

**TITIK GELAP MASA KANAK-KANAK
DALAM KARYA SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Gabrielle Maria Anna

NIM 1912956021

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

2024

**TITIK GELAP MASA KANAK-KANAK
DALAM KARYA SENI GRAFIS**



Gabrielle Maria Anna


NIM 1912956021

**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 Murni
2024**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:


TITIK GELAP MASA KANAK-KANAK DALAM KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Gabrielle Maria Anna, NIM 1912956021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



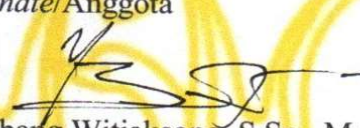
Albertus Charles Andre Tanama, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19820328 200604 1 001/ NIDN. 0028038202

Pembimbing II



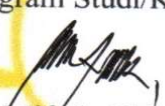
Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19760510 20112 2 001/ NIDN. 0010057605

Cognate/Anggota




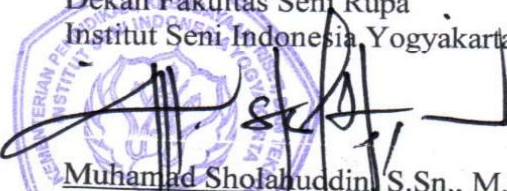
Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19730327 199903 1 001/ NIDN. 0027037301

Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua/Anggota



Dr. Miftahul Munir, M. Hum.
NIP. 19760104 200912 1 001/ NIDN. 0004017605

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 197010191999031001/ NIDN 0019107005

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gabrielle Maria Anna
NIM : 1912956021
Jurusan : Seni Murni
Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta
Judul Tugas Akhir : Titik Gelap Masa Kanak-Kanak dalam Seni Grafis

Saya menyatakan bahwa karya tulis tugas akhir dan karya seni tugas akhir ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Tugas akhir ini tidak melibatkan tindakan plagiarisme, pencurian karya orang lain, atau pemanfaatan hasil kerja orang lain demi kepentingan pribadi, baik secara materiil maupun nonmateriil. Saya menegaskan bahwa karya tulis dan karya seni tugas akhir ini bersifat orisinal dan autentik.

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

Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak ada tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.



Gabrielle Maria Anna
NIM. 1912956021

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya Laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul karya Tugas Akhir **Titik Gelap Masa Kanak-Kanak dalam Karya Seni Grafis** dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 Seni Murni Grafis, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

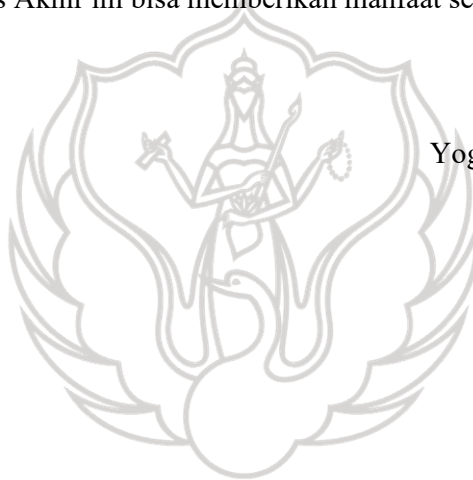
Laporan serta Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik tentunya berkat bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati serta dengan rasa suka cita penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Albertus Charles Andre Tanama, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang bersedia meluangkan waktu dan telah banyak memberikan masukan serta ilmu selama proses penulisan Tugas Akhir.
2. Ibu Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang bersedia meluangkan waktu dan telah banyak memberi masukan dan semangat selama proses penulisan Tugas Akhir.
3. Bapak Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn., selaku dosen penguji ahli dan selaku dosen wali yang mendampingi dan membimbing selama proses perkuliahan.
4. Bapak Dr. Miftahul Munir, M. Hum., selaku ketua jurusan.
5. Bapak Muhammad Sholahudin, S.Sn., M. T., selaku dekan fakultas seni rupa.
6. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku rektor ISI Yogyakarta.
7. Seluruh dosen pengampu Jurusan Seni Murni yang telah membantu.
8. Seluruh staf pegawai Jurusan Seni Rupa yang telah membantu penulis.
9. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
10. Kolektif Puan Pualam, yang sudah banyak memberi pengalaman dan semangat berkarya.
11. Kolektif Rajut Rasa, yang sudah memberikan dukungan dan bantuan.
12. Teman-teman angkatan 2019 Seni Murni, yang telah banyak memberi

sumber referensi.

