

**EKSPRESI ANAK-ANAK
DALAM SENI KRIYA**



KARYA SENI

**Marwan Wahyudi
NIM 001 1095 022**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-I Dalam Bidang Kriya Seni
2007**

**EKSPRESI ANAK-ANAK
DALAM SENI KRIYA**



KARYA SENI

Oleh

Marwan Wahyudi

**TUGAS AKHIR
PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**EKSPRESI ANAK-ANAK
DALAM SENI KRIYA**



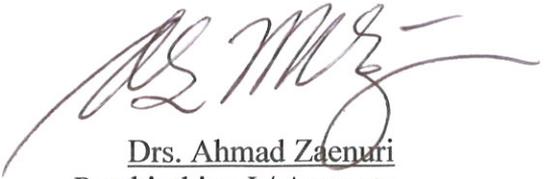
KARYA SENI

Marwan Wahyudi
NIM 001 1095 022

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-I Dalam Bidang Kriya Seni
2007**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

Ekspresi Masa Anak-Anak Dalam Seni Kriya dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima, pada tanggal 22 Juni 2007. Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah direvisi dan disetujui oleh :



Drs. Ahmad Zaenuri
Pembimbing I / Anggota



Sumino, S. Sn
Pembimbing II / Anggota



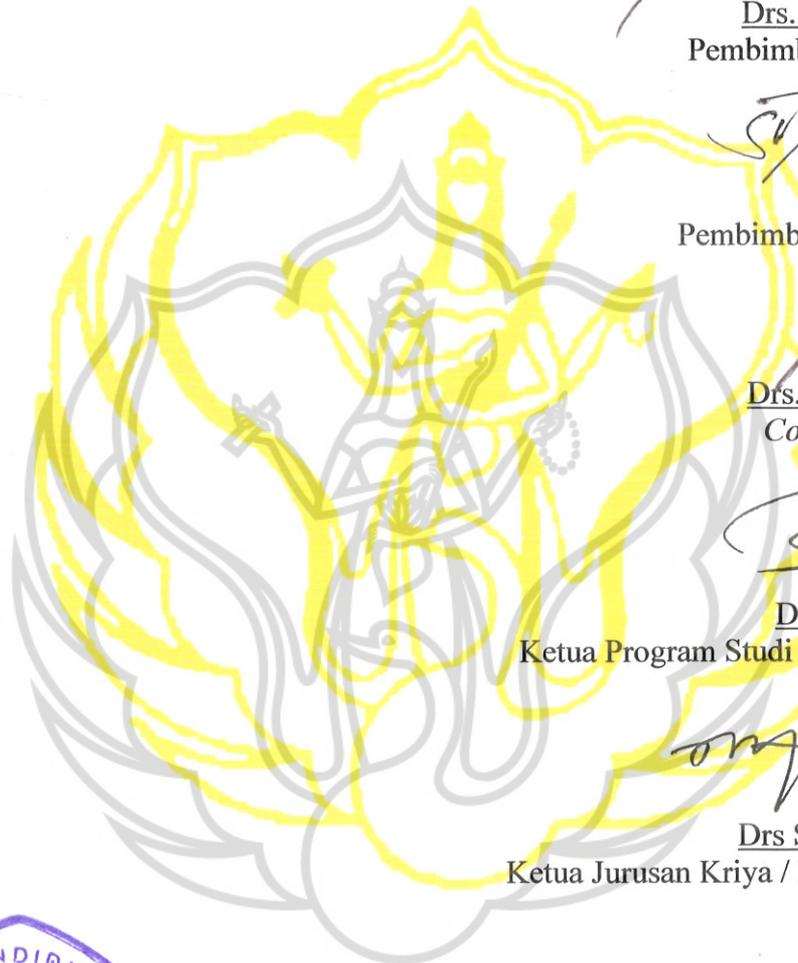
Drs. Andono, M. Sn
Cognate / Anggota



Drs Rispul, M. Sn
Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni /
Anggota



