

**CARA PANDANG ANAK KECIL TERHADAP KONDISI  
EKONOMI SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA  
SENI GRAFIS**

**TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**



Oleh:

**Aulia Mizan Anshara Nasution**

**NIM 1912955021**

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

**CARA PANDANG ANAK KECIL TERHADAP KONDISI  
EKONOMI SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA  
SENI GRAFIS**



Diajukan oleh:

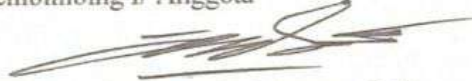
**Aulia Mizan Anshara Nasution**  
**NIM 1912955021**

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:

**CARA PANDANG ANAK KECIL TERHADAP KONDISI EKONOMI SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS** diajukan oleh Aulia Mizan Anshara Nasution, NIM 1912955021, 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 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn.

NIP 19820328 200604 1 001 / NIDN 0028038202

Pembimbing II/ Anggota



Nadiyah Tunnikamah, S.Sn., M.A.

NIP 19790412 200604 2 001 / NIDN 0012047906

Cognate/ Anggota



Yusuf Ferdinan Yudhistira, M.Sn.

NIP 19920529 2022031 008 / NIDN 0029059207

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



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001 / NIDN. 0019107005

## PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang. Penulis persembahkan karya seni grafis ini untuk mama, nenek, dan kedua saudara tercinta yang telah mendorong untuk terus berkarya. Segala bentuk dukungan dari pihak-pihak tersebut direalisasikan dengan terwujudnya Tugas Akhir ini sebagai bentuk terima kasih.



## MOTTO

Hidup itu seperti permainan catur. Saya tidak paham cara bermain catur.

**-Thierry Guetta a.k.a Mr. Brainwash**

## PERNYATAAN KEASLIAN


Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aulia Mizan Anshara Nasution

NIM : 1912955021

Menyatakan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul CARA PANDANG ANAK KECIL TERHADAP KONDISI EKONOMI SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS ini adalah sepenuhnya hasil dari pengalaman dan pikiran saya sendiri. Serta tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan telah disertakan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, 20 Juni 2024

  
Aulia Mizan Anshara Nasution  
NIM. 1912955021



## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT karena Rahmat dan Karunia-Nya, penulisan laporan Tugas Akhir dengan judul “CARA PANDANG ANAK KECIL TERHADAP KONDISI EKONOMI SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS” ini disusun sebagai pemenuhan syarat kelulusan Program Studi S-1 Seni Murni di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan S-1 Seni Murni sampai dengan proses penyelesaian Tugas Akhir, telah diberikan dukungan, fasilitas, bantuan, binaan, serta bimbingan oleh banyak pihak. Maka dari itu, dirasa perlu untuk mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT
2. A.C. Andre Tanama, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, serta pikiran di sela kesibukannya untuk terus memberikan bimbingan dan masukan selama penyusunan Tugas Akhir.
3. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, serta pikiran, untuk terus mengoreksi segala kesalahan selama penyusunan Tugas Akhir.
4. Yusuf Ferdinan Yudhistira, M.Sn, selaku *Cognate* yang telah memberikan bimbingan dan masukan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
5. Bambang Witjaksono, M.Sn., selaku dosen wali yang sudah menuntun selama proses studi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Seluruh Bapak atau Ibu Dosen Jurusan Seni Murni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan bekal berupa ilmu serta disiplin dalam berkesenian.
7. Dr. Miftahul Munir, M.Hum., selaku ketua jurusan yang memberi fasilitas dan perizinan dalam segala bentuk aktivitas di kampus.
8. Muhammad Sholahudin, S.Sn.,M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



9. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah bersedia untuk memberikan fasilitas kampus dan kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
10. Almh. Endah Retno Nurhidayah, Mama tercinta yang telah membesarkan penulis dan terus dikenang semua memori manisnya.
11. Nenek dan Saudara-saudara di rumah yang selalu memberikan dukungan.
12. Ilman Patria Nugraha Nasution selaku kakak pertama yang menyarankan untuk masuk ke dalam dunia Seni Rupa dan terus memberi dukungan berupa ilmu dan fasilitas.
13. Salmadina Latifah yang setia menemani, menginspirasi, menuntun, mendukung, dan membantu penulis.
14. Layla selaku kucing hitam tercinta.
15. Alm. Bastian Asra, sebagai teman seperjuangan yang telah meninggalkan selimutnya sehingga dapat menjadi alat bantu dalam pengerjaan karya.
16. Mas Brema yang telah mengajarkan dasar-dasar teknik cetak saring.
17. Lukas Ampang Dewo Angin yang telah membantu untuk menyelesaikan pigura tepat waktu.
18. Titik Kumpul Forum dengan dukungan penuhnya.
19. Dhani Rangga Nanda Martha dan Shafira Permata Agsar yang telah membantu dalam proses perwujudan karya Tugas Akhir.
20. Luvanna Silalahi yang membantu proses penyajian karya Tugas Akhir.
21. Antologi Collaborative Space yang menyediakan tempat untuk mengerjakan laporan penulisan tugas akhir.
22. “Nawanata” Mahasiswa Jurusan Seni Murni Angkatan 2019 Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari terdapat banyak kelemahan dan kekurangan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, dibutuhkan kritik serta saran sehingga penulisan laporan ini dapat menjadi lebih baik. Besar harapan agar Tugas Akhir ini dapat bermanfaat secara pribadi, untuk institusi, pendidikan, dan masyarakat.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL LUAR</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL DALAM</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN DAN MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB 1</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Makna Judul .....	4
<b>BAB 2</b> .....	<b>7</b>
A. Konsep Penciptaan .....	7
B. Konsep Bentuk/Perwujudan .....	14
C. Konsep Penyajian .....	31
<b>BAB 3</b> .....	<b>33</b>
A. Alat .....	34
B. Bahan.....	41
C. Teknik.....	48
D. Tahap Perwujudan.....	49
<b>BAB 4</b> .....	<b>62</b>
<b>BAB 5</b> .....	<b>93</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>95</b>
<b>DAFTAR LAMAN</b> .....	<b>97</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>98</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tangkapan layar media sosial <i>Twitter</i> .....	10
Gambar 2.2 Tangkapan layar <i>question box</i> dari media sosial <i>Instagram</i> .....	11
Gambar 2.3 Menggunakan <i>Procreate</i> .....	17
Gambar 2.4 Contoh garis linear dalam karya <i>So Much To Give</i> .....	18
Gambar 2.5 Contoh garis sejajar dalam karya <i>Beyond Me and Beyond Love</i> .....	18
Gambar 2.6 Contoh garis tak beraturan dalam karya <i>Bed and Roof (Excludes Spikes and Pendulum)</i> .....	19
Gambar 2.7 Contoh titik dalam karya <i>Momentarily, Temporarily Hopefully Granted</i> .....	19
Gambar 2.8 Contoh warna terang dalam karya <i>Metroman</i> .....	20
Gambar 2.9 Contoh bangun datar dalam karya <i>Safe &amp; Sound (Guaranteed)</i> .....	21
Gambar 2.10 Contoh bangun ruang dalam karya <i>A Thousand Lights Abounded on Our Home</i> .....	21
Gambar 2.11 Contoh ruang dalam karya <i>Sun Isn't Here With Us</i> .....	22
Gambar 2.12 Contoh teks dalam karya <i>Daylight Fantasy</i> .....	23
Gambar 2.13 Karya Dede Cipun, <i>Deep Sleep : A Glimpse Into Infinity</i> , 2024, 50x25 cm, Media Campur pada Kertas Bernoda .....	25
Gambar 2.14 Karya Izat Arif, <i>Citarasa Internasional &amp; Selera Lokal (Shortcut 4 U)</i> , 2023, 30x35x4 cm, Cat Enamel pada Akrilik Ukir. ....	26
Gambar 2.15 Karya Ronan Lynam, <i>Dusk</i> , 2023, 1100x1467 px, Ilustrasi Digital	27
Gambar 2.16 Karya Zoe Aguerreberry, <i>Mother</i> , 2023, 42x29 cm, Pensil dan Goauche pada Kertas.....	28
Gambar 2.17 Karya Hiroshige berjudul <i>Numazu: Fuji in Clear Weather after Snow, from the Ashigara Mountains</i> , 1855, 37x26 cm, Cetak Cukil Balok Kayu pada Kertas .....	29
Gambar 2.18 Karya yang dipajang menggunakan hanger/gantungan baju.....	31
Gambar 2.19 Karya yang dipajang menggunakan rel gorden.....	32
Gambar 3.1 <i>Screen</i> kayu .....	34
Gambar 3.2 Rakel.....	34
Gambar 3.3 Coater .....	35
Gambar 3.4 Spatula.....	35
Gambar 3.5 Kotak Penyinaran .....	36
Gambar 3.6 Meja <i>Clamp</i> .....	36
Gambar 3.7 <i>Water Jet Pump</i> .....	37
Gambar 3.8 Timbangan.....	37