13. Bilqis, selaku teman kontrakan yang memberikan semangat.
14. Seluruh pihak yang telah membantu proses pembuatan karya tugas akhir ini, dan lain sebagainya.
15. Agustin, yang telah menjadi pendengar baik selama proses penulisan.
16. Seluruh keluarga besar Seni Murni angkatan 2018 dan 2019.
17. Untuk semuanya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Atas kehendak Tuhan Yang Maha Esa, penulis bisa menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya, meskipun masih ada kekurangan dan kelemahan di dalamnya. Oleh karena itu, kritik, saran dan masukan yang membangun sangat diharapkan untuk memperbaiki kemampuan dalam penulisan menjadi lebih baik. Semoga laporan penciptaan Tugas Akhir ini bisa memberikan manfaat serta pengaruh yang baik.



Yogyakarta, 11 Januari 2024

Gabrielle Maria Anna

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMAN.....	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan... ..	4
C. Tujuan Penciptaan	4
D. Manfaat Penciptaan	4
E. Makna Judul	5
BAB II: KONSEP	
A. Konsep Penciptaan	7
B. Konsep Perwujudan.....	15
C. Refrensi Karya.....	23
BAB III: PROSES PEMBENTUKAN	
A. Bahan.....	27
B. Alat	30
C. Teknik.....	34
D. Tahapan Pembentukan.....	34
E. Evaluasi Karya	37
BAB IV: DESKRIPSI KARYA	
1. KARYA 1 <i>Lirik Memori</i>	39
2. KARYA 2 <i>Shadow Work</i>	41
3. KARYA 3 <i>Money Can't Buy Time</i>	43
4. KARYA 4 <i>Last Dinner</i>	45
5. KARYA 5 <i>Broken Mirror</i>	46
6. KARYA 6 <i>Bitter Sweat</i>	47
7. KARYA 7 <i>Komidi Putar</i>	48
8. KARYA 8 <i>Collection Of Memory</i>	59
9. KARYA 9 <i>Picture That Don't Even Exist</i>	50
10. KARYA 10 <i>Semuanya Pergi</i>	51
11. KARYA 11 <i>Kamus Kamus Perjalanan</i>	52
12. KARYA 12 <i>Lari Sejenak</i>	53
13. KARYA 13 <i>Bertukar Tempat</i>	54
14. KARYA 14 <i>Flashback</i>	55
15. KARYA 15 <i>Inner Child Recovery</i>	56
BAB V: PENUTUP	57
DAFTAR PUSTAKA	59

DAFTAR GAMBAR

RANCANGAN GAMBAR

Gambar 2.1 Burung Kiwi	16
Gambar 2.2 Sketsa Karakter Burung.....	17
Gambar 2.3 Sketsa Mainan	18
Gambar 2.4 Sketsa Bunga Matahari.....	19
Gambar 2.4 Sketsa Apel.....	20

GAMBAR REFRENSI

Gambar 3.1 Karun Doraemon	24
Gambar 3.2 Vincent Van Gogh.....	25
Gambar 3.3 Käthe Kollwitz	26

GAMBAR PROSES PEMBENTUKAN

Gambar 4. 1 Foto <i>Linoleum</i>	27
Gambar 4. 2 Foto Kertas <i>Manila</i>	28
Gambar 4. 3 Foto Tinta <i>Offset</i>	29
Gambar 4. 4 Foto Minyak Tanah	29
Gambar 4. 5 Foto Gunting, <i>Cutter</i> , Penggaris, Spidol.....	30
Gambar 4. 6 Foto Botol Kaca.....	31
Gambar 4. 7 Foto Roll.....	31
Gambar 4. 8 Cukilan <i>Sakura</i> dan <i>V-tec</i>	32
Gambar 4. 9 Foto Kain Perca Kanvas	32
Gambar 4. 10 Foto Lantai Keramik	33
Gambar 4. 11 Foto Stik Bambu.....	33

GAMBAR TEKNIK

Gambar 5. 1 Proses Pembuatan Skets	35
Gambar 5. 2 Proses Pencukilan.....	35
Gambar 5. 3 Proses Penintaan.....	36
Gambar 5. 4 Proses Penintaan.....	36
Gambar 5. 5 Proses Pencetakan	36
Gambar 5. 6 Hasil Cetakan.....	36
Gambar 5. 7 Pengeringan Karya	37

