

**FIGUR ANAK-ANAK SEBAGAI REPRESENTASI  
HARAPAN ATAS KECEMASAN**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Disusun Oleh:

Muhammad Yaritsa Firdaus

1712735021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2023

**FIGUR ANAK-ANAK SEBAGAI REPRESENTASI  
HARAPAN ATAS KECEMASAN**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Disusun Oleh:

Muhammad Yaritsa Firdaus

1712735021

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Seni Rupa Murni

2023

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

FIGUR ANAK-ANAK SEBAGAI REPRESENTASI HARAPAN ATAS  
KECEMASAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS  
diajukan oleh Muhammad Yaritsa Firdaus, NIM 1712735021, Program Studi  
S-1 Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
(Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan Tim Pembina Tugas  
Akhir pada tanggal 14 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk  
diterima.

Pembimbing I



Bambang Witjaksono, M.Sn.

NIP. 19730327 199903 1 001/NIDN. 0027037301

Pembimbing II



Tri Septiana Kurniati, S.Pd., M.Hum.

NIP. 19800903 201012 2 001/NIDN. 0503098001

Cognate/Penguji Ahli



Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D.

NIP. 19561019 198303 1 003/NIDN. 0019105606

Ketua Jurusan/Program Studi/Ketua




Dr. Miftahul Munir, M.Hum.

NIP. 197601042 00912 1 001/NIDN. 0004017605

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19590802 198803 2 002/ NIDN. 0007107604

## Lembar Pernyataan Tugas Akhir

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Yaritsa Firdaus  
NIM : 1712735021  
Jurusan : Seni Murni  
Fakultas : Seni Rupa  
Judul : Figur Anak-Anak Sebagai Representasi Harapan  
Atas Kecemasan

Menyatakan dengan sesungguhnya karya tulis Tugas Akhir dan penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini benar-benar penulis kerjakan sendiri. Karya Tugas Akhir ini bukan merupakan hasil plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan penulis karena hubungan material maupun non material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakikatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni Tugas Akhir penulis secara orisinil dan otentik.

Bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, penulis bersedia diproses oleh pihak Fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran pribadi dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.



Yogyakarta, 14 Juni 2023

*Muhammad Yaritsa Firdaus*  
Muhammad Yaritsa Firdaus

## MOTTO

*Vivre sans temps mort, jouir sans entraves.*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas karunia serta rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul “*Figur Anak-Anak Sebagai Representasi Harapan Atas Kecemasan*” dengan menggunakan teknik stensil dalam penciptaan karya seni grafis. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini ialah sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni di Program Studi Seni Grafis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan laporan dan hasil karya Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan namun penulis sudah berusaha memberikan yang terbaik. Atas selesainya laporan Tugas Akhir ini, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

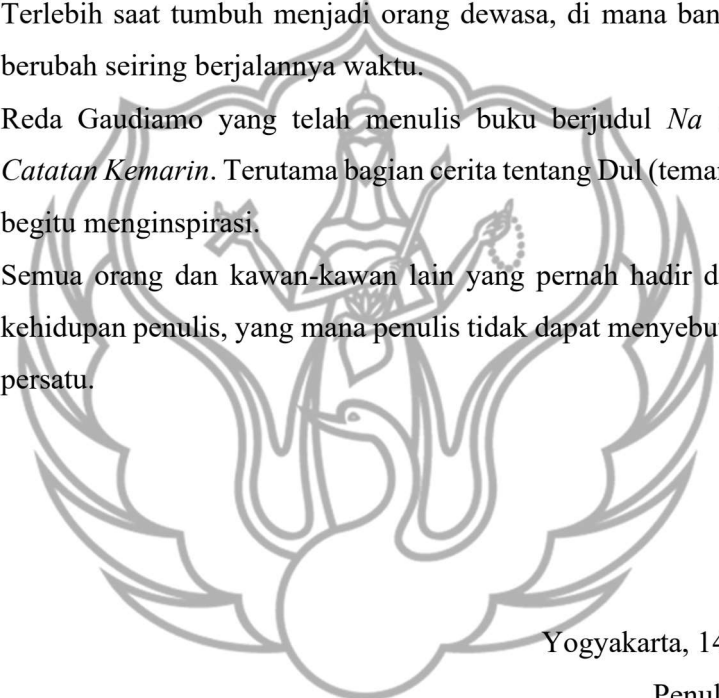
1. Allah SWT yang karena-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni.
2. Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Dr. Miftahul Munir, M.Hum., Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA, Ph. D., selaku penguji ahli dalam pendadaran laporan penulisan Tugas Akhir ini.
5. Bambang Witjaksono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberi bimbingan, pengarahan, serta saran yang membangun demi terciptanya laporan dan karya Tugas Akhir ini.
6. Tri Septiana Kurniati, S.Pd., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah sabar memberi bimbingan, pengarahan, serta saran yang membangun demi terciptanya laporan dan karya Tugas Akhir ini.
7. Setyo Priyo Nugroho, M.Sn., selaku Dosen Wali penulis selama menjadi mahasiswa aktif.
8. Seluruh Dosen dan Staf Karyawan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Yogyakarta.
9. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan serta

