari permainan masa kecil penulis merupakan hal unik untuk dapat diekspresikan sebagai bentuk karya seni lukis. Awalnya penulis tertarik dengan permainan masa kecil dikarenakan mempunyai banyak kenangan tentang permainan masa kecil. Permainan masa kecil menjadikan inspirasi penulis untuk dapat mewujudkannya dengan bahan kardus.

Pembentukan

Uraian mengenai pembentukan yang dilakukan penulis dalam karya lukis yang berjudul permainan masa kecil sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan karya mencakup pengorganisasian, bagian bagian yang diciptakan digabungkan menjadi bentuk kesatuan yang utuh dan menimbulkan keindahan estetis dari permainan masa kecil. Penggabungan ini adalah merupakan tahapan-tahapan awal dan akhir dari karya lukis yang diwujudkan.tahapan awal yaitu tahapan pembuatan sketsa rancangan karya lukis . Setelah sketsa rancangan karya lukis selesai dilanjutkan dengan menyiapkan papan triplek untuk dasar medium karya lukis. Setelah medium karya lukis sudah selesai maka dilanjutkan dengan proses membuat bubur kaedus dan membuat adonan bahan kardus tersebut dengan pencampur lem kayu warna putih. Setelah bahan disiapkan dengan baik dan menghitung komposisi bahan yang akan digunakan dilanjutkan dengan proses penempelan bubur kardus pada papan triplek dengan teknik butsir. Secara pelan-pelan dan bertahap, dengan mempertimbangkan bentuk dengan baik. Setelah mendapatkan bentuk yang diinginkan, selanjutnya di jemur untuk mendapatkan kekeringan yang maksimal dari terik matahari dalam hal ini kekeringan alami. Kemudian dilanjutkan dengan tahapan akhir yaitu tahapan finishing karya dengan cara menambakan visual tesk dan pigora.

PENCIPTAAN KARYA

Karya 1



Gambar 1

Nama : Achmad Bernes Aginza
 Judul : Permainan pistol dompis putar
 Media : Mixed Media
 Ukuran : 120x150 cm
 Tahun : 2015

Ide

Ide ini muncul ketika penulis pulang ke desa tempat tinggal penulis dan saat penulis lagi duduk di depan rumah penulis melihat anak – anak kecil yang lagi bermain permainan seperti yang dimaikan oleh penulis sewaktu penulis masi kecil. Dari melihat anak-anak kecil yang lagi bermain penulis mempunyai ide untuk membuat karya tentang permainan pistol dompes putar, Pistol dompis putar adalah mainan yang bentuknya hampir mirip seperti pistol sungguhan. Pistol dompis putar terbuat dari pastik dan memilik silinder berputar yang berisikan kamar peluru. Silinder ini berisikan lima sampai sembilan pelur dompis,cara membunyikan pistol dompis dengan menarik hammer menggunakan jempol.

Konsep

Konsep penciptaan karya seni lukis pertama tentang permainan pistol dompes putar yang tidak bisa dimainkan lagi karena pola pikir penulis sudah berbedah tidak seperti pola pikir penulis sewaktu masi kecil, pola pikir penulis saat ini yaitu bekerja untuk mendapatkan uang/harta. dari konsep ini dilain mempunyai nilai estetis yang kreatif juga memenuhi kebutuhan binansial.

Dalam karya pertama ini mempunyai visual pistol dompes putar yang dibuat seperti fosil berada di bawah latai keramik mempunyai arti mementikan uang dari pada bermain. Selanjutnya mengenai visual ngowos

mempunyai arti tidak bisa meledak. dalam permainan ini yang paling mengenang adalah saat penulis dan teman-temannya saling mengejek dengan kata-kata ngowos ngowos.