GAMBAR KARYA

Gambar 6. 1 <i>Lirik Memori</i>	39
Gambar 6. 2 <i>Shadow Work</i>	41
Gambar 6. 3 <i>Money Can't Buy Time</i>	43
Gambar 6. 4 <i>Last Dinner</i>	45
Gambar 6. 5 <i>Broken Mirror</i>	46
Gambar 6. 6 <i>Bitter Sweet</i>	47
Gambar 6. 7 <i>Komidi Putar</i>	48
Gambar 6. 8 <i>Collection Of Memory</i>	49
Gambar 6. 9 <i>Picture That Don't Even Exist</i>	50
Gambar 6. 10 <i>Semuanya Pergi</i>	51
Gambar 6. 11 <i>Kamus Kamus Perjalanan</i>	52
Gambar 6. 12 <i>Lari Sejenak</i>	53
Gambar 6. 13 <i>Bertukar Tempat</i>	54
Gambar 6. 14 <i>Flashback</i>	55
Gambar 6. 15 <i>Inner Child Recovery</i>	56

DAFTAR LAMPIRAN

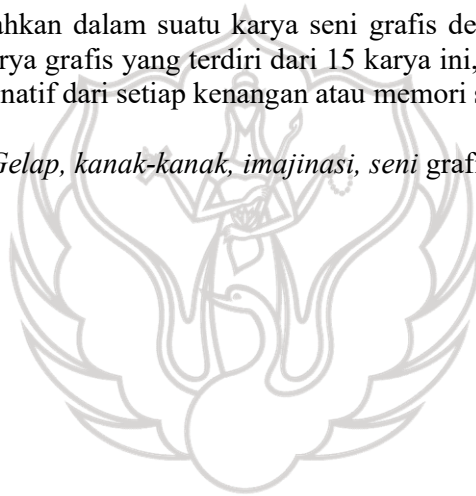
<i>CURRICULUM VITAE</i>	61
POSTER	64
KATALOG	65
DOKUMENTASI PAMERAN	66



ABSTRAK

Setiap individu memiliki pengalaman masa kecil yang membekas. Pengalaman tersebut terdiri dari berbagai kejadian, misalnya pengalaman menyenangkan, kesedihan, haru, duka, dan lain sebagainya. Kali ini penulis ingin menjabarkan tentang masa kanak-kanak yang bersifat kurang menyenangkan atau bisa disebut titik gelap seperti perasaan kesepian, perasaan ditinggalkan dan kesendirian menjadi titik gelap masa kanak-kanak yang terkadang memori tersebut dibawa hingga dewasa. Memori-memori ini yang terkadang hadir kembali mempengaruhi suasana hati ataupun pikiran yang kemudian seakan membawa kembali ke potongan-potongan masa lalu. Dalam kepentingan pembuatan karya yang berkaitan dengan memanggil kembali memori masa lalu penulis harus melalui beberapa tahapan seperti: tahap pertama, mengingat kembali kejadian di masa lalu dan mencoba untuk merasakan kembali. Tahap kedua, menyeleksi memori yang tersimpan yang sesuai dengan judul karya. Tahap ketiga, mengeksekusi menjadi sebuah karya yang sudah digabungkan dengan imajinasi dan simbol. Perwujudan karya seni grafis kali ini untuk memvisualisasikan memori atau perasaan yang ingin dicurahkan dalam suatu karya seni grafis dengan teknik cetak tinggi *lino cut*. Karya grafis yang terdiri dari 15 karya ini, merupakan karya yang bersifat imajinatif dari setiap kenangan atau memori sesuai ide penulis.

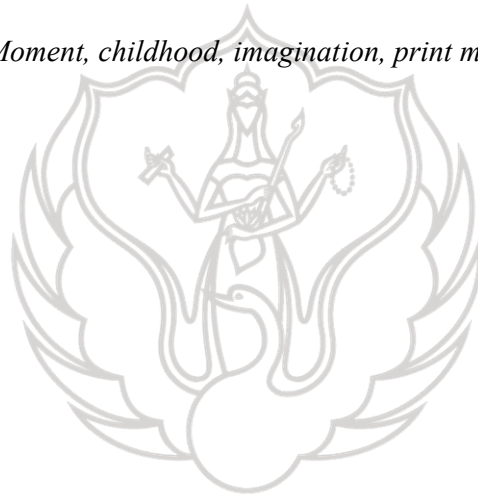
kata kunci : *Titik Gelap, kanak-kanak, imajinasi, seni grafis, linocut.*