doa yang tiada henti. Di mata penulis, kedua orang tua penulis adalah seperti hakim yang paling ringan, simpatisan yang paling intim, matahari cinta yang apinya menghangatkan sekaligus paling sentral dari upaya diri sendiri. Tidak ada lagi rumah sakral untuk peringatan ketimbang hati orang tua.

10. Kawan baik yang pertama kali menemani penulis di rantau sekaligus dahulu pernah menjadi kawan satu kontrakan: Ilham Pratysta, Priangga Septiadi dan Iqbal Yudhistira.
11. Kawan-kawan baik dari Angkringan Tekoo yaitu Revano Gucci, Tosa Fatria Safana, Rais Arsalan, Adelucky Risnandar, Brillian Abi Distralingga, Afiano Tadeus, Satria Narpati, Gaia Gaya, Arif Wisnu, Imam Pramono, Anggara Hasta, Aldi Wicaksono, Febrian Adrianto dan lain-lain.
12. Kawan satu angkatan dari SMSR yaitu Wisang Api Jaqipasa, Alan Kurniawan, Bagas Dwi Payana, Aslam Tabah, Joko Santosa, Muhammad Arif, Yonathan Gilang dan lain-lain.
13. Kawan-kawan lain yang juga banyak menemani penulis di rantau, seperti Andri Eko Nurcahyo, Agung Prabowo, Gading Fatahillah, Muhammad Ryan Nur, Muhammad Koir, Rizky Akhbar, Argya Reksa, Rere Siroj, kakak-beradik Satria Bima Duta dan Dinda Shinta Dewi, Vava Alvatah, Alan Maulana, dan lain-lain.
14. Alyssa Bintang, Berliana Anisya dan Akhmad Salahuddin yang sudah membantu pendokumentasian foto-foto yang penulis jadikan karya.
15. Mas Donny, Mas Agus, Mas Lintang, Mas Yanuar, Mas Candra, Mas Dudus, Mas Heru, Mas Supi, yang mana telah sudi berteman sekaligus *ngemong* penulis ketika saat itu penulis masih duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama. Banyak hal yang penulis dapat dan pelajari, termasuk bagaimana memberi ruang untuk menghargai seseorang yang masih muda dengan perbedaan umur yang jauh.
16. Kawan-kawan penulis semasa kanak dari kampung halaman, seperti Achmad Ezar, Abyan Ardiansyah, Ariq Alif, Fitratama Bintang, Safri Hidayat, Dziki Pratama, Dodik Choirul Ramelan, Salsabil Putra dan

kawan-kawan yang lain, terlebih Zico Kurniawan Atmaja yang telah banyak menemani dan menjadi karib berbincang penulis ketika berada di kampung halaman. Penulis akan selalu merindukan obrolan mulai dari yang remeh-temeh hingga yang paling serius.

17. Kawan-kawan satu angkatan dari Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
18. Adik penulis bernama Kharira Azka Azzahra, terlebih si bungsu Nindyamarta Dianta Sinudarana yang telah menjadi inspirasi awal dalam mengusung tema dan judul di laporan penulisan Tugas Akhir ini. Semoga adik bungsu penulis siap menghadapi banyak hal dalam dunia ini. Terlebih saat tumbuh menjadi orang dewasa, di mana banyak hal akan berubah seiring berjalannya waktu.
19. Reda Gaudiamo yang telah menulis buku berjudul *Na Willa: Serial Catatan Kemarin*. Terutama bagian cerita tentang Dul (teman Willa) yang begitu menginspirasi.
20. Semua orang dan kawan-kawan lain yang pernah hadir dan terlibat di kehidupan penulis, yang mana penulis tidak dapat menyebutkannya satu-persatu.



