

**IMAJINASI DUNIA ANAK SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh :

Tri Nor Setiyowati

NIM 1912940021

**PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

**IMAJINASI DUNIA ANAK SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**

PENCIPTAAN KARYA SENI



**Tri Nor Setiyowati
NIM 1912940021**

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:

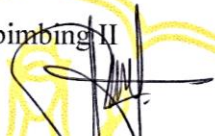
IMAJINASI DUNIA ANAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS, diajukan oleh Tri Nor Setiyowati NIM 1912940021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas akhir pada tanggal 6 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Mengetahui,
Pembimbing I



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

Pembimbing II



Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn.
NIP 19910407 201903 2 024 / NIDN 0007049106

Cognate/Anggota



Drs. AG. Hartono, M.Sn.
NIP 19591108 198601 1 001 / NIDN 0008115908

Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua/Anggota



Dr. Miftahul Munir, M.Hum.
NIP 197601042 009121 001 / NIDN 0004017605

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP 19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Tuhan Yang Maha Esa, Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas nikmat, rahmat, dan perlindungannya. Penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir ini. Karya Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk diri sendiri, kedua orang tua tercinta selalu mendoakan, keluarga, Bapak/Ibu dosen ISI Yogyakarta, kekasih, khalayak umum, sahabat-sahabat dan teman-teman seperjuangan yang telah menyisihkan waktu, tenaga, pikiran, dan memberikan dorongan selama proses pembuatan hingga akhirnya dapat terwujud karya seni ini.



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Tri Nor Setiyowati
NIM : 1912940021
Program Studi : S-1 Seni Murni
Judul Karya Tugas Akhir : Imajinasi Dunia Anak sebagai Ide Penciptaan
Karya Seni Grafis

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis tugas akhir dan karya seni tugas akhir ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Karya tugas akhir ini bukan dari hasil plagiarisme ataupun hasil pencurian dari karya milik orang lain. Dalam proses pembuatan laporan dan karya orang lain hanya terlibat dalam kepentingan material dan referensi pengetahuan. Atau pun segala kemungkinan lain yang pada hakikatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni tugas akhir saya secara orisinal dan otentik.

Bila kemudian hari diduga kuat tidak sesuai antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

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

Yogyakarta, 26 Juni 2024

Saya yang menyatakan

Tri Nor Setiyowati



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 yang berjudul *Imajinasi Dunia Anak sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata-1 Seni Murni, Minat Utama Seni 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. Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan karunia selama proses pengerjaan.
2. 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.
3. Ibu Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang selalu bersedia meluangkan waktu dan telah banyak memberi masukan serta ilmu yang diberikan selama proses penulisan Tugas Akhir.
4. Bapak Drs. AG. Hartono, M.Sn., selaku cognate yang telah memberikan kritik dan saran selama proses sidang Tugas Akhir.
5. Bapak Setyo Priyo Nugroho, M.Sn., selaku dosen wali yang telah mendampingi dan membimbing selama proses perkuliahan.
6. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membantu.
7. Bapak Dr. Miftahul Munir, M.Hum. Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membantu.
8. Bapak dan ibu Dosen pengampu Jurusan Seni Murni yang telah membantu.
9. Seluruh staf karyawan Jurusan Seni Murni yang telah membantu.
10. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
11. Ardian Mulyo Jati yang telah menjadi *support system* selama proses penciptaan karya tugas akhir ini.

12. Kolektif Rajut Rasa, yang selalu memberikan semangat dan dukungan selama proses pengerjaan karya.
13. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta Angkatan 2019.
14. Seluruh pihak yang telah membantu proses pembuatan karya tugas akhir ini, dan lain sebagainya.

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, 26 Juni 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Tri Nor Setiyowati'.