Drs Sunarto, M Hum
Ketua Jurusan Kriya / Ketua / Anggota



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs Sukarman
NIP 130521245

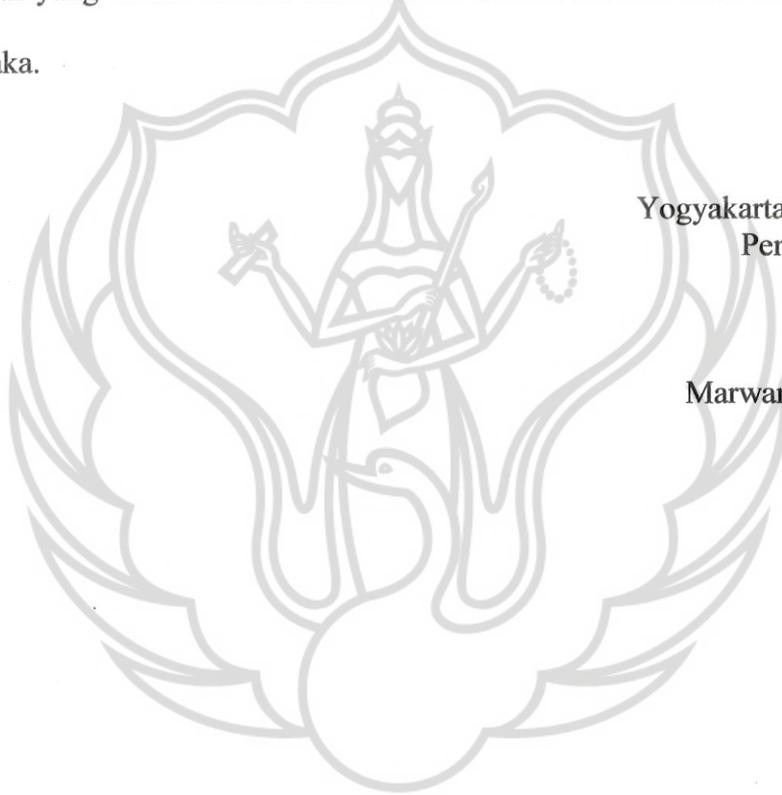
HALAMAN PERSEMBAHAN

- Kupersembahkan karya ini untuk Ibu dan Bapak yang telah membimbingku hingga kini.
- Kupersembahkan karya ini untuk Saudara dan kenakan-keponakannku.
- Kupersembahkan karya ini kepada teman-temanku yang telah memberikan sumbangan dan bantuan dalam penyelesaian Tugas Akhi.



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan ini bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh jenjang kesarjanaan di Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya belum pernah terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.



Yogyakarta, 08 Juni 2007
Penyusun

Marwan Wahyudi

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah atas segala nikmat dan karunia Allah swt, sehingga proses penciptaan karya tugas akhir dengan judul Ekspresi Masa Anak-Anak Dalam Seni Kriya dapat terselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Penulisan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar kesarjanaan seni di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Disadari sepenuhnya, perwujudan karya seni kriya dan laporan yang telah dibuat jauh dari sempurna.

Kelancaran proses penciptaan karya dan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan semua pihak, baik material maupun spiritual. Berbagai dukungan dan bantuan yang diberikan menumbuhkan motivasi untuk mendapatkan yang terbaik, sehingga penciptaan karya dan penyusunan laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan.

Dengan penuh rasa hormat dan rendah hati penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs Sunarto, M, Hum, Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Rispul M, Sn, Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

5. Joko Subiharto, S.E, Sekretaris Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Drs. Ahmad Zaenuri, Dosen Pembimbing I.
7. Sumino, S. Sn Dosen Pembimbing II.
8. Drs. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum, Dosen Wali.
9. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Seluruh Staf Karyawan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Bapak, Ibu tersayang dan Kakak tercinta.
12. Semua sahabat yang telah membantu kelancaran Tugas Akhir ini.

Semoga segala amal yang telah dikerjakan dengan niat yang ikhlas mendapat pahala dari Allah swt.

Akhir kata semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang kriya dan umumnya bagi pembaca serta pecinta seni.

Yogyakarta, Juni 2007

Penulis

INTISARI

Ekspresi masa anak-anak merupakan perwujudan kepolosan, keluguan, kelincahan, keunikan sebuah dunia yang penuh dinamika keindahan. Pengalaman estetis yang mengendap selama masa anak-anak hingga menginjak masa praremaja menjadi kajian estetis yang perlu dinikmati bersama. Ekspresi anak-anak menyuguhkan pendekatan objektif untuk menangkap karakter secara umum sehingga menjadi refleksi bersama untuk dapat memahami diri kita dari masa lalu untuk dapat melihat masa sekarang dan masa yang akan datang.