Yogyakarta, 14 Juni 2023

Penulis

Muhammad Yaritsa Firdaus



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM.....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	7
C. Tujuan dan Manfaat .....	7
D. Makna Judul .....	8
BAB II KONSEP.....	11
A. Konsep Penciptaan .....	11
B. Konsep Perwujudan.....	17
1. Garis .....	18
2. Bentuk.....	18
3. Warna .....	18
4. Komposisi.....	19
5. Simbol.....	19
6. Teks .....	29
C. Referensi Karya.....	30
D. Konsep Penyajian.....	31
BAB III PROSES PEMBENTUKAN .....	32
A. Alat.....	32
B. Bahan.....	37
C. Teknik.....	39
D. Tahap Pembentukan .....	40

BAB IV DESKRIPSI KARYA .....	51
BAB V PENUTUP .....	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83
A. Daftar Buku.....	83
B. Daftar Jurnal.....	84
C. Daftar Laman.....	86
LAMPIRAN .....	88



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Workshop Stencil at Survive Garage, 2019</i> .....	4
Gambar 1.2 <i>Workshop Lukis Gerabah at SD Inti Bangunharjo, 2020</i> .....	4
Gambar 1.3 Anak-Anak di Desa Gesikan, Sewon, Yogyakarta, 2020 .....	5
Gambar 1.4 Penulis dengan Adik Bungsu, Banyuwangi, 2020.....	6
Gambar 2.1 <i>Na Willa: Serial Catatan Kemarin, Penerbit Aikon</i> .....	13
Gambar 2.2 Simbol Kupu-kupu.....	21
Gambar 2.3 Simbol Balon .....	21
Gambar 2.4 Simbol Ayunan .....	22
Gambar 2.5 Simbol Bunga .....	23
Gambar 2.6 Simbol <i>Heart/Love</i> .....	24
Gambar 2.7 Simbol Pesawat Kertas .....	25
Gambar 2.8 Simbol Rumah .....	25
Gambar 2.9 Simbol Awan dan Matahari atau Hari yang Cerah.....	26
Gambar 2.10 Simbol <i>Smiley</i> .....	27
Gambar 2.11 Simbol Laba-Laba .....	28
Gambar 2.12 Simbol Crayon.....	28
Gambar 2.13 Simbol Selongsong Peluru.....	29
Gambar 2.14 <i>Banksy Stencils</i> .....	31
Gambar 3.1 Bronx <i>Fat Caps &amp; Montana Caps Level 1</i> .....	32
Gambar 3.2 Penjelasan Jenis <i>Male &amp; Female</i> Pada <i>Caps</i> .....	33
Gambar 3.3 <i>Spray Paint Adapter</i> .....	34
Gambar 3.4 <i>Cutter</i> .....	34
Gambar 3.5 Pensil & Penghapus .....	35
Gambar 3.6 Penggaris .....	35
Gambar 3.7 Isolasi Kertas .....	36
Gambar 3.8 Batang atau Tusuk Sate .....	36
Gambar 3.9 Komputer .....	37
Gambar 3.10 <i>Laser Cutting Machine</i> .....	37
Gambar 3.11 Kertas Malaga.....	38
Gambar 3.12 <i>Spray Paint</i> .....	38

Gambar 3.13 Cat <i>Clear</i> atau <i>Varnish</i> .....	39
Gambar 3.14 Pigura .....	39
Gambar 3.15 Proses Desain.....	41
Gambar 3.16 Pemisahan Warna Menjadi 7 <i>Layer</i> .....	41
Gambar 3.17 Proses Pemotongan Menggunakan Mesin Laser .....	42
Gambar 3.18 Salah Satu Hasil Dari Potongan Mesin Laser .....	42
Gambar 3.19 Proses Pembuatan <i>Background</i> .....	43
Gambar 3.20 Proses Pembuatan <i>Stencil – Layer</i> Pertama.....	44
Gambar 3.21 Proses Pembuatan <i>Stencil – Layer</i> Kedua.....	44
Gambar 3.22 Proses Pembuatan <i>Stencil – Layer</i> Ketiga .....	45
Gambar 3.23 Proses Pembuatan <i>Stencil – Layer</i> Keempat.....	45
Gambar 3.24 Proses Pembuatan <i>Stencil – Layer</i> Kelima .....	46
Gambar 3.25 Proses Pembuatan <i>Stencil – Layer</i> Keenam.....	46
Gambar 3.26 Proses Pembuatan <i>Stencil – Layer</i> Ketujuh.....	47
Gambar 3.27 Proses Pembuatan <i>Stencil – Layer</i> Kedelapan.....	47
Gambar 3.28 Proses Mencocokkan Ulang <i>Layer</i> .....	48
Gambar 3.29 Pelapisan Karya Menggunakan <i>Varnish</i> .....	49
Gambar 3.30 Keterangan Karya .....	49
Gambar 3.31 Hasil Akhir.....	50
Gambar 4.1 Karya I .....	52
Gambar 4.2 Karya II .....	53
Gambar 4.3 Karya III.....	54
Gambar 4.4 Karya IV .....	56
Gambar 4.5 Karya V .....	57
Gambar 4.6 Karya VI .....	58
Gambar 4.7 Karya VII .....	59
Gambar 4.8 Karya VIII.....	60
Gambar 4.9 Karya IX .....	62
Gambar 4.10 Karya X.....	63
Gambar 4.11 Karya XI .....	64
Gambar 4.12 Karya XII .....	66
Gambar 4.13 Karya XIII.....	68