Karya 2



Gambar 2

Nama : Achmad Bernes Aginza
 Judul : Permainan kapal otok-otok
 Media : Mixed Media
 Ukuran : 120x150 cm
 Tahun : 2015

Ide

Ide karya kedua yaitu tentang permainan kapal otok-otok. Kapal otok-otok adalah mainan yang berupa miniatur kapal, panjangnya sekitar 20 cm, lebar 5-6 cm, dan tinggi 4 cm ini terbuat dari kaleng. cara memainkan kapal otok-otok ini yaitu kapal ditaruh di atas baskom yang telah diberi air, kemudian isi air dari “ knalpot “ kapal, lalu nyalakan sumbunya dan tunggu beberapa saat sampai air dalam “ tangki “ kapal mendidih. kapal akan segera bunyi khasnya otok....otok... mengitar keliling baskom.

Konsep

Konsep penciptaan karya seni lukis kedua tentang permainan kapal otok-otok yang tidak bisa dimainkan lagi karena pola pikir penulis sudah berbeda tidak seperti pola pikir penulis sewaktu masi kecil, pola pikir penulis saat ini yaitu bekerja untuk mendapatkan uang/harta. dalam karya kedua ini, mempunyai visual kapal otok-otok yang dibuat seperti fosil berada di bawah lantai keramik mempunyai arti mementikan uang dari pada bermain. Selanjutnya mengenai visual kerem mempunyai arti tenggelam. dalam permainan ini yang paling mengenang

adalah saat penulis dan teman-temannya saling mengejek dengan kata-kata kerem dan bunyi kapalnya yang khas.

Karya 3



Gambar 3

Nama : Achmad Bernes Aginza
 Judul : Permainan pletokan
 Media : Mixed Media
 Ukuran : 120x180 cm
 Tahun : 2015

Ide

Ide karya ketiga yaitu tentang permainan pletokan. Pletokan adalah mainan yang terbuat dari bambu kecil yang dipakai memiliki ukuran pajang 30 cm dan berdiameter 0,5 sampai 1 cm. Jumla bambu yang di butuhkan untuk permaina ini ada dua, yang pertama sebagai bedil larasnya, dan yang satunya lagi sebagai penolak atau sodokan untuk menembakkan peluru dari dalam bambu. Untuk bambu nyang kedua, bambu harus dibuat dengan cara di raut sesuai dengan lingkaran laras pada bambu pertama, dan pada bagia pangkal bambu itu dibentuk untuk pegangan berukuran sekitar 10 cm. sedangkan pelurunya bisa dibuat dari kertas, biji jambu air. khusus peluru kertas, agardapat dibentuk bulat harus dibasahkan kemudian dibentuk bola-bola kecil.

Konsep

Konsep penciptaan karya seni lukis ketiga tentang permainan pletokan yang tidak bisa dimainkan lagi karena pola pikir penulis sudah berbeda tidak seperti pola pikir penulis sewaktu masi kecil, pola pikir penulis saat ini yaitu bekerja untuk mendapatkan uang/harta. dalam karya ketiga ini, mempunyai visual pletokan yang dibuat seperti fosil berada di bawah lantai keramik mempunyai arti mementikan uang dari pada bermain. Selanjutnya mengenai visual dor dor mempunyai arti meledak. dalam permainan ini yang paling mengenang adalah saat penulis dan teman-temannya saling mengejek dengan kata-kata dor dor .

Karya 4



Gambar 4

Nama : Achmad Bernes Aginza
Judul : Permainan gasing,
Media : Mixed Media
Ukuran : 120x90 cm
Tahun : 2015

Ide

Ide karya keempat yaitu tentang permainan gasing. Gasing adalah mainan yang bisa berputar pada porosnya dan berkesetimbangan pada suatu titik. Gasing tradisional dapat dibuat dari kayu atau bambu yang diukir dan dibentuk sedemikian rupa sehingga menjadi bagian badan gasing. Benda yang digunakan sebagai pemutarnya berupa tali yang umumnya terbuat dari nilon, benang, atau pun kulit pohon. Panjang tali gasing berbeda-beda bergantung pada panjang lengan orang yang memainkan.