Penulis

Tri Nor Setiyowati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Dan Manfaat	5
D. Makna Judul	6
BAB II KONSEP	8
A. Konsep Penciptaan	8
B. Konsep Perwujudan	17
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	30
A. Bahan	30
B. Alat	35
C. Teknik	42
D. Tahapan Pembentukan	43
BAB IV DESKRIPSI KARYA	83
A. Karya 1 <i>My Circus Friend</i>	84
B. Karya 2 <i>Honey House</i>	86
C. Karya 3 <i>Fly with the Bird</i>	88
D. Karya 4 <i>Towards the Rainbow</i>	90
E. Karya 5 <i>Mermaid and Playmates</i>	92
F. Karya 6 <i>A Land Full of Sugar</i>	94
G. Karya 7 <i>Fairies and Guard Frogs</i>	96
H. Karya 8 <i>Giant Rabbit</i>	98
I. Karya 9 <i>Kind Little Witch</i>	100

J. Karya 10 <i>Sleeping on the Moon</i>	102
K. Karya 11 <i>Live with a Teddy Bear</i>	104
L. Karya 12 <i>Underwater Game</i>	106
M. Karya 13 <i>Flamingo Beauty</i>	108
N. Karya 14 <i>Praying Mantis</i>	110
O. Karya 15 <i>Giant Sunflower</i>	112
BAB V PENUTUP.....	114
A. Kesimpulan.....	114
DAFTAR PUSTAKA	117
DAFTAR LAMAN	118
LAMPIRAN.....	119



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Tinkerbell</i>	11
Gambar 2. 2 Kartun <i>Masha and the Bear</i>	11
Gambar 2. 3 <i>Princess Ariel</i>	12
Gambar 2. 4 <i>Frozen</i>	12
Gambar 2. 5 Karya Roby Dwi Antono, <i>Young Blood</i> , cat minyak pada kanvas, 2011.....	21
Gambar 2. 6 Karya Victor Nizovtsev, <i>Bedtime Story</i> , Cat Minyak di Kanvas, 101,6 x 81,28 cm. 2021	21
Gambar 2. 7 Karya Elina Adrshina, <i>Rabbit's Hole</i> , Reduksi <i>Linocut Print</i> pada Kertas, 50x60cm, 2021	22
Gambar 2. 8 Karya Anya Barabanova, <i>Mermaid's Song</i> , Reduksi Multi Blok <i>Linocut Print</i> pada Kertas, 30x31cm, 2022	23
Gambar 2. 9 Lingkaran Warna <i>Soft Pastel</i>	24
Gambar 2. 10 Kombinasi warna harmonis.....	24
Gambar 2. 11 Ilustrasi yang menggambarkan objek anak usia 4-5 tahun	27
Gambar 2. 12 Ilustrasi yang menggambarkan objek anak usia 6-7 tahun	27
Gambar 3. 1 <i>Linoleum</i> sebagai matriks cetak	30
Gambar 3. 2 Spidol	31
Gambar 3. 3 Tinta Cetak Cemani Toka	31
Gambar 3. 4 Kertas <i>Concorde</i>	32
Gambar 3. 5 <i>Varnish</i>	32
Gambar 3. 6 Sabun <i>Cream Ekonomi</i>	33
Gambar 3. 7 Pigura	33
Gambar 3. 8 M4 dan bensin	34
Gambar 3. 9 Plastik	34
Gambar 3. 10 Alat Cukil	35
Gambar 3. 11 Rol Karet	35
Gambar 3. 12 Pisau Palet	36
Gambar 3. 13 Pensil, Penghapus dan Rautan.....	36
Gambar 3. 14 Amplas Halus	37
Gambar 3. 15 Cotton Buds.....	37
Gambar 3. 16 Kento	38
Gambar 3. 17 <i>Cutter</i> dan Penggaris	38
Gambar 3. 18 Penjepit.....	39
Gambar 3. 19 Kuas.....	39
Gambar 3. 20 Palet Kaca.....	40
Gambar 3. 21 Botol dan Sendok	40
Gambar 3. 22 Kain Lap.....	41
Gambar 3. 23 Sarung Tangan Plastik.....	41
Gambar 3. 24 Spon dan Sikat.....	42
Gambar 3. 25 Sketsa pada matriks	44
Gambar 3. 26 Proses menebalkan <i>outline</i>	45
Gambar 3. 27 Proses pemberian warna matriks menggunakan spidol merah.....	45
Gambar 3. 28 Proses pengenceran tinta dengan menggunakan campuran <i>varnish</i>	46
Gambar 3. 29 Hasil tinta yang sudah encer.....	46
Gambar 3. 30 Proses pencampuran warna	47

