

IMAJINASI MASA KECIL DI DESA SEBAGAI SUMBER IDE DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Subhan Masruri¹, Amir Gozali²

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta^{1,2}
Jl. Ki Hajar Dewantara No. 19 Ketingan Surakarta Jawa Tengah

shubhanmasruri@gmail.com¹
gozali.amir88@gmail.com²

ABSTRACT

The background of the creation of this Final Project painting inspired by childhood imagination in the village is the author's experience in viewing events and events that are being carried out by small children in the present that have similarities with the memories that the little writer had made as a village child who was full of imagination. The creation of this painting is structured as a form of expression of the author's longing for childhood memories that are impossible to repeat. The technique used in the creation of works is the placard technique, using acrylic paint on canvas. The creation of works refers to the theory put forward by L.H. Chapman. First, the effort to find ideas, the second is the stage of refining, developing, and solidifying the initial idea, and the third is the visualization stage in the media. The results obtained from the creation of works of art are paintings inspired by childhood imaginations in the village. In addition, the experience in creating this painting is expected to provide positive value for oneself and others.

Keywords: Imagination, Childhood, Creation of works, Painting

ABSTRAK

Penciptaan karya seni lukis Tugas Akhir yang terinspirasi dari imajinasi masa kecil di desa dilatarbelakangi oleh pengalaman penulis dalam memandang kejadian serta peristiwa yang dilakukan anak kecil di masa sekarang memiliki kesamaan dengan kenangan yang pernah dilakukan penulis kecil sebagai anak desa yang penuh dengan imajinasi. Penciptaan karya seni lukis ini disusun sebagai bentuk ekspresi penulis terhadap kerinduan akan kenangan-kenangan masa kecil yang tak mungkin terulang kembali. Teknik yang digunakan dalam penciptaan karya adalah teknik plakat, menggunakan media cat akrilik pada kanvas. Penciptaan karya mengacu pada teori yang dikemukakan oleh L.H. Chapman. Pertama, upaya menemukan gagasan, kedua tahap menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal, dan yang ketiga tahap visualisasi dalam media. Hasil yang diperoleh dari penciptaan karya adalah karya seni lukis yang terinspirasi dari imajinasi masa kecil di desa. Selain itu pengalaman dalam penciptaan karya seni lukis ini diharapkan memberikan nilai positif bagi diri pribadi maupun orang lain.

Kata kunci: Imajinasi, Masa kecil, Penciptaan karya, Seni lukis

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Imajinasi merupakan salah satu kemampuan yang diberikan Tuhan untuk manusia sebagai makhluk hidup yang dapat berfikir. Imajinasi mengacu pada kemampuan untuk memikirkan atau membuat skenario baru berdasarkan sesuatu yang telah terjadi atau sesuatu yang sedang terjadi.¹ Imajinasi juga merupakan suatu kegiatan yang menarik dan sering dilakukan oleh siapapun baik pria maupun wanita, begitupun dengan anak-anak, dunia anak merupakan kehidupan yang penuh imajinasi, dunia bermain yang penuh akan kejutan-kejutan yang jujur dan spontan. Bagi anak-anak Berimajinasi merupakan kebutuhan alamiah dan bukan sebagai bentuk kemalasan. Imajinasi anak juga bisa muncul secara murni dari dalam pikirannya, sebagai hasil mengolah dan memanfaatkan kelebihan dan kemampuan otak yang dianugerahkan Tuhan.²

Penulis termasuk seorang anak yang senang berimajinasi dengan apa yang dilihat dan dirasakan terhadap lingkungan sekitar. Dengan latar belakang penulis yang hidup di sebuah Desa Banjarejo, Kabupaten Tulungagung yang sejuk, tenang, serta jauh dari hiruk pikuk perkotaan memungkinkan untuk berimajinasi seluas mungkin. Sewaktu kecil penulis senang menghabiskan waktu luang dengan bermain seperti anak desa pada umumnya kemudian berimajinasi dengan permainan tersebut. seperti berimajinasi menjadi tentara ketika bermain tembak-tembakan, terbang ke langit ketika menerbangkan layang-layang, serta menirukan tokoh-tokoh Naruto yang menjadi serial kartun kesukaan. Ketika penulis merantau melanjutkan studi di luar daerah, imajinasi masa kecil selalu mengganggu pikiran, seringkali timbul ketika melihat kejadian yang berhubungan dengan sesuatu yang pernah dilakukan ketika penulis masih kecil, misalkan ketika menyaksikan tari jaranan, disitulah teringat kembali kenangan pernah mencoba berperan menjadi sosok penari jaranan. Kemudian dari satu kenangan tersebut munculah kenangan-kenangan yang lain, yang dilakukan pribadi penulis ataupun bersama teman sepermainan yang tentunya masa kecil yang bebas berimajinasi tentang apapun yang diinginkan dan belum terkontaminasi dengan pemikiran dan masalah orang dewasa. Diperkuat lagi dengan kehidupan di lingkungan

¹ Rosa Nikita¹ <https://adammuiz.com/imajinasi/> (diakses pada 24 Februari 2023 pukul 19.44 WIB).