Ekspresi sedih, gembira, menagis, ceria, tersenyum, tertawa merupakan ekspresi spontan yang menunjukkan segala sesuatu apa adanya. Ekspresi ini hadir dalam karya seni kriya dengan media kayu disertai sentuhan teknik pahat membawa kesan unik dunia anak dalam bentuk visual pannel. Ekspresi anak disempurnakan dengan latar bermain yang menyuguhkan panorama alam pedesaan yang masih asri dan subur. Pembawaan setting tempat dengan latar tahun 85-an menyajikan kenangan tersendiri pada masanya.

Dengan penyajian tema anak-anak diharapkan mampu menumbuhkan empati terhadap kondisi anak-anak dan lingkungan pada saat ini. Menjadi kesadaran akan pentingnya kesempatan berekspresi bagi anak-anak dan dunianya. Kehidupan ini bukan hanya milik kita semata akan tetapi ada hak bagi generasi yang akan datang.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
INTISARI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Tujuan dan Manfaat	8
C. Metode Penciptaan	9
D. Metode Perwujudan	11
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	14
A. Sumber Penciptaan	14
B. Landasan Teoretik	20
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	27
A. Data Acuan	27
B. Analisis Data Acuan	52

C. Rancangan Karya	54
a. Sketsa Alternatif	55
b. Sketsa Terpilih	62
D. Proses Perwujudan	76
E. Kalkulasi Anggaran	89
BAB IV. TINJAUAN KARYA	91
BAB V. PENUTUP	105
DAFTAR PUSTAKA	107
Lampiran	109
• Daftar Riwayat Hidup	110
• Foto Suasana Pameran	112
• Gambar Benner Pameran	113
• Katalog Pameran “Ekspresi Anak-Anak Dalam Seni Kriya”	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Ekspresi keakraban kakak beradik	28
Gambar 2.	Dua anak kecil sedang bermain mobil-mobilan	29
Gambar 3.	Anak-anak berpose ketika difoto	30
Gambar 4.	Anak kecil dengan macan peliharaannya	31
Gambar 5.	“Bermain” karya Agus Hartono	32
Gambar 6.	Karya Eddie Hara, seni grafis tahun 1985	33
Gambar 7.	“Desaku Di Bawah Sinar Bulan” karya Agus Sucahyono	34
Gambar 8.	“Aku Ingin Terbang” karya Agus Sucahyono	35
Gambar 9.	“Dua Sahabat” Karya Sofi umur 5 tahun	36
Gambar 10.	“Sungaiku Jernih” karya Erli Riana usia 11 tahun	37
Gambar 11.	“Alamku Indah” Karya puput AP., usia 11 tahun	38
Gambar 12.	“Bermain” Karya Nada Viola umur 6 tahun	39
Gambar 13.	Gambar kartun dua anak yang sedang berduaan	40
Gambar 14.	“Saat Perih Itu Singgah I” karya Syahrinur Prinka	41
Gambar 15.	Karakter animasi tiga dimensi	42
Gambar 16.	Gambar deformasi anak-anak dan orang dewasa	43
Gambar 17.	Foto anak-anak yang sedang makan permen	44
Gambar 18.	Gambar kartun satu keluarga	45
Gambar 19.	Gambar mural di tembok TK Dharmarini	46
Gambar 20.	Gambar karakter dari <i>game on-line Ragnarok</i>	47
Gambar 21.	Karakter dari <i>game Ragnarok</i> yang telah dideformasi	48
Gambar 22.	Lomba mendorong balon oleh anak-anak	49
Gambar 23.	Keceriaan anak-anak di depan kamera digital	50
Gambar 24.	Tiga sahabat dengan ekspresi gembira	51
Gambar 25.	Sketsa alternatif 1, “Di Balik Awan”	55
Gambar 26.	Sketsa alternatif 2 “Na..Na..Na..Naa..Dasar Cengeng ”	56
Gambar 27.	Sketsa alternatif 3 “Bermain Air Yuk ?”	57
Gambar 28.	Sketsa alternatif 4 “Jangan Bermain Petak Umpet”	58
Gambar 29.	Sketsa alternatif 5 “Bermain Engklek”	59