Gambar 3. 31 Beberapa warna tinta yang telah dicampur	47
Gambar 3. 32 Proses pencukilan bagian yang tidak digunakan.....	48
Gambar 3. 33 Hasil cukilan.....	48
Gambar 3. 34 Proses pencukilan bagian yang dibiarkan berwarna kertas	49
Gambar 3. 35 Hasil cukilan.....	49
Gambar 3. 36 Persiapan tinta	50
Gambar 3. 37 Proses pengerolan tinta	50
Gambar 3. 38 Proses mencetak	51
Gambar 3. 39 Mengecek kembali tinta	52
Gambar 3. 40 Pengeringan tinta dengan diangin-anginkan	52
Gambar 3. 41 Persiapan tinta	53
Gambar 3. 42 Proses pengerolan tinta	53
Gambar 3. 43 Meletakkan klise pada kento	54
Gambar 3. 44 Penjemuran karya	54
Gambar 3. 45 Proses mencukil dan membersihkan matriks	55
Gambar 3. 46 Persiapan tinta	55
Gambar 3. 47 Proses pengerolan tinta	56
Gambar 3. 48 Proses mencetak dan membersihkan tinta.....	56
Gambar 3. 49 Proses pencukilan matriks	57
Gambar 3. 50 Persiapan tinta	57
Gambar 3. 51 Proses pengerolan tinta	58
Gambar 3. 52 Proses mencetak karya	58
Gambar 3. 53 Penjemuran karya	59
Gambar 3. 54 Proses pencukilan dan membersihkan matriks.....	59
Gambar 3. 55 Persiapan tinta	60
Gambar 3. 56 Proses pengerolan tinta dan proses mencetak karya	60
Gambar 3. 57 Proses pencukilan matriks	61
Gambar 3. 58 Persiapan tinta	61
Gambar 3. 59 Proses pengerolan tinta	62
Gambar 3. 60 Proses mencetak karya	62
Gambar 3. 61 Proses pencukilan matriks	63
Gambar 3. 62 Persiapan tinta	63
Gambar 3. 63 Proses pengerolan tinta	64
Gambar 3. 64 Proses mencetak karya dan penjemuran karya.....	64
Gambar 3. 65 Pembersihan kaca dari tinta.....	65
Gambar 3. 66 Proses pencukilan dan membersihkan matriks.....	65
Gambar 3. 67 Persiapan tinta	66
Gambar 3. 68 Proses pengerolan tinta	66
Gambar 3. 69 Proses mencetak karya	67
Gambar 3. 70 Proses pencukilan dan membersihkan matriks.....	67
Gambar 3. 71 Persiapan tinta dan pengerolan tinta.....	68
Gambar 3. 72 Proses mencetak karya dan penjemuran karya.....	68
Gambar 3. 73 Proses pencukilan dan membersihkan matriks.....	69
Gambar 3. 74 Persiapan tinta	69
Gambar 3. 75 Proses pengerolan tinta	70
Gambar 3. 76 Proses mencetak karya	70
Gambar 3. 77 Proses pencukilan dan membersihkan matriks.....	71
Gambar 3. 78 Persiapan tinta	71