Gambar 4.14 Karya XIV.....	70
Gambar 4.15 Karya XV.....	71
Gambar 4.16 Karya XVI.....	73
Gambar 4.17 Karya XVII.....	74
Gambar 4.18 Karya XVIII.....	75
Gambar 4.19 Karya XIX.....	76
Gambar 4.20 Karya XX.....	78



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN.....	88
A. Data Diri Mahasiswa.....	88
B. Poster.....	89
C. <i>Display</i> Karya.....	90
D. Suasana Pameran.....	91
E. Katalog .....	92



## ABSTRAK

Anak-anak merupakan manusia yang cukup menarik untuk dipahami. Hal tersebut dapat dilihat bagaimana anak-anak mempunyai kemampuan yang luar biasa untuk melihat kegembiraan dan kesenangan yang ada di sekitarnya dengan sederhana, bahkan kemampuan yang lebih besar untuk menerima kesalahan dan kekalahan, sekaligus menertawakan diri sendiri. Namun sebagian besar dari hal tersebut kemudian berubah dari waktu ke waktu bagi sebagian dari diri seseorang – terlebih ketika orang tersebut mulai dibebani tanggung jawab secara finansial dan lain sebagainya.

Penciptaan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memvisualisasikan figur anak-anak sebagai sebuah inspirasi dalam merepresentasikan bahasa ekspresif. Pendekatan psikologi mengenai harapan atas kecemasan-kecemasan yang notabene punya benang merah dengan dinamika *quarter-life crisis* merupakan salah satu acuan referensi dalam membantu memperkuat gagasan, di mana penggambaran harapan atas kecemasan orang dewasa direpresentasikan melalui visualisasi figur anak-anak dengan menerapkan berbagai simbol yang diperkuat menggunakan teori semiotika dalam upaya untuk membantu memahami karya.

Proses perwujudan karya seni grafis ini dikerjakan dengan mengolah atau mengedit sebuah dokumentasi berupa foto dari kegiatan atau aktivitas yang dilakukan anak-anak untuk kemudian divisualisasikan ke dalam bentuk karya, di mana sebanyak 20 karya seni grafis dalam Tugas Akhir ini dibuat dengan menggunakan teknik stensil.

**Kata kunci:** anak-anak, representatif, harapan, cemas, seni grafis, stensil

## **ABSTRACT**

*Children are human beings who are quite interesting to understand. This can be seen in how children have an extraordinary ability to simply see the joy and pleasure around them, even a greater ability to accept mistakes and defeats, and laugh at themselves. But most of these things change over time for some part of the person as they are an adult – especially when the person begins to be burdened with financial responsibilities.*

*The creation of this Final Project aims to visualize children's figures as an inspiration in representing expressive language. The psychological approach regarding expectations for anxieties which incidentally has a common thread with the dynamics of the quarter-life crisis is one of the references to help reinforce ideas, where the depiction of expectations for adults' anxieties is represented through the visualization of children's figures by applying various reinforced symbols. use semiotic theory in an attempt to help understand the work.*

*The process of embodiment of this work of graphic art is done by processing or editing documentation in the form of photos of activities or activities carried out by children to then be visualized in the form of works, where as many as 20 works of graphic art in this Final Project are created using the stencil technique.*