Gambar 3.9 Wadah Plastik.....	38
Gambar 3.10 <i>Hair Dryer</i> .....	38
Gambar 3.11 Pisau <i>Cutter</i> .....	39
Gambar 3.12 Penggaris.....	39
Gambar 3.13 Skrap Plastik.....	40
Gambar 3.14 Kertas <i>Concorde</i> .....	41
Gambar 3.15 Selotip Plastik.....	42
Gambar 3.16 <i>Masking Tape</i> .....	42
Gambar 3.17 <i>Rubber Clear</i> .....	43
Gambar 3.18 Pigmen.....	43
Gambar 3.19 Emulsi dan <i>Sensitizer</i> .....	44
Gambar 3.20 Kertas Film yang sudah diminyaki.....	45
Gambar 3.21 Pemutih.....	45
Gambar 3.22 Cairan M3.....	46
Gambar 3.23 Air.....	46
Gambar 3.24 Minyak Goreng.....	47
Gambar 3.25 Gliserin.....	47
Gambar 3.26 Tangkapan layar hasil question box dari media sosial Instagram....	49
Gambar 3.27 Tangkapan layar proses mencatat pengembangan konsep.....	50
Gambar 3.28 Tahap sketsa menggunakan aplikasi <i>Procreate</i> .....	51
Gambar 3.29 <i>Post-processing</i> gambar menggunakan <i>Adobe Photoshop CC</i> .....	52
Gambar 3.30 Mencampur warna.....	53
Gambar 3.31 Mencampur emulsi & <i>sensitizer</i> .....	54
Gambar 3.32 Proses meratakan minyak pada kertas film.....	55
Gambar 3.33 Proses penyinaran <i>screen</i> .....	55
Gambar 3.34 Proses penyemprotan <i>screen</i> .....	56
Gambar 3.35 Proses Persiapan Kertas.....	57
Gambar 3.36 Proses penggesutan.....	58
Gambar 3.37 Proses menghilangkan tinta engan menggunakan <i>water jet pump</i> ...	58
Gambar 3.38 Proses pembersihan <i>screen</i> menggunakan cairan M3.....	59
Gambar 3.39 Karya yang sudah dituliskan edisi.....	60
Gambar 3.40 Proses pemasangan pigura.....	61
Gambar 3.41 Karya yang sudah siap pajang.....	61
Gambar 4.1 Karya 1, Aulia Mizan A. Nasution, <i>Your Circuit's Dead, There's Something Wrong. But instead of space, it's his rented room</i> , 64x44.5 Cm, Cetak Saring pada Kertas, 2024.....	62