Gambar 3. 79 Proses pengerolan tinta	72
Gambar 3. 80 Proses mencetak karya dan penjemuran karya.....	73
Gambar 3. 81 Proses pencukilan matriks	73
Gambar 3. 82 Persiapan tinta	74
Gambar 3. 83 Proses pengerolan tinta	75
Gambar 3. 84 Penjemuran karya.....	75
Gambar 3. 85 Persiapan tinta	76
Gambar 3. 86 Proses pengerolan tinta	77
Gambar 3. 87 Proses mencetak karya	78
Gambar 3. 88 Proses pencukilan dan membersihkan matriks.....	78
Gambar 3. 89 Persiapan tinta	79
Gambar 3. 90 Proses pengerolan tinta	79
Gambar 3. 91 Meletakkan matriks pada kento.....	80
Gambar 3. 92 Proses mencetak karya	80
Gambar 3. 93 Penjemuran karya.....	81
Gambar 3. 94 Proses menandatangani karya	81
Gambar 3. 95 Siap dipamerkan	82
Gambar 4. 1 Karya 1 <i>My Circus Friend</i>	84
Gambar 4. 2 Karya 2 <i>Honey House</i>	86
Gambar 4. 3 Karya 3 <i>Fly with the Bird</i>	88
Gambar 4. 4 Karya 4 <i>Towards the Rainbow</i>	90
Gambar 4. 5 Karya 5 <i>Mermaid and Playmates</i>	92
Gambar 4. 6 Karya 6 <i>A Land Full of Sugar</i>	94
Gambar 4. 7 Karya 7 <i>Fairies and Guard Frogs</i>	96
Gambar 4. 8 Karya 8 <i>Giant Rabbit</i>	98
Gambar 4. 9 Karya 9 <i>Kind Little Witch</i>	100
Gambar 4. 10 Karya 10 <i>Sleeping on the Moon</i>	102
Gambar 4. 11 Karya 11 <i>Live with a Teddy Bear</i>	104
Gambar 4. 12 Karya 12 <i>Underwater Game</i>	106
Gambar 4. 13 Karya 13 <i>Flamingo Beauty</i>	108
Gambar 4. 14 Karya 14 <i>Praying Mantis</i>	110
Gambar 4. 15 Karya 15 <i>Giant Sunflower</i>	112

ABSTRAK

Penciptaan Tugas Akhir berjudul *Imajinasi Dunia Anak sebagai Ide Penciptaan Karya Grafis*. Berangkat dari keresahan pribadi tentang imajinasi anak yang mendapatkan respon kurang baik di kalangan orang dewasa. Tujuan penciptaan dalam tugas akhir ini menghadirkan berbagai macam imajinasi dunia anak dalam wujud karya seni grafis. Sementara permasalahan yang diangkat dalam karya berbicara tentang imajinasi dunia anak yang sering kali dianggap bahwa khayalan itu tidak masuk akal serta diremehkan oleh orang yang lebih dewasa. Dihadirkan dengan bentuk surealistik, menggunakan warna-warna *soft* sebagai metafora dari keceriaan anak, menggunakan teknik cetak tinggi dengan media *linoleum* serta menggunakan pewarnaan reduksi dan menghadirkan komposisi yang berbeda di setiap karya. Sedangkan untuk proses perwujudan ada beberapa proses mulai dari persiapan alat dan bahan, proses perenungan dan pemunculan ide, proses membuat sketsa, proses mencukil hingga proses mencetak. Melalui karya ini diharapkan dapat membangkitkan kembali imajinasi anak-anak dan menunjukkan kepada dunia bahwa anak-anak memiliki imajinasi yang luar biasa dan patut dihargai. Selain itu dapat menjadi pengingat bagi orang dewasa untuk selalu menghargai imajinasi anak-anak dan dapat menginspirasi generasi muda untuk terus berkreasi dan mengembangkan imajinasinya tanpa batas serta menjadi media edukasi bagi orang dewasa, agar mereka dapat memahami pentingnya imajinasi dalam perkembangan anak.