Gambar 30.	Sketsa alternatif 6 “Mandi Di Sungai”	60
Gambar 31.	Sketsa alternatif 7 “Bermain Bola”	61
Gambar 32.	Sketsa terpilih 1 “Dokter Kecil”	62
Gambar 33.	Gambar Proyeksi ”Dokter Kecil”	63
Gambar 34.	Sketsa terpilih 2 “Di Balik Awan”	64
Gambar 35.	Gambar Proyeksi ” Di Balik Awan”	65
Gambar 36.	Sketsa terpilih 3 “Bercerita”	66
Gambar 37.	Gambar Proyeksi ” Bercerita”	67
Gambar 38.	Sketsa terpilih 4 “Bermain Layang-layang”	68
Gambar 39.	Gambar Proyeksi ”Bermain Layang-layang”	69
Gambar 40.	Sketsa terpilih 5 “Hehee..ayo tersenyum !”	70
Gambar 41.	Gambar Proyeksi “Hehee..ayo tersenyum !”	71
Gambar 42.	Sketsa terpilih 6 “Jangan Ambil Permenku”	72
Gambar 43.	Gambar Proyeksi “Jangan Ambil Permenku”	73
Gambar 44.	Sketsa terpilih 7 “Gak Mau Ngalah”	74
Gambar 45.	Gambar Proyeksi “Gak Mau Ngalah”	75
Gambar 46.	Skema Proses Perwujudan Karya	76
Gambar 47.	Bahan baku Kayu Jati	77
Gambar 48.	Bahan baku Kayu Mahoni	77
Gambar 49.	Alat <i>Press</i> Manual	78
Gambar 50.	Mesin Ketam	78
Gambar 51.	Proses Pengecatan	81
Gambar 52.	Lem Epoxy	81
Gambar 53.	Lem Kayu Fox	81
Gambar 54.	Cat Tembok (Mowilex)	82
Gambar 55.	Melamine Sanding Sealer	82
Gambar 56.	Clear Dof	82
Gambar 57.	Super N.D Tinner	83
Gambar 58.	Meteran ..	83
Gambar 59.	Gergaji <i>Circle</i>	84
Gambar 60.	Gergaji Belah dan Potong	84

Gambar 61.	Tatah Ukir Kayu	85
Gambar 62.	Batu Asah	85
Gambar 63.	Pensil, Penggaris, dan Siku	86
Gambar 64.	Palu dan Tang	86
Gambar 65.	Mesin Amplas	87
Gambar 66.	Kompresor Listrik	87
Gambar 67.	Kuas Cat	88
Gambar 68.	Spray Plastik	88
Gambar 69.	Karya 1. Di Balik Awan	91
Gambar 70.	Karya 2. Dokter kecil	93
Gambar 71.	Karya 3. Bercerita	95
Gambar 72.	Karya 4. Main Layang-Layang	97
Gambar 73.	Karya 5. Hehee..ayo tersenyum !	99
Gambar 74.	Karya 6. Jangan Ambil Permenku	101
Gambar 75.	Karya 7. Gak Mau Ngalah	103

DAFTAR TABEL

Tabel I.	Kalkulasi Bahan Baku	89
Tabel II.	Kalkulasi Bahan Bantu	89
Tabel III.	Kalkulasi Bahan Finishing	90
Tabel IV.	Kalkulasi Biaya Keseluruhan	90



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Dalam sebuah komunitas sosial, seseorang merupakan bagian dari kelompok masyarakat yang mengadakan interaksi dengan lingkungannya, dampaknya akan mempengaruhi pembentukan kepribadian. Segala sesuatu yang bersinggungan dari masyarakat baik langsung maupun tidak langsung berpengaruh bagi kejiwaan serta proses kreatif seseorang. Hal ini diungkapkan oleh Agus Sachari bahwa, “lingkungan itu termasuk salah satu unsur pengaruh masuk (input) bagi proses kreatif”.¹

Secara umum proses penciptaan karya seni adalah sentuhan yang dirasakan oleh seniman terhadap rangsangan baik sengaja ataupun tidak sengaja. Dari sentuhan dengan rangsangan tersebut akan menimbulkan suatu gambaran ataupun bentuk pemahaman dalam pemikiran. Gambaran ataupun pemahaman pemikiran apa yang biasanya disebut ide atau konsep. Sebenarnya ide sendiri meliputi sensasi semua jenis khayalan mental. Jadi pengertian berpikupun akan mencakup segala aktifitas manusia yang dapat melibatkan mekaniisme penghayatannya, sehingga menghasilkan ide / pemikiran / konsep dalam pengertiannya yang lebih luas. Ide / pemikiran / konsep merupakan semua gambaran yang terbentuk dalam diri seniman, yaitu suatu kualitas abstrak yang selanjutnya diwujudkan pada karya seni yang dibuat.