² Andi Ahmad "Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Imajinasi Anak" Jurnal Refleksi Edukatika, Vol. 07, No.07 (2017), hal 96.

keluarga penulis juga banyak berkecimpung di dunia anak-anak sebagai tenaga pengajar, di mana salah satu bentuk pengajaran anak ialah dengan berimajinasi.

Imajinasi masa kecil ini menjadi suatu yang perlu diangkat menjadi tema besar dalam penciptaan Tugas Akhir ini karena banyak permainan dan kegiatan menarik masa kecil penulis yang jarang dimiliki oleh anak-anak sekarang, keseruan dan kebahagiaan yang nyata dan belum terkontaminasi oleh media sosial dan gadget. Kebahagiaan dan keceriaan ini yang membuat penulis di masa sekarang dan diharapkan dimasa mendatang menjadi pribadi yang selalu berfikir positif serta pantang menyerah. Karena diusia emasnya mendapatkan stimulus-stimulus yang baik.

Adapun tujuan dari penciptaan karya seni yang berjudul “Imajinasi Masa Kecil di Desa Sebagai Sumber Ide Dalam Penciptaan Karya Seni Lukis” ini adalah menciptakan karya seni lukis dengan sumber inspirasi imajinasi masa kecil di desa yang meliputi menjelaskan konsep penciptaan, proses penciptaan dan mendiskripsikan visual karya seni lukis dengan sumber inspirasi imajinasi masa kecil di desa.

Metode penciptaan merupakan sebuah langkah yang memiliki tahapan dalam proses pembuatan suatu karya seni, Metode penciptaan karya seni dapat mewujudkan karya lukis yang sistematis dan terstruktur sebagai bentuk laporan pertanggung jawaban pada tugas akhir ini. Penciptaan karya Tugas Akhir ini mengacu pada teori yang dikemukakan oleh L.H Chapman. Menurut Humar Sahman dalam bukunya “Mengenali Dunia Seni Rupa” teori proses penciptaan karya memiliki tiga tahapan. Pertama upaya menemukan gagasan, kedua tahap menyempurnakan, mengembangkan, serta memantapkan gagasan awal, dan yang ketiga, tahap visualisasi dalam media.³

B. Metode Penelitian

Konsep penciptaan karya lukis ini meliputi konsep non visual dan konsep visual. Konsep non visual penciptaan karya lukis ini yaitu sebagai penjelasan dari sebuah gagasan ide pokok yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah karya seni dengan bentuk- bentuk visual tertentu hal ini sangat di pengaruhi oleh pengalaman estetik perupa. Dalam hal ini Soedarso SP berpendapatan bahwanya “Suatu hasil karya seni selalu merefleksikan diri penciptanya juga merefleksikan lingkungan (bahkan dari seniman itu kena pengaruh lingkungan pula). Lingkungan itu bisa berwujud alam sekitar maupun masyarakat sekitar. Pendapat ini yang digunakan sebagai landasan penulisan dalam menciptakan karya seni pada Tugas Akhir ini. Dengan mengambil pengalaman-pengalaman empiris masa kecil penulis di desa, Kemudian divisualisasikan dengan

³ Humar Sahman. 1993. Mengenali Dunia Seni Rupa, Tentang Seni. Aktifitas Kreatif. Apresiasi. Kritik

merangkai unsur- unsur visual yang ada sehingga membangun sebuah makna yang ingin disampaikan.

Penciptaan karya lukis ini, penulis menggunakan gaya imajinatif yang mengadaptasi lukisan gaya kubisme dengan bentuk yang mengutamakan bidang-bidang geometris yang tegas.⁴ Perubahan bentuk ini mengacu pada proses simplifikasi atau penyederhanaan bentuk dengan menghilangkan beberapa elemen dari objek tanpa menghilangkan sifat aslinya. Pada pencapaian gaya imajinatif kubisme ini penulis ingin menyampaikan ekspresi masa anak-anak yang ceria, bebas dan terkesan bentuk yang ringan, simple dan terlepas dari kerumitan dunia yang tentunya tetap memperhatikan nilai keindahannya.