**Keywords:** *children, representative, hope, worrieth, printmaking, stencil*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Berangkat dari sebuah kota kecil yang berasal dari Tuban, Jawa Timur, pada tahun 2014 penulis memutuskan untuk merantau ke Daerah Istimewa Yogyakarta untuk melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Seni Rupa. Pada tahun tersebut penulis mulai bersinggungan dengan dunia seni rupa di mana pendidikan di sekolah yang penulis tempuh memiliki beragam jurusan seni. Entah apa yang membuat penulis memilih untuk merantau dan menempuh pendidikan di kota tersebut. Penulis berpikir bahwa hal yang penulis lakukan adalah semacam pelarian, atau yang paling parahnya lagi mungkin seperti sebuah kenaifan. Anak muda pada jamannya pasti mengalami sifat-sifat atas kenaifan tersebut, bahkan ketika seseorang sudah menginjak usia dewasa sekalipun. Terdapat satu ruangan khusus dalam ingatan penulis selama tiga tahun menempuh pendidikan di sekolah tersebut. Karena dari sanalah penulis kemudian bertemu dengan kawan-kawan baik sekaligus menyenangkan, dan mengalami beragam aktivitas yang cukup berkesan dalam kehidupan penulis.

Lulus dari sekolah tersebut kemudian penulis menempuh pendidikan di perguruan tinggi. Masih di dunia yang sama dan tak jauh dari lingkup yang sebelumnya. Terlanjur basah, penulis melanjutkan apa yang telah membuat penulis menerjunkan diri. Namun di tahun kedua selama menempuh *study* di perguruan tinggi ternyata membuat penulis mengalami perasaan yang berbeda, di mana perasaan *stuck* seperti jenuh, bosan dan ketidakantusiasan mulai muncul. Hal tersebut membuat penulis menjadi berjarak dengan aktivitas membuat karya (kecuali tugas dalam *study*) maupun berpameran. Hari-hari yang penulis jalani terasa membosankan karena tak ada hal lain yang dilakukan selain pergi ke kampus lalu pulang dan bermain di kediaman kawan untuk melepas segala kepenatan. Penulis bahkan lebih banyak menghabiskan waktu di kediaman kawan daripada di rumah kontrakan penulis sendiri. Penulis selalu menantikan hari ketika sore, di sana penulis

kerap bermain tenis meja atau bola voli bersama kawan-kawan, remaja dan anak-anak di kampung tersebut.

Penulis sempat menemukan hal baru untuk dipelajari untuk menambah kegiatan, namun di tengah perjalanan, penulis kembali merasa *stuck* atas hal itu. Tak ada perkembangan dan mandek. Perasaan batin yang sebelumnya terpenuhi kemudian tak lagi ditemukan oleh penulis. Hilang begitu saja. Di tengah kebuntuan tersebut, di kemudian hari penulis menemukan hal baru lagi di mana ada bagian dari dunia seni rupa yang mulai penulis tinggalkan dan bergeser ke wilayah seni rupa yang lain yaitu desain grafis. Seperti membuat info grafis untuk kebutuhan sosial media, logo, poster dan lain-lain dengan menggunakan *software design*. Menurut Lita Mayasari (2021), seni grafis merupakan area seni murni, sedangkan desain grafis berada di area yang berbeda. Seni grafis merupakan seni murni, seperti seni lukis, tetapi mediumnya merupakan alat-alat grafika atau percetakan (sumber: <https://kalderanews.com/2021/04/mengenal-perbedaan-jurusan-senigrafis-dan-desain-grafis-ini-cara-mudahnya/>, diakses pada 30 Maret 2023 pukul 22:36 WIB).

Penulis mencoba mempelajari dan menyelami desain grafis tersebut hingga akhirnya mampu untuk mendapatkan komisi – baik dari pesanan yang bentuknya *online* maupun *offline* – meskipun tidak banyak. Penulis juga sempat merasakan *stuck* dan bosan, namun penulis masih bisa menyiasatinya dengan melakukan eksplorasi dan mempelajarinya lebih jauh lagi, terlebih penulis masih ingin bertahan di dalam wilayah tersebut. Namun, dari waktu ke waktu penulis menemukan perasaan di mana penulis merasa tertinggal oleh kawan-kawan penulis. Baik dalam pencapaian *study*, karir, maupun hal lain, yang mana penulis merasa bahwa penulis berada jauh dibawahnya. Hal tersebut ditandai dengan banyaknya kawan-kawan penulis yang telah lulus dari kuliah dan bekerja. Rata-rata kawan penulis berada di usia atau angkatan di atas penulis. Obrolan-obrolan yang tak lagi sama ketika *hang out* membuat penulis *insecure* hingga dikemudian sempat menjaga jarak dengan lingkaran kawan-kawan penulis. Seperti orang yang kekurangan kawan, penulis sempat merasa kosong dan kesepian. Penulis sebenarnya masih mempunyai kawan-

kawan lain seperti kawan satu angkatan di perkuliahan dan sebagainya, namun penulis tidak merasakan kedekatan yang sama seperti halnya kawan-kawan dalam lingkaran penulis.