¹ Agus Sachari., *Seni, Desain dan Teknologi Antologi Kritik, Opini dan Filosofi*, (Bandung: Pustaka, 1986), p. 6.

Didasarkan dari pengamatan dan perenungan yang dilakukan mendorong kreatifitas diri untuk menuangkan suatu fenomena yang terjadi pada masyarakat dalam hal judi kedalam sebuah karya seni yang ekspresif. Mengenai timbulnya suatu ide, Sudarmaji berpendapat bahwa :

“Secara ilmu jiwa langkah pertama timbulnya karya seni adalah dari pengamatan. Peristiwa pengamatan sesungguhnya bukan peristiwa yang lepas dan berdiri sendiri, karena bila seseorang mengamati obyek maka akan ada stimulans (rangsangan) secara pribadi sesuai dengan pengalamannya, biasanya obyek benda atau hal yang menimbulkan ide dalam kelahiran suatu karya seni”².

Proses batiniah dan jasmaniah itu diwujudkan dalam karya seni, sehingga dapat dirasakan atau dikomunikasikan pada orang lain untuk ikut merasakan gejolak batin yang dialami seorang seniman pada karyanya. Di sisi lain, karya seni selain dinikmati keindahannya juga meningkatkan strata sosial pada pemiliknya. Seperti dijelaskan oleh Soedarso. Sp sebagai berikut.

“Seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya. Pengalaman batin tersebut disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Kelahirannya tidak terdorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan manusia yang pokok, melainkan merupakan usaha untuk melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiannya, memenuhi kebutuhan spiritual sifatnya”³.

Dari penjelasan di atas seorang seniman juga memiliki pengalaman yang berbeda dalam merespon apa yang dirasakan, dilihat, diamati, dan direnungi sehingga menjadikan pemacu dan perlu diungkapkan dalam sebuah karya seni. Pengalaman masa anak-anak merupakan sebuah masa yang selalu dilalui dalam

² Sudarmaji, *Dasar-Dasar kritik Seni Rupa*, (Jakarta: Dinas Museum dan Sejarah, 1979), p.30.

³ Soedarso Sp., *Tinjauan Seni, Sebuah Penghantar Untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta: Saku Daya Sana, 1990), p. 5.

setiap perkembangan manusia begitu juga bagi seorang kreator. Masa ini menjadi media ekspresi yang akan selalu terkenang sepanjang hayat. Setiap manusia memiliki kenangan terhadap masa lalu terutama masa anak-anak karena setiap manusia mengalami masa ini. Memori akan masa anak-anak dan ekspresinya akan selalu melekat menjadi kenangan terindah, menjadi spirit dan menjadi pengalaman untuk dapat memahami bagaimana kelak mendidik anak-anak, ketika anak-anak telah menjadi para orang tua.

Manusia merupakan makhluk hidup yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun psikis. Dalam pertumbuhan fisik dan perkembangan psikis, ada beberapa fase yang dialami manusia sejak lahir hingga meninggal. Seorang ahli psikologi Elizabeth B. Hurlock menggolongkan fase pertumbuhan dan perkembangan manusia sebagai berikut:

“Adapun tahapan dalam rentang kehidupan manusia adalah sebagai berikut; periode prenatal (konsepsi kelahiran), bayi (kelahiran sampai minggu ke dua), masa bayi (akhir minggu ke dua sampai akhir tahun ke dua), awal masa anak-anak (2 sampai 6 tahun), akhir masa anak-anak (6 sampai 12 tahun), masa puber atau pramasa remaja (10 atau 12 sampai 13 atau 14), awal masa dewasa (18 sampai 40 tahun), usia pertengahan (40 sampai 60 tahun), masa tua atau masa lanjut (60 tahun sampai meninggal).”⁴

Dalam setiap fase pertumbuhan fisik manusia selalu diiringi dengan perkembangan psikologi yang terwujud dalam peningkatan kemampuan pola pikir. Implementasi proses ini berimbas pada kematangan tingkah laku dan mental yang akan membentuk kepribadian.