Gambar 4.2 Karya 2, Aulia Mizan A. Nasution, <i>Sofa, So-not-good</i> , 52.5x52.5 Cm, Cetak Saring pada Kertas, 2024 .....	<b>65</b>
Gambar 4.3 Karya 3, Aulia Mizan A. Nasution, <i>Beyond Me and Beyond Love</i> , 48.5x60.5 Cm, Cetak Saring pada Kertas, 2024 .....	<b>67</b>
Gambar 4.4 Karya 4, Aulia Mizan A. Nasution, <i>Safe &amp; Sound (Guaranteed)</i> , 52.5x52.5 Cm, Cetak Saring pada Kertas, 2024 .....	<b>69</b>
Gambar 4.5 Karya 5, Aulia Mizan A. Nasution, <i>Sun Isn't Here With Us</i> , 48.3x56.5 Cm, Cetak Saring pada Kertas, 2024 .....	<b>71</b>
Gambar 4.6 Karya 6, Aulia Mizan A. Nasution, <i>Baskets!</i> , 50x50 Cm, Cetak Saring pada Kain Polyester, 2024 .....	<b>73</b>
Gambar 4.7 Karya 7, Aulia Mizan A. Nasution, <i>Bed and Roof (Excludes Spikes and Pendulum)</i> , 43.4x61.3Cm, Cetak Saring pada Kertas, 2024.....	<b>75</b>
Gambar 4.8 Karya 8, Aulia Mizan A. Nasution, <i>A Thousand Lights Abounded on Our Home</i> , 52.5x52.5 Cm, Cetak Saring pada Kertas, 2024 .....	<b>77</b>
Gambar 4.9 Karya 9, Aulia Mizan A. Nasution, <i>Our Lives Depended on The Visions Through The Night</i> , 42x63 Cm, Cetak Saring pada Kertas, 2024 .....	<b>79</b>
Gambar 4.10 Karya 10, Aulia Mizan A. Nasution, <i>So Much to Give</i> , 52.5x52.5 Cm, Cetak Saring pada Kertas, 2024 .....	<b>81</b>
Gambar 4.11 Karya 11, Aulia Mizan A. Nasution, <i>The Only Constant in Universe</i> , 57.5x49.7 Cm, Cetak Saring pada Kain Polyester, 2024.....	<b>83</b>
Gambar 4.12 Karya 12, Aulia Mizan A. Nasution, <i>Temporarily, Momentarily, Hopefully Granted</i> , 48.5x60.3 Cm, Cetak Saring pada Kertas, 2024 .....	<b>85</b>
Gambar 4.13 Karya 13, Aulia Mizan A. Nasution, <i>Daylight Fantasy</i> , 63.5x36.2 Cm, Cetak Saring pada Kertas, 2024 .....	<b>87</b>
Gambar 4.14 Karya 14, Aulia Mizan A. Nasution, <i>Metroman</i> , 60.5x48.6 Cm, Cetak Saring pada Kain Polyester, 2024.....	<b>89</b>
Gambar 4.15 Karya 15, Aulia Mizan A. Nasution, <i>Such Good, Perfect Days</i> , 42x62.5 Cm, Cetak Saring pada Kertas, 2024 .....	<b>91</b>

## ABSTRAK

Masa kecil terasa jauh lebih menyenangkan dan sederhana. Keinginan dapat diperoleh cukup dengan meminta ke orang tua atau pihak pengasuh. Melalui pengaruh lingkungan sekitar dan trauma masa lalu, pola pikir dan kebiasaan terbentuk yang kemudian menjadi kaca mata untuk melihat dunia. Dulu, kesenangan dan kekayaan diartikan tanpa mempertimbangkan aspek kebutuhan primer, sekunder, dan tersier. Finansial dari satu keluarga ditimbang secara irasional. Menyadari hal ini, dunia dirasa tidak semenyenangkan masa lalu. Sebagai manusia dewasa, banyak aspek yang harus menjadi pertimbangan ketika ingin melakukan ataupun memperoleh sesuatu. Kekayaan pada nyatanya tidak selalu linear dengan kebahagiaan. Mengingat kehidupan sebagai anak kecil menyimpulkan bahwa kebahagiaan pada masa lalu bersifat eksklusif. Dirasakannya hal tersebut menuntun pada penciptaan karya tugas akhir sebagai proses katarsis. Proses penciptaan karya dilakukan dengan eksplorasi visual yang dipengaruhi oleh kehidupan masa lalu dan sekarang. Dalam karya tugas akhir ini, digunakan unsur visual yang terinspirasi oleh opini tentang kekayaan ketika berusia belia, serta pengalaman sehari-hari sebagai manusia dewasa. Proses kreatif dimulai dengan interaksi bersama rekan-rekan sejawat untuk menerima informasi tentang kekayaan bagi mereka, yang melahirkan ide dan kemudian dikembangkan menjadi konsep kekayaan. Karya dibuat dengan teknis digital dan konvensional, dengan hasil karya yang menampilkan visual kasar karena mengandalkan unsur ketidaksengajaan pada proses perwujudannya. Pemaknaan kehidupan masa kecil dan dewasa menjadi konsep yang kemudian diimplementasikan dengan teknik cetak saring. Karya tugas akhir ini dibuat dengan harapan agar setiap manusia dapat saling berbagi tentang kehidupannya yang dipicu oleh cerita-cerita dari individu terdekatnya.