Konsep

Konsep karya keempat yaitu tentang kenangan masa kecil penulis saat memainkan permainan gasing. objek utama dalam karya keempat ini adalah sosok permainan berada didalam kotak adalah mainan gasing yang di letakan terbalik, dalam meletakkan gasing yang terbalik penulis ingin mengenang saat penulis pertama kali memainkan gasing dan kata-kata cokek dalam karya ini mempunyai arti terbalik.

Karya 5



Gambar 5

Nama : Achmad Bernes Aginza
Judul : Permainan pistol dompes kertas
Media : Mixed Media
Ukuran : 120x150 cm
Tahun : 2015

Ide

Ide karya kelima yaitu tentang kenangan masa kecil penulis saat memainkan permainan pistol dompes kayu. Pistol dompes kayu adalah mainan yang bentuknya seperti pistol mainan lainnya tapi pistol dompes kayu ini mempunyai ukuran tipis dan kecil, pelurunya berbedah dengan pistol dompes putar, peluru pistol dompes kayu berbentuk tipis terbuat dari bahan petasan lalu di bungkus sama kertas.

Konsep

Konsep karya kelima yaitu tentang kenangan masa kecil penulis saat memainkan permainan pistol dompes kayu. dalam karya kelima ini penulis menggambarkan tentang kejailan penulis ke pada teman-teman penulis. Dalam karya ini ada banyak pistol mainan yang mengartikan teman-teman penulis dan penulis. Visual pistol dompes kertas warna kuning itu menggambarkan penulis yang lagi bersembunyi dari teman-teman penulis karena penulis lagi dikejar oleh teman-teman penulis, sebab ulah kejailan dari penulis saat bermain bersama. dalam karya ini ada kata-kata awas kuping itu adalah ucapan dari teman-teman yang terkenak jailan oleh penulis. Kejailan penulis saat bermain adalah

membunyikan pistol dompes ketas ketelinga teman-teman penulis.

KESIMPULAN

Setelah melalui proses berkarya dengan sedemikian senangnya dan semangat yang tinggi, akhirnya skripsi karya yang berjudul “permainan masa kecil sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan karya“ yang terdiri dari 5 buah karya telah rampung.

Konsep-konsep yang dirumuskan merupakan kenangan masa kecil penulis. kenangan itu muncul ketika penulis lagi duduk di depan rumah dan melihat anak-anak kecil lagi bermain. sehingga penulis ingin mengabadikan kenangan masa kecilnya itu kedalam sebuah karya lukis.

Dalam mewujudkan karyanya, penulis menggunakan media non konvensional, dimana penulis mencoba menentang kewajaran dalam seni lukis. Penulis mengkolaborasikan visual 2D dan 3D ke sebuah bidang papan triplek dengan menggunakan Teknik butsir, teknik monoprint, dan kolase masih menjadi teknik handal yang penulis terapkan dalam 5 buah karyanya yang berjudul, permainan pistol dompes putar, permainan kapal otokotok, permainan pletokan, permainan gansing, permainan pistol dompes kertas.

Karya-karya yang tercipta mampu memberi kepuasan mendalam sebab rasa penasaran yang selama ini ingin penulis rasakan ketika membuat karya tentang permainan masa kecilnya dalam karya sudah terjawab, meskipun rasa itu tidak bisa dituliskan secara jelas melalui kata-kata, namun pada dasarnya rasa itu adalah rasa senang.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni. Wacana Apresiasi dan Kreasi* Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Djelantik, A. A. M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Sattar, M. 2012. ”*Proses Apresiasi Dan Kreasi Dalam Tritunggal Seni*”. Dalam *Urna*, Vol. 1/Nomor 1/Juni. Surabaya: UNESA
- Mardikanto-Agus, Eko (ED).2005. *Seni Grafis*. Surabaya: UNESA PRESS
- Mariato, M. Dwi. 2015. *Art & Livitation: Seni Dalam Cakrawala Quantum* . Yogyakarta: Pohon Cahaya.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa* Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tim Penyusun Ed 3. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Winarno. 2002. *Seni lukis*. Surabaya: Unesa university press.
- W.J.S/Poerwadarminto.1998. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta:PN Balai Pustaka.