⁴ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Jakarta: Erlangga, 2003), p.14.

Masa anak-anak merupakan awal pembentukan pola kepribadian dan kejiwaan. Kestabilan jiwa setelah masa dewasa ditentukan pada masa anak-anaknya. Begitu pentingnya masa ini sehingga kebutuhan dalam upaya pengembangan jiwa anak-anak sangat diperhatikan oleh para orang tua.

Masa anak-anak berkisar umur 2 sampai 12 tahun. Masa ini anak-anak menghabiskan separuh waktunya dengan bermain. Perkembangan pengetahuan dan keterampilan didapat dari pengalaman bermain. Bermain merupakan dunia anak yang sangat menyenangkan. H. Abu Ahmadi dan Munawar Shaleh mengungkapkan bahwa

“Perkembangan kejiwaan pada masa anak-anak, terkadang disebut dengan masa anak kecil atau juga masa menjelang sekolah, sebab masa ini saat-saat anak senang mempersiapkan diri untuk bersekolah. Demikian pula masa ini ada yang menyebut dengan masa estetis, dikarenakan anak mulai mengenal dunia sekitarnya terasa serba indah”.⁵

Anak memiliki dunia yang mengasyikan, dunia anak adalah dunia yang identik dengan ekspresi spontanitas, kepolosan, keluguan, kelucuan. Ekspresi spontan dalam bertingkah, berekspresi dan berpendapat. Ekspresi gembira, semangat, sedih, kesal, polos, semua tampak jelas. Melalui bermain, ekspresi anak akan tersalurkan dengan menemukan kegembiraan, kecakapan, ketrampilan dan pengetahuan.

Anak tidak bisa dilepaskan dari bermain. Permainan yang sering dilakukan bersifat fisik, fantasi atau peran, permainan receptif (menerima) maupun permainan bentuk. Permainan fisik dalam masyarakat tradisional seperti kejar-kejaran, petak umpet, ayunan, sepak bola, lompat tali dan lain lain. Permainan

⁵ H. Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), p. 90.

bersifat fantasi (peran), misalnya, bermain kejar-kejaran dengan mengenakan pakaian *super hero* seperti *Batman*, *Superman*, *Gatutkaca*, juga bermain sebagai dokter, atau Polisi. Permainan ini dipengaruhi oleh fantasi untuk memerankan suatu kegiatan yang seolah-olah sungguhan. Permainan interaktif merupakan permainan yang langsung dinikmati secara visual seperti melihat televisi atau gambar. Permainan bentuk berupa membuat rumah-rumahan, bongkar-pasang *puzzle*, membuat benteng dari pasir. Permainan membuat anak-anak terlihat asik, setiap yang dilakukan sangat dihayati dengan ketulusan, kepolosan dan keluguannya. Gambaran permainan bagi anak-anak oleh Zulkifli dijelaskan sebagai berikut:

“Permainan merupakan aktivitas yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan dan desakan bahkan tanggung jawab. Permainan bagi anak-anak adalah hanya sebuah permainan yang menimbulkan rasa senang. Anak senang bermain karena dalam diri mereka terdapat dorongan batin. Kegembiraan anak-anak adalah kegembiraan hakiki, tulus dan murni. Kegembiraan anak lahir dari hati nurani yang dalam, tanpa basa-basi, lepas bebas tanpa beban. Kegembiraan anak-anak memancarkan keceriaan, kemeriahan dan kesenangan tersendiri.”⁶

Ekspresi kegembiraan masa anak-anak pasti dimiliki semua orang walaupun dengan intensitas yang berbeda. Pada masyarakat pedesaan permainan sering bersifat merespon alam. Lingkungan yang masih asri dengan pepohonan yang menjulang tinggi dan sungai masih dengan air yang jernih menjadi lahan bermain yang luas. Bermain petak umpet disela rimbunya belukar dan pohon yang besar, atau sembunyi di dalam lumbung padi atau kandang sapi. Bermain mobil-mobilan dari kulit jeruk atau kulit kelapa karena bahan itu yang sering

⁶ Zulkifli L, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya offset, 1986), pp. 38-39.