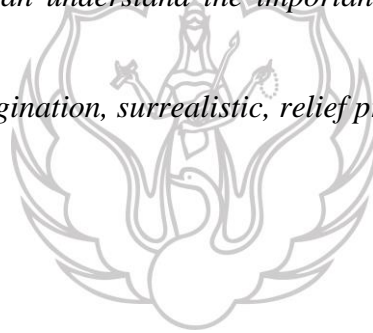
Kata kunci : imajinasi anak, surealistik, cetak tinggi, reduksi



ABSTRACT

The final project entitled Imagination of Children's World as an Idea for Printmaking Artworks. Departing from personal concerns about children's imaginations that get an unfavorable response among adults. The purpose of this final project is to present various kinds of children's imaginations in the form of graphic artworks. While the issues raised in the work talk about the imagination of the world of children who are often considered that the fantasy does not make sense and is underestimated by more mature people. Presented in a surrealistic form, using soft colors as metaphor for children's playfulness, using high print technique with linoleum media and using reduction coloring and presenting different compositions in each work. As for the realization process, there are several processes starting from the preparation of tools and materials, the process of contemplation and idea generation, the process of sketching, the process of carving to the printing process. Through this work, it is hoped that it can revive children's imagination and show the world that children have extraordinary imaginations and should be respected. In addition, it can be a reminder for adults to always value children's imagination and can inspire the younger generation to continue to create and develop their imagination without limits and become an educational medium for adults, so that they can understand the importance of imagination in child development.

Keywords: children's imagination, surrealistic, relief print, reduction



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap seniman, dalam proses penciptaan karya seni, pasti terinspirasi oleh sesuatu. Ide-ide kreatif ini dapat muncul dari berbagai sumber, tidak melulu objek-objek nyata yang sudah dikenal. Sumber inspirasi bisa datang dari pengalaman pribadi, seperti peristiwa yang berkesan, perasaan yang mendalam, atau pengamatan terhadap lingkungan sekitar. Hal-hal tersebut dapat memicu imajinasi dan mengantarkan seniman pada ide-ide baru. Karya seni yang terinspirasi oleh imajinasi murni juga memiliki tempatnya sendiri. Seniman dapat menjelajahi dunia fantasi, menciptakan makhluk-makhluk fiksi, dan membangun realitas baru dalam berkarya. Proses penciptaan karya seni yang terinspirasi oleh berbagai sumber ini dapat berbeda-beda bagi setiap seniman. Ada yang langsung menuangkan ide-idenya ke dalam media, sementara yang lain melakukan riset dan percobaan terlebih dahulu. Yang terpenting adalah seniman memiliki kejujuran dan komitmen dalam mengekspresikan diri melalui karya seni. Dengan begitu, seniman dapat menciptakan karya yang bermakna dan menyentuh hati para penikmatnya.

Berawal dari pengalaman pribadi serta pengamatan di lingkungan sekitar mengenai anak-anak yang sering mengungkapkan pernyataan mengenai apa yang diinginkan yang timbul dari khayalan, yang mana imajinasi tersebut kadang direspon kurang baik oleh orang dewasa. Karena dianggap bahwa hal tersebut tidak penting untuk dibahas, sebab hal tersebut mustahil akan terjadi. Berbeda halnya jika pernyataan itu direspon oleh anak-anak lain, pasti akan bercerita sembari berimajinasi dengan penuh keinginan seolah-olah sedang mengalami dan anak menikmati itu.

Seperti halnya pengalaman penulis di masa kecil ketika berusia 4-7 tahun, yaitu sangat senang sekali berimajinasi. Penulis sering berimajinasi ketika melihat sesuatu yang menarik, seperti hewan-hewan kecil seperti ulat, kupu-kupu, dan burung, imajinasi penulis selalu membawa hewan-hewan itu pada petualangan yang seru dan penuh keajaiban. Dari sudut pandang penulis, hewan-hewan tersebut menikmati keindahan alam semesta dengan cara bermain dan terbang bebas.