Hal tersebut kemudian menimbulkan kecemasan dan perasaan yang cukup sulit bagi penulis. Penulis merasa seperti gelisah dan terdesak untuk melakukan suatu perubahan, walaupun penulis sendiri tidak tahu dengan pasti perubahan seperti apa yang penulis butuhkan. Begitu juga dengan kebingungan akan ke mana rencana hidup yang akan dibawa penulis, di mana pada sisi lain penulis juga belum yakin dengan *skill* atau keahlian yang penulis miliki. Penulis merasa seperti ada sesuatu yang harus dikejar, bahkan sesuatu tersebut juga terkadang seperti sedang mengejar penulis alias panik – membuat apa yang penulis kerjakan atau hadapi seperti harus dapat segera diselesaikan. Blackburn & Davidson (dalam Triantoro Safaria & Nofrans Eka Saputra, 2012:51) menjelaskan faktor-faktor yang dapat menimbulkan kecemasan yaitu seperti pengetahuan yang dimiliki seseorang mengenai situasi yang sedang dirasakannya, apakah situasi tersebut mengancam atau tidak memberikan ancaman, serta adanya pengetahuan mengenai kemampuan diri untuk mengendalikan dirinya (seperti keadaan emosi serta fokus kepermasalahannya).

Hal tersebut membuat penulis sampai di satu waktu dimana penulis mendapati bayangan tentang masa kecil. Tentang bagaimana penulis dulu pernah berada di fase itu dan menjalaninya dengan penuh antusias. Hal tersebut dipicu dari berbagai pengalaman penulis, baik dari penulis yang beberapa kali pernah mengisi *workshop*, maupun dari lingkungan rumah kontrakan kawan yang dulu kerap kali penulis kunjungi, dimana di lingkungan tersebut penulis kerap mendapati anak-anak sedang bermain dan sebagainya. Penulis termasuk orang ingin kembali ke masa anak-anak, ke masa lampau seperti itu. Sering kali penulis bermimpi dan menghidupkan kembali pengalaman apa pun di masa lampau (Nh. Dini, 2005:36). Hal tersebut kemudian mengingatkan penulis tentang kalimat yang pernah ditulis Puthut EA dalam bukunya yang berjudul *Dunia Kali*:

Setelah besar nanti, akan terlalu banyak hal yang akan mengganggu hati dan pikirannya. Puthut membiarkan Kali

(anaknya) menggenggam dunianya. Hanya kanak-kanak yang sanggup melakukannya. Orang yang sudah dewasa, biasanya, digenggam oleh dunia. Erat (Puthut, 2018:35).



**Gambar 1.1** *Workshop Stencil at Survive Garage, Yogyakarta, 2019*

Sumber: Instagram @surfacesprayer



**Gambar 1.2** *Workshop Melukis Gerabah, SD Inti Bangunharjo, Yogyakarta, 2020*

Sumber: Dokumentasi Penulis



*Gambar 1.3 Anak-Anak di Desa Gesikan, Sewon, Yogyakarta, 2020*

Sumber: Dokumentasi Penulis

Banyak orang mungkin sepakat bahwa masa kanak-kanak merupakan masa yang begitu menyenangkan. Tak sedikit orang pasti punya memori khusus tentang masa-masa itu, terlebih jika memori tersebut terdapat keceriaan dan kebahagiaan tersendiri. Salah satu sikap anak kecil adalah memiliki keterbukaan terhadap dunia. Anak-anak memiliki kemampuan untuk menerima segala sesuatu, tidak peduli betapa kecil atau tidak signifikannya hal tersebut bagi seseorang – dengan cara apa adanya dan naif. Anak-anak bahkan kerap mengutamakan kegiatan yang menyenangkan, sesederhana halnya seperti entah bermain air atau pasir, entah di pantai, pekarangan bahkan di persawahan. Begitu bebas, seolah anak-anak begitu menikmati waktu yang telah dijalani. Puthut (2020:3) pernah mengatakan bahwa anak kecil menyukai kebebasan. Hal yang kelak perlahan akan direnggut dan dicopot secara perlahan ketika setiap manusia tumbuh makin dewasa.