Abstract

Everyone has memories of their childhood experiences, including pleasant and unpleasant moments such as sadness, grief, loneliness, and abandonment. In this text, the author focuses on the darker aspects of childhood memories that can sometimes remain with us into adulthood. These memories may resurface and affect our moods and thoughts, bringing back bits and pieces of the past. To create works related to recalling past memories, the author goes through several stages: first, recalling past events and trying to relive them; second, selecting memories that suit the theme of the work; and third, creating a work that combines imagination and symbols. This graphic art project involves visualizing memories or feelings using linocut printing. The project consists of 15 works, each representing the author's imaginative memory or idea.

Keywords: Dark Moment, childhood, imagination, print making, linocut.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa kanak-kanak kerap dihubungkan sebagai masa paling penting dalam pertumbuhan anak sebagai perkembangan dirinya. Pada fase ini seorang anak bebas mengekspresikan diri sebagai suatu proses perkembangan mental dan karakter. Proses tersebut terjadi sejak anak memasuki usia batita, balita hingga sebelum remaja. Pada masa-masa tersebut tentu peranan keluarga menjadi sangat krusial dan penting. Setiap aspek pertumbuhannya membutuhkan peran penting untuk diperhatikan oleh orang tua. Kondisi ini dikarenakan pada saat masa pertumbuhan seorang anak akan sangat mudah menyerap sesuatu hal-hal baru yang bersifat menyenangkan atau tidak menyenangkan.

Berangkat dari kumpulan peristiwa yang kurang menyenangkan, trauma psikologis, serta pengalaman buruk yang dialami secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mencoba untuk menjadikannya sebagai sebuah dorongan kuat melahirkan pengalaman-pengalaman tersebut sebagai ide. Hal tersebut menjadi menarik karena selama ini *stereotype* tentang masa kecil adalah hal yang mengesankan bagi sebagian orang. Melalui sudut pandang tersebut penulis ingin menyampaikan bahwa tidak semua mengalami hal yang menyenangkan dalam masa kecilnya. Pernyataan ini bukan berarti semua yang dialami penulis adalah hal tidak menyenangkan.

Dalam Mental Health Channel, trauma diartikan sebagai suatu luka atau perasaan sakit akibat suatu kejadian yang menimpa seseorang, langsung maupun tidak, baik luka fisik maupun psikis atau kombinasi keduanya. Berat ringannya suatu peristiwa akan dirasakan berbeda oleh setiap orang, sehingga pengaruh dari peristiwa itu terhadap perilaku juga berbeda antara seseorang dengan orang lain. Mental Health Channel, (2004), *Post Traumatic Stress Disorder* (PTSD), Healthcommunities.Com, Inc., ([http:// www. mentalhealthchannel.net](http://www.mentalhealthchannel.net)) diakses pada 1 April 2023, pukul 14:30 WIB.

Trauma juga merupakan salah satu luka psikologis yang sangat berbahaya bagi kehidupan masyarakat terutamanya remaja, karena dapat menurunkan daya intelektual, emosional, dan perilaku. Trauma biasanya terjadi bila dalam kehidupan seseorang sering mengalami peristiwa yang traumatis seperti kekerasan fisik maupun mental. Trauma bisa menimpa siapa saja dan kapan saja tanpa memandang ras, umur dan waktu. Stres dan trauma yang dialami akibat kejadian hebat menimbulkan perasaan sakit pada seseorang, baik fisik maupun mental, dan bahkan sering menyebabkan beberapa gangguan emosional atau psikologis dikemudian hari; yang disebut dengan *post traumatic stress disorder* (PTSD) atau gangguan stress pasca trauma. Orang yang mengalami PTSD umumnya “dihantui” pengalaman traumatis yang mereka alami baik langsung maupun tidak langsung.

Telahir dari orang tua yang berbeda kewarganegaraan menjadi berkah dan satu sisi sebuah masalah. Orang tua penulis dari pihak ayah adalah seorang berkewarganegaraan Italia dan ibu berkewarganegaraan Indonesia. Tinggal di sebuah desa Ngaliyan Gunung, Samigaluh yang bisa dikatakan jauh dari kehidupan kota. Keadaan ini tentu tidak akan mudah untuk dilalui saat dua kebudayaan dari dua negara berbeda bertemu. Konflik-konflik kecil yang muncul di tengah-tengah keluarga inilah yang menjadi sebuah gesekan besar sehingga menjadi sebuah trauma yang dialami penulis pada masa kanak-kanak.