Penulis terpesona oleh kupu-kupu yang hinggap di tangkai bunga dengan begitu anggun, tanpa merusak keindahan bunga itu sendiri. Kemampuannya untuk terbang bebas dan menikmati alam membangkitkan rasa iri dalam diri penulis, seorang anak kecil yang selalu haus akan petualangan dan permainan imajinatif. Selain itu masih banyak sekali permainan yang penulis lakukan ketika kecil dengan memainkan imajinasi atau khayalan saat bermain. Seperti melihat burung yang mempunyai sarang di atas pohon sehingga dapat melihat indahnya alam dari atas pohon serta dapat terbang ke sana kemari menikmati alam semesta ini dan masih banyak lagi.

Penulis mengamati anak kecil yang sedang bermain dan berkumpul. Ternyata anak-anak tersebut juga suka berimajinasi. Anak-anak berimajinasi dengan penuh keyakinan. Selain dari mengamati, penulis juga sering mendengarkan anak-anak bercerita tentang apa yang sedang dikhayalkan. Dari pengamatan tersebut penulis menyimpulkan bahwa sebagian besar anak memiliki imajinasi di masa kecil.

Dunia anak memiliki banyak hal menarik yang sering dijumpai di lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitar. Dunia anak merupakan sebuah dunia yang penuh keceriaan, diibaratkan sebuah surga dunia yang sulit diperoleh kembali atau diulang kembali saat dewasa. Segala tingkah polah yang kadang membuat terheran-heran itu justru dapat membuat nostalgia akan masa kecil. Masa ketika semua orang bebas mengekspresikan diri tanpa merasa terbebani.

Unsur imajinasi dalam proses pembentukan kreativitas, menempati posisi sebagai mesin pencipta. Oleh sebab itu, kekuatan imajinasi seseorang dapat menembus batas terluar dimensi dari alam nyata dan juga kekuatan akal pikir logis yang anak miliki sebagai manusia. Dengan begitu kekuatan imajinasi menjadi kekuatan yang jauh lebih kuat dibandingkan kekuatan akal sehat. Sedangkan logika di sini sebagai penentu kebenaran (Muliawan, 2016: 23).

Akibatnya terciptalah dunia tanpa batas seperti yang ada dalam film-film kartun maupun animasi fantastik, seperti kartun Disney dan sebagainya. Dunia yang semula tidak ada menjadi ada. Dunia yang semula hanya berupa angan-angan manusia kini mampu dimunculkan dalam dunia nyata. Unsur imajinasi adalah yang terbanyak dan terkuat dalam hal mencipta. Tidak ada yang melebihi kekuatan imajinasi dalam hal mencipta sesuatu yang baru. Bahkan kemampuan intelektual

logika akal sehat pun masih kalah dengan kekuatan imajinasi (Muliawan, 2016: 24-25).

Bagi sebagian besar anak, berimajinasi bukan suatu bentuk dari kemalasan, melainkan kebutuhan alami. Imajinasi anak dapat muncul ketika anak sedang menonton film kartun, mendengarkan dongeng dan cerita. Kemudian anak akan meniru adegan-adegan yang menurut anak menarik untuk diimajinasikan. Selain itu imajinasi juga dapat muncul secara alami dari dalam benak seorang anak. Jika mampu mengasah, mengembangkan dan mengelola imajinasi anak, maka berimajinasi akan sangat bermanfaat dalam meningkatkan kecerdasan kreatif, serta untuk perkembangan kepribadian anak.

Imajinasi anak berkembang seiring dengan berkembangnya kemampuan anak berbicara dan berbahasa. Semua itu berkembang sesuai dengan lingkungan tempat tinggal anak. Lingkungan yang amat dekat dengan kehidupan anak yaitu lingkungan keluarga. Karena dari lingkungan ini anak mulai bisa berbicara dan berinteraksi. Selain itu faktor yang mendukung anak dalam berkembang yaitu lingkungan sekolah. Hurlock dalam Yusuf (2022: 54) mengemukakan bahwa faktor penentu bagi perkembangan kepribadian anak, baik dalam cara berpikir, bersikap maupun cara berperilaku adalah sekolah. Peranan sekolah yaitu sebagai substitusi keluarga sedangkan guru sebagai substitusi orang tua. Alasan mengapa sekolah memiliki peranan yang penting bagi perkembangan kepribadian anak yaitu, siswa harus hadir di sekolah, sekolah memberikan pengaruh kepada anak seiring dengan perkembangan konsep anak, daripada di tempat lain di luar rumah anak lebih banyak menghabiskan waktu di sekolah, sekolah memberikan kesempatan kepada siswa untuk meraih sukses, serta sekolah melatih untuk anak dapat menilai diri dan kemampuan secara realistik.