Teknik yang digunakan dalam penciptaan karya tugas akhir ini menggunakan teknik plakat, dengan sapuan beberapa kali lapisan sehingga tampak pekat dan menutupi keseluruhan kanvas,⁵ penggunaan teknik ini juga bertujuan untuk menampilkan bentuk objek yang dekoratif seperti layaknya kartun. Karya seni dekoratif sendiri menurut Mike Susanto merupakan karya seni lukis yang tidak menampakkan adanya volume ke ruangan maupun perspektif, semua dibuat secara datar.⁶

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk karya pada penciptaan karya seni lukis ini berupa lukisan dengan tema “Imajinasi Masa Kecil di Desa sebagai sumber ide dalam Penciptaan Karya Seni Lukis” secara visual penulis menampilkan bentuk-bentuk kubistik yang di ambil dari pengolahan dari objek-objek nyata yang berkaitan dengan imajinasi masa kecil di desa.



Karya 1, “ Berbudaya sejak dini” Cat akrilik di atas kanvas, 100x140 cm, 2020

⁴ Mikke Susanto. 2011. Diksi Rupa. Yogyakarta. Dicti Art Lab. Hal 232

⁵ Rosa Nikita “Mengenal Teknik Plakat Dalam Seni Lukis Dan Kelebihan Serta Kekurangan” <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5874958/mengenal-teknik-plakat-dalam-seni-lukis-dan-kelebihan-serta-kekurangannya>. (diakses pada 24 Februari 2023 pukul 20.02 WIB.)

⁶ Mikke Susanto. 2011. Diksi Rupa. Yogyakarta. Dicti Art Lab. Hal 100

Karya seni lukis berjudul “Berbudaya sejak dini” ini terinspirasi dari terinspirasi dari keponakan pribadi yang senang dengan jaran kepang, hal ini mengingatkan salah satu kegiatan penulis bermain jaranan juga dan didukung oleh orang tua. Figure anak yang tervisualisasikan dalam karya ini merupakan diri pribadi penulis dengan mencoba menirukan diri sebagai Shubhan diwaktu kecil yang memainkan jaranan sebagai salah satu properti yang digunakan dalam tari ini, mencoba berperan sebagai prajurit yang sedang menunggangi kuda. Kuda yang memiliki sifat keperkasaan yang penuh semangat, pantang menyerah, berani, dan selalu siap dalam kondisi serta keadaan apapun dalam tari jaranan terdapat juga tokoh jahat barong memiliki wajah seram sebagai perwujudan sifat buruk manusia yang harus diperangi. Gajah merupakan hewan yang memiliki kecerdasan tinggi dibandingkan hewan lain⁷ memiliki tubuh besar untuk melindungi makhluk di sekitarnya. Karya ini tercipta sebagai bentuk pendidikan orang tua mendukung imajinasi anak terhadap cinta budaya Indonesia, dalam hal ini sebagai orang jawa salah satu budaya yang ada disekitar adalah Tari Jaranan, dan beberapa budaya lain seperti wayang kulit dan melestarikan situs situs cagar budaya yang ada. Dari Jaranan banyak memiliki makna mendalam yang dapat dipetik, dalam peribahasa jawa dikenal “adigang, adigung, adiguna” memiliki arti hendaknya tidak mengandalkan dan menyombongkan sesuatu yang dimilikinya.



Karya 2, “ Halukopter” Cat akrilik di atas kanvas, 100x140 cm, 2020

⁷ Bidari Annisa Gajah, “Hewan Perasa yang Cerdas” <https://jagadtani.com/read/1959/gajah-hewan-perasa-yang-cerdas>. (diakses pada 24 Februari 2023 pukul 20.58 WIB.)

Karya seni lukis “Halukopter” ini terinspirasi dari permainan perang-perangan bersama kawan, Kegiatan anak yang mencoba menirukan para perajurit yang bertempur dimedan perang dengan senjata yang terbuat dari pelepah pisang,. Figure anak yang tervisualisasikan dalam karya ini merupakan diri penulis bersama teman ketika bermain perang-perangan, bermain yang membutuhkan strategi yang tepat dan ketepatan dalam mengambil keputusan, serta berfikir sebelum melangkah, senjata yang digunakan juga terbuat dari pelepah daun pisang sebagai bentuk kreatifitas anak desa, helikopter dibelakang merupakan bentuk imajinasi dari capung-capung yang ada di sekitar⁸, capung adalah capung memiliki hidup yang sangat singkat akan tetapi dia melalui banyak hal dalam hidupnya, begitupun dalam hidup ini, kehidupan manusia juga singkat hidup didunia. Pesan moral yang ingin disampaikan lewat karya ini ialah dalam hidup kita seharusnya dapat berfikir lebih kedepan dan perlu diingat bahwasanya hidup di dunia itu hanya sementara.