**Kata kunci:** cara pandang, anak kecil, ekonomi, cetak saring, seni grafis

## **ABSTRACT**

*Childhood felt much happier and a lot simpler. Any form of wish or desire can be fulfilled simply by asking parents or guardians. Environment and past traumas affect one's way of seeing the world. Happiness and wealth were measured without considering the primary, secondary, or tertiary needs. Family's finances were irrationally rated. As an adult now, there are many aspects that have to be thought of before deciding to do or obtain something. In reality, wealth is not always linear with happiness. Remembering life as a child brings the conclusion that past happiness is exclusive to the past. Realising these aspects leads to the creation of this final project as a cathartic process. The creative process is done through visual exploration which was influenced by the past and the present. In this final project, elements of visuals were inspired by opinions about wealth as a child then, and daily life as an adult. The art process is started by interacting with colleagues to receive information about what they thought was a form of wealth, which brings forth an idea and develops into an art concept afterwards. This involves digital and conventional technique, bringing along gritty visuals that were caused by small accidents through the creating process. Past and present were reflected and later actualized with silk screen printing. This final project was created with the hope that it would trigger the closest one to share about anything in their life, so everyone would share their thoughts or life with each other.*

**Key Words:** *Perspective, child, finance, silk screen print, printmaking art*

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Kenangan tentang masa kecil mengingatkan banyaknya hal aneh dan ceroboh yang dulu sering dilakukan dan dikatakan. Penulis lahir di Pekanbaru, Riau yang merupakan kota industri membangun pola pikir dengan pandangan materialis di banyak aspek. Sejak kecil, penulis memiliki kebiasaan untuk melabeli teman dengan cap “orang kaya” berdasarkan kepemilikan suatu benda remeh temeh. Melabeli salah satu teman yang mempunyai spidol satu set berjumlah 50 sebagai orang kaya bukanlah hal yang aneh jika dilihat melalui kaca mata anak kecil.

Salah satu pemantik terpilihnya judul tugas akhir penciptaan ini adalah kondisi finansial penulis yang tidak baik pada tahun ke-3 perkuliahan. Pada kondisi yang terkontrol, penulis selalu mengeluarkan uang secukupnya untuk kebutuhan sehari-hari. Uang bulanan yang dikirimkan oleh wali (kakak tertua) disisihkan sekitar 20-30% demi persiapan menghadapi hal-hal di luar dugaan. Pada pertengahan tahun ke-3 perkuliahan, satu hal di luar dugaan terjadi dan menyisihkan sedikit dari tabungan yang sudah dikumpulkan. Walau dana tersebut digunakan selayaknya, penulis tetap merasa terpuruk dan khawatir memikirkan kesulitan yang akan dihadapi. Situasi sulit cenderung memicu penulis untuk memikirkan ide pengkayaan yang paralel dengan masalah yang sedang dihadapi. Hal tersebut adalah bentuk strategi atau mekanisme bertahan penulis untuk menghindari stres.

Masalah finansial adalah salah satu masalah yang mengikuti mahasiswa, terlebih pada mahasiswa rantau. Sebagai mahasiswa rantau, proses studi seni di ISI Yogyakarta diselingi dengan pekerjaan sampingan. Pekerjaan diambil sebagai pintu akses relasi yang lebih luas, juga membantu masalah finansial. Selama 3 tahun proses studi, satu hal dapat disadari bahwa menghidupi diri sendiri tidak semudah yang dikira. Berbicara tentang ekonomi, penulis berasal dari keluarga ekonomi menengah (ke atas), cukup untuk mempunyai sepeda motor dan mobil, yaitu mobil *MPV/Multi-Purpose Vehicle* (penggunaan di jalanan kota) dan *SUV/Sports Utility Vehicle* (dikondisikan untuk di medan terjal, seperti kebun sawit). Finansial di



keluarga saat ini dikontrol oleh saudara yang tertua (kakak pertama), yang hingga saat ini membantu biaya kuliah.

Jika mengetahui kondisi ekonomi tersebut, beberapa orang mungkin akan berasumsi bahwa penulis adalah anak orang kaya dan bisa dipastikan sering dimanjakan. Walau nyatanya tidak benar, tetapi asumsi tersebut adalah hal yang wajar, dan realitanya tetap ada tuntutan untuk bekerja agar dapat belajar menjadi mandiri.

Sama seperti orang-orang dewasa, anak kecil juga bisa membuat asumsi tentang “kekayaan” dengan perspektif yang naif. Penilaian dan tolak ukur anak kecil adalah satu hal yang menarik. Tingkah laku dan pola pikir anak cenderung tidak dapat ditebak. Opini anak kecil tentang sesuatu juga mempunyai dasar yang polos, misalnya “kenapa tidak cepat-cepat kiamat aja sih, biar bisa masuk surga?”.