Ketidakharmonisan keluarga dan perasaan tidak berdaya untuk melakukan sesuatu saat terjadi konflik menjadi sebuah penderitaan dan rasa takut yang membekas sampai dewasa. Beberapa faktor seperti mendapat perlakuan *abusive* baik secara emosional maupun fisik saat kanak-kanak yang mendapat respon saat dewasa yang menghadirkan peristiwa tersebut. Perasaan saat kedua orang tua ingkar janji untuk menemui anaknya dan memilih meninggalkan anaknya demi sebuah alasan kepentingan keluarga. Kondisi tersebut seakan menjadi *dejavu* saat dewasa dengan pengalaman yang berbeda tentang suatu perasaan kesepian yang muncul. Hal ini secara langsung memunculkan perasaan takut yang mendalam untuk melangkah dalam hal-hal yang berhubungan dengan kepercayaan dan kepastian. Adanya perbandingan dan kurangnya apresiasi yang dialami saat kecil menjadi faktor kurangnya percaya diri dan rasa tidak bisa menerima diri sendiri. Dorongan

ini yang dijadikan proses riset pemahaman dan proses penerimaan akan pengalaman yang dialami melalui proses pengkaryaan.

Sebagian besar pengalaman dan trauma yang dialami pada usia Taman Kanak-Kanak sampai usia Sekolah Dasar menjadi ingatan yang kuat mengenai sebuah titik gelap masa kecil. Pengalaman yang hadir dari proses bertukar pengalaman dengan orang-orang terdekat yang menjelaskan tentang bagaimana masa kanak-kanak tidak melulu tentang rasa dan pengalaman indah yang membekas melainkan pengalaman gelap dan peristiwa trauma yang ikut dalam proses perkembangan. Peristiwa kurangnya kehadiran figur orang tua menjadi salah satu pengalaman traumatik yang dialami, pengalaman dalam lingkup keluarga yang sebagian berperan besar dalam penulisan.

Melalui pengalaman di atas penulis ingin merepresentasikan trauma masa kanak-kanak menjadi sebuah bentuk visual melalui tema *Titik Gelap Masa Kanak-Kanak dalam Seni Grafis*. Titik gelap masa kanak-kanak adalah hal-hal yang berkaitan dengan trauma, sakit hati, rasa kecewa, kesendirian, kesepian yang dialami pada masa kecil. Melalui tema ini penulis ingin berbagi sisi lain dari masa kanak-kanak, *stereotype* mengenai anak kecil yang memiliki banyak kebahagiaan yang tanpa disadari seorang anak menyerap memori baik maupun buruk langsung ke alam bawah sadar yang akhirnya berdampak pada perkembangan hingga dewasa, hal ini akan disadari baru pada saat seseorang menginjak usia dewasa. Kesadaran baru tersebut akan memberikan perasaan buruk dari ingatan lama atau juga bisa disebut luka lama jika pengalaman tersebut berkaitan dengan pengalaman yang kurang menyenangkan.

Kemampuan dan batasan setiap individu berbeda-beda dalam menyerap informasi, beberapa ada yang menganggap hanya sebagai pengalaman senang atau sedih yang terlintas, sebagian menerima sebagai sesuatu yang menakutkan. yang kecewa karena merasa ditinggalkan yang akhirnya membentuk perasaan takut ditinggalkan. Itulah salah satu contoh yang menggambarkan titik gelap masa kecil yang pernah dialami seorang anak. Atas dasar inilah penulis menciptakan karya sebagai proses penerimaan pada diri sendiri terhadap suatu pengalaman buruk yang telah terjadi yang

akan diwujudkan dalam karya seni grafis dengan menggunakan teknik cetak tinggi.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep penciptaan karya yang berangkat dari trauma masa kanak-kanak?
2. Bagaimana rancangan desain karya yang akan dibuat sehingga mampu menarasikan sebuah tema titik gelap di masa kanak-kanak?
3. Bagaimana proses visualisasi karya dengan tema titik gelap masa kanak-kanak ke dalam karya seni grafis?