Seperti kondisi saat penulis mempunyai adik kandung kedua atau bungsu. Saat si bungsu lahir dan dikemudian memasuki usia masa kanak-kanak, ada berbagai macam kenangan yang tidak sengaja hadir saat melihat si bungsu. Entah saat bermain atau melakukan hal-hal lain, bahkan ketika membuat berbagai kesalahan sekalipun, di mana hal tersebut adalah sesuatu

yang wajar dilakukan di usia masa kanak. Tingkah anak-anak begitu atraktif dan energik, terlebih anak-anak merupakan manusia yang terus belajar dan mencari harapan. Hal tersebut dapat dilihat bagaimana anak-anak mempunyai kemampuan yang luar biasa untuk melihat kegembiraan dan kesenangan di sekitarnya, bahkan kemampuan yang lebih besar untuk menghargai humor dan menertawakan diri sendiri.



**Gambar 1.4 Penulis dengan Adik Bungsu, Banyuwangi, 2020**

Sumber: Dokumentasi Penulis

Hal-hal mengenai retrospeksi tersebut seperti berangsur mengumpulkan berbagai macam perasaan yang dialami penulis dan menjadikannya introspeksi, di mana terdapat banyak hal yang dapat dipelajari dari anak-anak dalam menjalani kehidupan sebagai orang dewasa di usia penulis yang notabene kerap dilanda stres karena banyaknya tanggung jawab mengenai aktivitas atau pekerjaan, kecemasan mengenai karir dan berbagai hal lain, maupun keterasingan karena merasa berbeda atau terpisah dari orang lain hingga mengakibatkan orang tersebut tertekan secara mental. Mengutip dari buku yang berjudul “*Kita Pergi Hari Ini*”, Ziggy (2021:52) mengatakan bahwa:

Biasanya, orang-orang membenci anak kecil yang menangis keras-keras. Begitu berisik. Dan biasanya anak-anak menangis karena hal-hal bodoh, padahal orang-orang yang mendengarkan anak kecil menangis pasti punya lebih banyak hal untuk ditangisi.

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan di atas, penulis kemudian tertarik untuk mewujudkannya ke dalam karya seni grafis. Awal mula menjadikan figur anak-anak sebagai inspirasi adalah ketika penulis banyak melihat karya dari seorang *street art* bernama Banksy. Banksy banyak mengangkat tema sosial-politik dengan mengandalkan figur manusia (termasuk anak-anak) ke dalam bentuk karya. Hal tersebut kemudian menjadi inspirasi penulis dalam mendapati ide dalam mengembangkan visualisasi figur anak-anak dengan cara menghadirkan berbagai simbol yang dapat mewakili perasaan – sebagai manifestasi harapan penulis atas perasaan cemas dan stagnan yang penulis alami. Hal tersebut penulis dapatkan saat meninjau mengenai keadaan krisis kehidupan orang dewasa, dan membuat penulis melihat sosok anak-anak sebagai sosok yang menginspirasi. Anak-anak mampu mendeskripsikan semangat dan harapan melalui keantusiasannya dalam menjalani hidup, di mana apa yang disuguhkan oleh anak-anak bisa menjadi hal yang luar biasa ketika orang dewasa tidak mampu melakukannya dengan baik.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan di atas, maka terdapat beberapa rumusan penciptaan di antaranya:

1. Harapan atas kecemasan seperti apakah yang mendasari ide dalam penciptaan karya seni grafis
2. Bagaimana mengimajinasikan harapan atas kecemasan tersebut melalui figur anak-anak?
3. Simbol apa saja yang dipakai untuk menciptakan konsep representasi harapan atas kecemasan melalui figur anak-anak?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

Adapun tujuan dan manfaat dalam proses yang terwujud sebagai berikut:

1. Tujuan:
  - a. Merumuskan harapan melalui kecemasan-kecemasan yang mendasari ide dalam penciptaan karya seni grafis.
  - b. Mengimajinasikan harapan melalui figur anak-anak sekaligus

- mengekspresikan perasaan emosional pribadi dan merekamnya menjadi sebuah karya dalam bentuk stensil.
- c. Menjelaskan apa yang dimaksud harapan atas kecemasan yang divisualkan dengan figur anak-anak (melalui makna dari berbagai simbol yang dipakai) dalam menjalani kehidupan di usia dewasa.