Imajinasi dunia anak dapat dibilang sesuatu yang mustahil terjadi. Berangan-angan sesuatu hal yang membuat anak kecil merasa bahagia, seolah-olah itu bisa dan akan terjadi. Seseorang berimajinasi ketika sedang dalam posisi melamun atau sedang mencari ide. Kebanyakan anak-anak berimajinasi ketika sedang memiliki keinginan untuk bisa menjadi seperti itu. Carl Sagan mengatakan bahwa, imajinasi akan selalu membawa seseorang ke dalam dunia yang tidak

pernah ada, namun tanpa imajinasi orang-orang tidak akan ke mana-mana (Wirodono, 2021: 1).

Sifat polos anak-anak mungkin bisa menjadi salah satu faktor anak berandai-andai sehingga akhirnya berimajinasi. Namun mengkhayal juga tidak selamanya berkonotasi negatif. Banyak hal yang akan diperoleh anak suatu saat nanti. Melalui membayangkan sesuatu untuk mencapai tujuan, seorang anak secara tidak langsung sedang mengasah otak sekaligus membayangkan keberhasilan di kepalanya.

Anak-anak suka berandai-andai, seperti ingin terbang, ingin tidur di bulan, ingin bermain di atas bunga, ingin seperti burung, dan masih banyak lagi. Anak-anak terus berimajinasi dengan bermain seolah-olah permainan itu nyata. Sebagian anak perempuan kerap kali melakukan drama dengan berpura-pura bermain bersama boneka, menganggap boneka itu hidup dan menganggap boneka itu sebagai anaknya. Hingga berpura-pura memasak, mencuci, melakukan segala sesuatu layaknya seorang ibu. Semua itu adalah sebuah contoh sederhana tentang dunia khayal anak yang biasa dilihat sehari-hari.

Ketika anak-anak sedang belajar menggambar, anak juga menggunakan imajinasi itu, walaupun itu hanya berbentuk garis dan lingkaran namun itu sudah sesuai dengan yang diinginkan. Bentuk yang dibuat juga cenderung lebih kaku. Seperti halnya menggambar hewan, tumbuhan atau bahkan manusia, anak-anak hanya membuat bentuk dasarnya saja tanpa memedulikan proporsi objek. Terlihat menggemaskan memang namun seperti itulah yang bisa ditangkap, anak berimajinasi sesuai dengan keinginan.

Imajinasi menurut Rachmawati dan Kurniati (2010: 54) adalah kemampuan berpikir divergen seseorang yang dilakukan tanpa batas, seluas-luasnya dan multi perspektif dalam merespon suatu stimulasi. Kemampuan ini sangat berguna untuk mengembangkan kreativitas anak. Anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya cipta, tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari. Serta anak bebas berpikir sesuai pengalaman dan khayalan. Imajinasi akan membantu kemampuan berpikir *flexibility*, *originality* pada anak. Berimajinasi bagi anak usia dini sangat penting, karena anak berada dalam masa peka dan memiliki potensi yang perlu dikembangkan.

Berangkat dari pengalaman pribadi dan juga kedekatan dengan anak kecil serta mengamati segala tingkah laku dan sering menghabiskan waktu bersama mereka. Semua itu mampu memberikan sumbangan inspirasi yang begitu banyak dalam penciptaan karya seni grafis ini. Karena alasan-alasan di atas anak-anak dijadikan objek dalam karya.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah yang dimaksud dengan imajinasi dunia anak yang akan digunakan sebagai ide penciptaan?
2. Imajinasi dunia anak seperti apa saja yang akan diungkapkan penulis sehingga mengandung pesan dan makna bagi publik?
3. Bagaimana memvisualisasikan imajinasi dunia anak ke dalam karya seni grafis?