Kenaifan anak kecil menghadirkan hal-hal yang organik, eksentrik, dan sporadis. Seperti coretan-coretan di tembok rumah bergambar hal tidak keruan yang merupakan perwujudan imajinasi anak. Secara pribadi, hal tersebut adalah sesuatu yang “keren”, dengan tolok ukurnya yaitu imajinasi yang berlimpah. Gambaran dari bayangan anak soal dunia, mengalir lancar sehingga aksi mencoret dinding terjadi secara spontan tanpa sketsa dan perencanaan. Sebaliknya, jika dibandingkan dengan metode penulis dalam berkarya, imajinasi yang dibicarakan sudah tidak lagi mengalir lancar. Terlalu banyak pertimbangan yang harus dipikir matang mengakibatkan penulis takut untuk memulai. Biasa juga disebut sebagai “*artblock*”. Kendala utama bagi penulis, sama seperti seniman atau praktisi seni lainnya yang imajinasinya sudah tidak lagi selancar dan senaif anak kecil. Sebagai praktisi seni, *artblock* juga sering terjadi selama proses berkesenian.

Kenaifan tersebut adalah hal yang menarik untuk dibedah, ditambah referensi dari individu-individu generasi kelahiran 1995-2005. Ada prasangka yang terbangun dari observasi, bahwa ada aspek-aspek dari luar anak yang mempengaruhi pola pikirnya, seperti pengaruh sosio-kultural, hiburan, konsumsi media, perlakuan keluarga terhadap anak, kebiasaan, serta masalah dan perspektif lintas generasi.

Pada penciptaan karya seni grafis ini, pengalaman masa kecil pada generasi kelahiran 1995-2005 disandingkan dan dijadikan paralel dengan



kehidupan dewasa. Pengamatan dilakukan untuk memahami apa saja hal-hal yang bisa dijadikan tolok ukur kemakmuran yang naif. Pengalaman pribadi dulunya menganggap kemakmuran itu berbanding lurus dengan kebahagiaan. Semasa kecil, dunia terlihat dan terasa jauh lebih sederhana.

Melalui proses pendewasaan, manusia sering dihadapi dengan kenyataan bahwa indikator kebahagiaan itu semu. Sebagai individu yang tergolong dewasa, penulis tidak selalu merasa bahagia walaupun mempunyai sumber untuk memperoleh apa yang dirasa sebagai indikator kemakmuran saat melewati masa kanak-kanak. Rasa cemas yang datang setiap harinya mendorong penulis agar selalu mencari alasan untuk bisa lebih semangat dalam memandang hidup, layaknya anak kecil. Mengingat masa kecil melalui cuplikan gambar di kepala, dunia terasa lebih berwarna dan *vivid*, berlawanan dengan bagaimana penulis melihat dunia dari kacamata dewasa yang lebih pudar.

Penulis ingin membandingkan kehidupan dewasa dengan pola pikir anak kecil yang disusun secara retrospektif. Rasa takut, putus asa, cemas, dan trauma dalam menjalani kehidupan sehari-hari dibaur dengan cara anak kecil memandang dunia. Gagasan tersebut dirasa dekat untuk membahas permasalahan hari ini, mengingat sulitnya bagi banyak individu berumur sekitar 20 tahun untuk menjadi bahagia.

## **B. RUMUSAN PENCIPTAAN**

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang maka rumusan penciptaan dalam tugas akhir ini adalah:

1. Mengapa cara pandang anak kecil terhadap kondisi ekonomi dijadikan ide dalam penciptaan karya seni grafis?
2. Bagaimana ide tersebut diwujudkan dalam karya seni grafis?

### C. TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan dari penciptaan karya ini adalah sebagai berikut:

1. Menjadi media untuk mempresentasikan gagasan tentang memori kolektif dari generasi
2. Menjadi wadah untuk mempresentasikan ingatan dan pengalaman masa kecil serta kehidupan sehari-hari sebagai manusia dewasa.
3. Sebagai eksperimen pada seni cetak grafis dengan media non-konvensional
4. Sebagai percobaan yang mempertemukan seni fotografi dan seni cetak grafis dengan menitikberatkan pada metode pengerjaan cetak grafis

Adapun manfaat dari penciptaan karya yaitu:

1. Menjadi wadah bagi penulis untuk memahami makna kebahagiaan
2. Sebagai sarana pembelajaran teknis cetak grafis, terutama dengan teknis cetak saring / *silkscreen print*
3. Mempresentasikan gagasan tentang memori generasi dan geografis mengenai klasifikasi ekonomi berbasis *labelling*
4. Mempresentasikan bagaimana konsumsi anak kecil, mulai dari didikan orang tua hingga hiburan dapat mempengaruhi pondasi berpikirnya, terutama membahas ekonomi.