C. Tujuan Penciptaan

1. Mendapatkan konsep dasar penciptaan yang mampu merepresentasikan trauma masa kanak-kanak.
2. Rancangan karya yang mampu menampilkan bahasa simbol dan narasi tentang tema titik gelap di masa kanak-kanak.
3. Melahirkan karya seni grafis hitam-putih yang memiliki bentuk visual artistic dengan mengedepankan aspek tema titik hitam di masa kanak-kanak.

D. Manfaat Penciptaan

1. Bagi penulis, memacu penulis dalam berkarya secara jujur dengan meningkatkan eksplorasi diri serta pengetahuan secara visual dan Teknik grafis.
2. Sebagai sarana terapi bagi penulis dalam merespon pengalaman masa lalu.
3. Bagi Lembaga Pendidikan khususnya seni murni, ISI Yogyakarta yaitu memberikan sumbangan pemikiran sebagai bahan apresiasi sehingga dapat mengangkat seni grafis.
4. Bagi perupa, agar dapat menjadi bahan yang menginspirasi.

5. Bagi masyarakat, menjadi pengetahuan baru, bahan referensi dan apresiasi mengenai nilai estetik melalui media seni grafis sehingga dapat memotivasi dan bersikap kritis dalam mengeluarkan ide untuk berkarya.

E. MAKNA JUDUL

Makna judul dari Titik Gelap Masa Kanak-Kanak dalam Seni Grafis.

1. Titik

a. titik

[ti·tik] Kata Nomina (kata benda)

1) butiran kecil yang jatuh (tentang air, embun, dan sebagainya)

b. Jatuh menetes (tentang air, embun, dan sebagainya)

(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/titik> diakses pada 3 Maret 2023 pada pukul 14:33 WIB)

2. Gelap

gelap/ge:lap/ a1 tidak ada cahaya; kelam; tidak terang: -- *benar kamarmu itu;* **2)** tidak atau belum jelas (tentang perihal, perkara, dan sebagainya); samar: *tentang benar atau tidaknya soal yang dihebohkan itu, bagi saya masih --;* **3** rahasia (tidak secara terang-terangan); tidak halal atau tidak sah; tidak menurut aturan (undang-undang, hukum) yang berlaku: *perdagangan.*

(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gelap> diakses pada 3 Maret 2023 pada pukul 14:35 WIB)

3. Masa

masa¹/ma·sa/ n **1** waktu; ketika; saat: -- *tanam padi telah tiba; bila -- saja, sewaktu-waktu; ada -- nya, ada kalanya; dapat -- nya, terjadi; dapat kesempatan baik;* **2** jangka waktu yang agak lama terjadinya suatu peristiwa penting; zaman: -- *penjajahan; -- pembangunan; -- baru, zaman baru; -- datang (depan), zaman yang akan datang;* **3** jangka waktu tertentu yang ada permulaan dan batasnya: -- *berahi; -- kanak-kanak; -- kering; -- pacaran;*

(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/masa> diakses pada 3 Maret 2023 pada pukul 14:38 WIB)

4. Kanak-Kanak

Usia 2 tahun sampai masa remaja (puber)
(Yusuf LN, 2017: 21)

“Menurut Aristoteles, masa kanak-kanak adalah masa ketika berumur 0-7 tahun yang disebut sebagai masa kecil, masa bermain”
(Kartono, 1995: 28)

memori kanak-kanak yang digunakan penulis ketika berusia kurang lebih 3-10 tahun atau ketika usia Taman Kanak-Kanak sampai Sekolah Dasar.

5. Karya

Karya menurut KBBI **karya/karya/ n 1** pekerjaan; **2** hasil perbuatan; buatan; ciptaan

(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/karya> diakses pada 3 Maret 2023 pada pukul 14:45 WIB)

6. Seni Grafis

“Seni grafis termasuk bagian dari seni murni yang berwujud dua dimensional yang dihasilkan melalui proses cetak.”
(Nooryan Bahari, 2017 : 83)

“Budiwirman (2008) seni cetak mencetak atau sering juga disebut seni grafis yang tumbuh dari usaha untuk memperbanvak hasil karya seni dua dimensional.”
(Budiwirman, 2011 : 31)

Berdasarkan uraian diatas, makna dari judul “Titik Gelap Masa Kanak-Kanak dalam Karya Seni Grafis” melihat kembali sisi penulis dalam versi kanak-kanak di suatu kejadian kurang menyenangkan yang direpresentasikan dalam suatu karya seni grafis sebagai wadah penerimaan dan pembelajaran di masa kini.