C. Tujuan dan Manfaat

Seluruh karya cetak grafis yang diwujudkan merupakan hasil dari pengalaman pribadi serta pengamatan di lingkungan sekitar. Serta terdapat berbagai bentuk upaya untuk mengamati, merasakan dan bertindak, yang diharapkan dapat memberi manfaat bagi masyarakat luas maupun diri sendiri. Berikut beberapa uraian tentang tujuan dan manfaatnya :

1. Tujuan
 - a. Memberikan penjelasan tentang pengertian imajinasi dunia anak.
 - b. Memberikan gambaran tentang imajinasi anak menurut penulis yang mengandung makna dan pesan bagi publik.
 - c. Memvisualisasikan berbagai imajinasi dunia anak dalam bentuk karya cetak grafis.
2. Manfaat
 - a. Memberikan pengetahuan kepada masyarakat luas, pembaca, ataupun pengamat tentang manfaat apa saja yang akan diperoleh anak dari berimajinasi.
 - b. Memberikan tempat bagi anak-anak agar dapat berimajinasi lebih luas lagi.

- c. Memberikan pengetahuan tentang seni cetak grafis kepada masyarakat luas, sehingga meningkatkan daya tarik masyarakat untuk mempelajari cetak grafis.

D. Makna Judul

Judul yang diangkat oleh penulis dalam karya seni grafis ini adalah *Imajinasi Dunia Anak sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis*. Untuk mengantisipasi kesalahan pada pemahaman, maka dipaparkan arti kata dalam judul tersebut sebagai berikut:

Imajinasi :

Imajinasi menurut Edwards dalam Tedjoworo (1967: 136) adalah daya untuk membentuk gambaran (imaji) atau konsep-konsep mental yang tidak secara langsung didapatkan dari sensasi (pengindraan).

Dunia :

Dunia adalah bumi dengan segala sesuatu yang terdapat di atasnya; planet tempat kita hidup, (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Dunia>, diakses pada tanggal 24 November 2022 pukul 19.15).

Anak :

Anak adalah generasi kedua atau keturunan pertama, (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Anak>, diakses pada tanggal 24 November 2022 pukul 19.14).

Ide :

Ide adalah rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan; cita-cita, (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Ide>, diakses pada tanggal 24 November 2022 pukul 19.18).

Penciptaan :

Penciptaan adalah proses, cara, perbuatan menciptakan, (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Penciptaan>, diakses pada tanggal 05 Oktober 2022 pukul 21.50).

Karya seni :

Karya seni menurut Parker (1946: 17) dalam Isvandairy (2009: 2) adalah sarana kehidupan yang estetik dengan karya seni, dimana pengalaman dan

kemampuan estetik menjadi bertambah kental sehingga menjadi milik bersama sebagian dari jiwa dan nafas masyarakat. Demikian pula karya seni menjadi pangkal eksperimen baru yang menyebabkan ungkapan seni dari kehidupan ke taraf semakin tinggi. Jelas bahwa suatu konsep yang lengkap tentang kesenian harus meliputi keawetan dan komunikasi.

Seni Grafis :

Seni grafis menurut Ferdianto dalam Tanama (2020: 62) adalah media berkesenian dwimatra pada kertas yang memanfaatkan proses cetak dalam pembuatannya.

Melalui pengertian masing-masing kata di atas maka yang dimaksud dengan *Imajinasi Dunia Anak sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* adalah daya untuk membentuk gambaran atau konsep tentang alam kehidupan dari anak kecil sebagai rancangan yang tersusun di dalam pikiran untuk kemudian diproses menjadi hasil perbuatan yang diwujudkan dalam seni cetak tinggi dengan teknik *linocut print*.