### D. MAKNA JUDUL

*Cara Pandang Anak Kecil Terhadap Kondisi Ekonomi sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis* dipilih sebagai judul tugas akhir. Untuk mendeskripsikan judul penulisan, berikut diberikan pengertian kata-kata spesifik yang dimaksud:

**Cara Pandang** adalah entitas yang berkaitan, dengan bentuk karakter yang cukup kuat (Campos & Gutierrez, 2015: 2). Cara Pandang juga didefinisikan oleh Jon Moline sebagai tempat dari mana seseorang melihat suatu benda atau peristiwa dengan aneh, yang terwujudkan dalam perilaku (Campos & Gutierrez, 2015: 2).

**Anak Kecil** dapat diartikan juga sebagai kanak-kanak. Berdasarkan KBBI, anak berarti manusia yang masih kecil (KBBI Daring. Diakses: 16 Juni 2024). Menurut UU tentang Perlindungan Anak, anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun (UU No. 35 Th. 2014. Diakses: 12 November 2022).

Perserikatan Bangsa-bangsa (PBB) pada Majelis Umum PBB tentang *International Youth Year* tahun 1985 (A/36/215), menyatakan bahwa kaum muda adalah seseorang yang berusia 15-24 tahun ([un.org/en/global-issues/youth#:~:text=Who%20Are%20the%20Youth%3F,of%2015%20and%2024%20years](https://un.org/en/global-issues/youth#:~:text=Who%20Are%20the%20Youth%3F,of%2015%20and%2024%20years)). Dari pengertian ini, dapat disimpulkan jika anak kecil atau kanak-kanak adalah seseorang yang berusia di bawah 14 tahun. Anak memasuki fase kanak-kanak pertengahan pada usia 6-12 tahun atau seusia siswa sekolah dasar. (Collins, 1984: 1, 2)

Berpokok dari penjelasan yang sudah dipaparkan, kata “Anak” dianggap memiliki makna yang tidak cukup spesifik untuk konteks Penciptaan Karya Tugas Akhir ini, dikarenakan rentang umur yang terlalu luas pada definisinya. Berdasarkan pemaparan pengertian Anak, Anak Kecil, Kanak-kanak ataupun Kanak-kanak Pertengahan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan frase “Anak Kecil” lebih tepat sebagai salah satu variabel dari judul yang dipilih. “Anak Kecil” dapat mewakili ide yang disampaikan dan sesuai dengan apa yang dimaksud, yaitu seseorang yang masih kecil dan berusia 6-12 tahun.

**Kondisi** adalah persyaratan atau keadaan, keadaan masyarakat suatu negara pada saat tertentu, keadaan baik atau lancar dan tersendatnya perjalanan ekonomi (KBBI Daring).

**Ekonomi** dapat diartikan sebagai pemanfaatan uang, tenaga, waktu, dan sebagainya yang berharga atau urusan keuangan rumah tangga (KBBI Daring).

**Inspirasi** berarti ilham, yaitu sesuatu yang menggerakkan hati untuk mencipta (KBBI Daring).

**Penciptaan** adalah proses, cara, perbuatan menciptakan (KBBI Daring).

**Karya** didefinisikan sebagai pekerjaan, perbuatan, buatan, ciptaan (KBBI Daring).

**Seni Grafis** adalah seni yang menitik beratkan pada teknik cetak-mencetak, sebagai usaha untuk dapat memperbanyak atau melipatgandakan sesuatu, baik gambar ataupun tulisan dengan catatan tertentu pula (Kartika, 2017: 35).

Berdasarkan uraian di atas makna judul dari tugas akhir ini adalah: Karya-karya yang dihasilkan dari olahan inspirasi mengenai cara pandang anak kecil terhadap kondisi ekonomi melalui metode penciptaan karya seni grafis. Perwujudan karya merujuk pada inti seni cetak, diaplikasikan pada media kertas dan kain dengan menggunakan teknik cetak saring atau *silkscreen print*.