Karya 3, “ Kereta Lara” Cat akrilik di atas kanvas, 100x120 cm, 2020

Karya seni lukis berjudul “Kereta Lara” ini terinspirasi dari kejadian nyata yang menyakitkan ketika bermain sepeda bermain bersama kakak keponakanya yaitu kecelakaan yang mengakibatkan tangan penulis cedera. Imajinasi merangkai kereta selayaknya satu rangkaian kereta api. Figure anak merupakan figur diri penulis dan kakak keponakanya, figur penulis yang digambarkan dengan ekspresi kesakitan karena terjatuh dari sepedahnya, kedua figure menggunakan pakaian selayaknya masinis yang mengendalikan sepeda yang diibaratkan sebagai kereta api melewati relnya.

⁸ Soendjoto Arief,”Capung predator cantik penghuni perairan” Jurnal Konserfasi Lahan Basah , Vol. 24, No.01(2016), hal 13

Penggambaran dengan adanya dua masinis itu diibaratkan bahwasanya sopir atau pemimpin di dalam suatu kendaraan itu haruslah satu, kehendak utama dalam diri adalah diri sendiri, ketika pengendali itu lebih dari satu akan terdapat beberapa keputusan yang berbeda, kemudian ketika kita mengerjakan kedua keputusan tersebut secara bersamaan akan terjadi tidak tercapainya tujuan dengan maksimal atau bahkan gagal keduanya. Rel ibarat jalan panjang yang harus dilalui, akan tetapi beberapa waktu kereta perlu beristirahat di stasiun. Pesan moral yang ingin disampaikan ialah setiap manusia haruslah sadar akan kapasitas maksimalnya masing masing dan perlu mengetahui kapan harus beristirahat.

SIMPULAN

Penciptaan karya seni lukis dengan judul “imajinasi masa kecil di desa sebagai sumber ide dalam penciptaan karya seni lukis” berasal dari ekspresi penulis yang ingin menyampaikan kegembiraan bernostalgia mengenai imajinasi masa kecil sebagai bentuk obat akan kerinduan ketika penulis merantau di luar daerah, yang di ekspresikan menjadi karya seni lukis. Teknik yang digunakan dalam tugas akhir lukis ini menggunakan teknik plakat dengan teknik plakat. Penciptaan karya lukis ini, penulis menggunakan gaya imajinatif yang mengadaptasi lukisan gaya kubisme yang mengacu pada simplifikasi atau penyederhanaan bentuk aslinya. Perubahan bentuk ini mengacu pada proses simplifikasi atau penyederhanaan bentuk dengan menghilangkan beberapa elemen dari objek tanpa menghilangkan sifat aslinya. Penggunaan warna yang collorfull bertujuan untuk membangun suasana kekanak-kanakan yang ceria.

Dalam proses penciptaan Karya Tugas Akhir ini penulis menemukan pengalaman baru dalam penciptaan karya. Seperti kesenangan dan kespontanitasan dalam berkarya, kemudian beberapa metode obserfasi yang perlu dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penulis mendapatkan informasi serta pengalaman yang lebih mendalam dan akhirnya karya yang tercipta menjadi lebih matang dan maksimal. Terlepas dari itu, Karya Tugas Akhir ini merupakan manifestasi dari hasil pengamatan dan renungan pribadi yang telah mengalami pengendapan sampai akhirnya berwujud suatu karya seni, sehingga diharapkan seluruh karya Tugas Akhir ini mampu memberi pengalaman, pembelajaran, serta menjadi pengetahuan yang bermanfaat khususnya bagi diri penulis dan bagi orang lain pada umumnya, sehingga karya yang tercipta tidak hanya bernilai estetik semata, akan tetapi memiliki pesan yang memberikan manfaat bagi orang yang melihatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Hildayani, R. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak*. Universitas Terbuka.
- Sahman, H. (1993). *Mengenal Dunia Seni Rupa, Tentang Seni. Aktifitas Kreatif. Apresiasi. Kritik dan Estetik*. IKIP Semarang Press.
- Soendjoto, M. A. (2016). Capung Predator Cantik Penghuni Perairan. *Warta Konservasi Lahan Basah*, 24(1), 13–18.
- Sofyan Salam, Sukarman, H. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Badan penerbit UNM.
- Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa*. DictiArt

INTERNET

- Anastasya Maressa, “Pengertian Imajinasi Macam Jenis dan Fungsi”,
<https://adammuiz.com/imajinasi/>(diakses pada 24 Februari 2023 pukul 19.44 WIB.)
- Bidari Annisa Gajah, “Hewan Perasa yang Cerdas”
<https://jagadtani.com/read/1959/gajah-hewan-perasa-yang-cerdas>. (diakses pada 24 Februari 2023 pukul 20.58 WIB.)
- Rossa Nikita “Mengenal Teknik Plakat Dalam Seni Lukis Dan Kelebihan Serta, Kekurangan” <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5874958/mengenal-teknik-plakat-dalam-seni-lukis-dan-kelebihan-serta-kekurangannya>. (diakses pada 24 Februari 2023 pukul 20.02WIB.)