2. Manfaat:

- a. Memberi kesan atas pengalaman krisis penulis sebagai orang dewasa sekaligus momen retrospeksi tentang masa kanak.
- b. Menemukan kepuasan sekaligus melatih diri untuk menuangkan perasaan emosional ke dalam bentuk karya.
- c. Penulis berharap Tugas Akhir (baik penulisan maupun karya) ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi penikmat maupun pelaku seni.

**D. Makna Judul**

Untuk menghindari pemahaman yang berbeda tentang judul "*Figur Anak-Anak Sebagai Representasi Harapan Atas Kecemasan*", pengertian dan makna yang terkandung dalam judul tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Figur:

Menurut Susanto (2011:136), figur adalah objek yang terbentuk dan memiliki kesamaan dengan suatu tanda tertentu seperti manusia, hewan, tumbuhan dan lain sebagainya yang masih merujuk pada benda yang telah ada.

2. Anak:

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2016), anak adalah manusia yang masih kecil. Hurlock (1980) mengatakan bahwa masa kanak-kanak dimulai setelah melewati masa bayi yang penuh ketergantungan, yakni kira-kira usia dua tahun sampai saat anak matang secara seksual atau sekitar tiga belas tahun untuk wanita dan empat belas tahun untuk laki-laki.



### 3. Representasi:

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2016), representasi dapat diartikan sebagai perbuatan yang mewakili, atau pun keadaan yang bersifat mewakili. Sedangkan menurut Danesi (2010:3):

Representasi diartikan sebagai, proses perekaman gagasan, pengetahuan, atau pesan secara fisik. Secara lebih tepat dapat didefinisikan sebagai penggunaan ‘tanda-tanda’ (gambar, suara, dan sebagainya) untuk menampilkan ulang sesuatu yang diserap, diindra, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik.

Berdasarkan buku yang ditulis Wibowo (2011:123), representasi bekerja pada hubungan tanda dan makna. Konsep representasi sendiri bisa berubah-ubah, selalu ada pemaknaan baru. Representasi berubah-ubah akibat makna yang juga berubah-ubah. Setiap waktu terjadi proses negosiasi dalam pemaknaan. Jadi representasi bukanlah suatu kegiatan atau proses statis, tapi merupakan proses dinamis yang terus berkembang seiring dengan kemampuan intelektual dan kebutuhan para pengguna tanda yaitu manusia sendiri yang juga terus bergerak dan berubah. Representasi merupakan suatu proses usaha konstruksi. Karena pandangan-pandangan baru yang menghasilkan pemaknaan baru, juga merupakan hasil pertumbuhan konstruksi pemikiran manusia, melalui representasi makna diproduksi dan dikonstruksi. Ini menjadi proses penandaan, praktik yang membuat suatu hal bermakna sesuatu.

### 4. Harapan:

Harapan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2016) merupakan sesuatu yang (dapat) diharapkan, atau keinginan supaya menjadi kenyataan.

### 5. Atas:

Atas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2016) yaitu sehubungan dengan; akan, atau karena; disebabkan oleh, atau tentang; terhadap, dan lain sebagainya.

6. Kecemasan:

Menurut Trismati (dalam Yuke Wahyu Widosari, 2010:16) istilah kecemasan dalam Bahasa Inggris yaitu *anxiety* yang berasal dari Bahasa Latin *angustus* yang memiliki arti kaku, dan *ango, anci* yang berarti mencekik. Sedangkan menurut Nugraha (2020:4), cemas atau sering disebut *anxietas* yaitu perasaan khawatir, takut yang penyebabnya tidak pasti.

Berdasarkan penjelasan tersebut, “*Figur Anak-Anak Sebagai Representasi Harapan Atas Kecemasan*” dalam upaya penulis membuat karya seni grafis dengan teknik stensil adalah proses bagaimana penulis (melalui visual anak-anak yang digambarkan pada karya) bermaksud untuk belajar menumbuhkan harapan melalui kecemasan-kecemasan yang ada pada diri. Termasuk mengerti akan keterbatasan dan kelemahan yang ada, dan bagaimana hal tersebut dapat menumbuhkan harapan-harapan baru untuk melangkah dikemudian hari.