ada di sekitar mereka. Permainan *gobak sodor* dengan banyak teman menjelang senja atau waktu bulan bersinar sehabis mengaji di surau. Sungai juga tempat yang mengasikan untuk bermain. Kemampuan berenang banyak dikuasai oleh anak-anak pedesaan. Memancing juga sering dilakukan. Kegiatan ini sangat mengasyikan kalau dapat menangkap ikan yang besar. Jika di sawah anak-anak sering kejar-kejaran di pematang. Menaikkan layang-layang sambil menggembala kambing. Hamparan padi yang menguning membuat pipit berdatangan tidak henti anak-anak berteriak menghalau burung pipit bersama paman petani. Semua terasa asyik dan menyenangkan yang kadang membuat lupa waktu yang akhirnya mendapat marah dari sang Ibu. Tetapi tetap saja semua menyenangkan dan malam yang tiba terasa lama karena ingin menyambut pagi untuk dapat berkumpul bersama teman-teman bermain dan bermain lagi.

Ekspresi kegembiraan dan permainan masa anak-anak dikota besar sedikit berbeda dengan permainan anak-anak di pedesaan. Di kota besar permainan yang ada sudah melibatkan teknologi, bahkan mengalami ketergantungan dengan teknologi. Mobil-mobilan yang digunakan sudah menggunakan baterai. *Playstation* merupakan permainan fantasi yang paling canggih untuk memfantasikan diri menjadi sang *hero*. Bersepeda diantara gang perumahan yang sempit merupakan hal-hal yang tetap menyenangkan, walaupun mereka tidak menyadari tempatnya bermain telah dirampas oleh industrialisasi yang terus merenggut kesenangan dan keindahan dunia bermainnya. Keadaan ini yang menanggung para orang tua karena harus membelinya dengan harga yang

mahal, tidak hanya dari segi materi tetapi dari segi sosial yang melahirkan anak-anak individualis.

Seiring pertumbuhan modernisasi yang terus mengerogoti semua aspek kehidupan. Lapangan telah berubah menjadi pabrik-pabrik, sawah yang dulunya hijau dengan padi kini tumbuh beton dan perumahan megah, Sungai yang dulu airnya jernih kini bercampur limbah pabrik yang menghitam dan berbau. Dimana lagi tempat bermain yang indah dan menyenangkan? Semua berubah dan anak-anak telah menjadi korbanya tanpa mereka sadari.

Masa anak-anak harus tetap dimiliki semua orang, bahkan bagi orang yang tidak memiliki masa bahagia dimasa kanak-kanaknya. Cerita ini harus dituturkan agar generasi yang akan datang menghargai nusantara, menghargai alam. Dapat berbangga dengan pesona alamnya yang mungkin suatu saat akan tinggal cerita.

Melalui karya seni kriya tentang ekspresi masa anak-anak menjadi cerita yang perlu dituturkan. Sebagaimana pendapat Soedarso Sp. bahwa: "Suatu hasil seni selain merefleksikan diri seniman penciptannya juga lingkungannya, lingkungan dapat berwujud alam sekitar maupun masyarakat sekitar."⁷

Media ini diharapkan mampu menjadi bahasa tutur bahwa alam nusantara yang indah nan permai juga merupakan hak anak-anak untuk dapat menikmatinya dan juga sebagai penyadaran ada hak bagi mereka untuk mewarisinya.

⁷ Soedarso, *Op. Cit.*, p. 40.

Dari pengamatan terhadap ekspresi anak-anak yang berada disekitar kita dan pengalaman pribadi menimbulkan suatu pemikiran dan perenungan yang perlu diekspresikan. Karya seni yang ditampilkan merupakan pengalaman estetik terhadap apa yang dirasakan, dilihat dan direnungkan yang kemudian divisualisasikan melalui bentuk-bentuk yang mencerminkan karakter dalam seni ukir kayu.

B. Tujuan Dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan dalam pembuatan karya tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Media tutur dan kesadaran agar alam ini tetap terjaga untuk dapat diwariskan pada anak-anak kelak.
- b. Memunculkan memori masa kanak-kanak para penikmat atas refleksi yang terjadi pada saat ini.
- c. Menghadirkan sentuhan ekspresi yang dapat dinikmati oleh semua orang.
- d. Membangkitkan rasa empati pada anak-anak yang selalu memerlukan kenyamanan, kasih sayang, keceriaan dan kehidupan yang layak.
- e. Memberikan alternatif tema ditengah perkembangan kesenirupaan yang sulit diapresiasi oleh masyarakat umum.

2. Manfaat

Manfaat dalam pembuatan karya tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Kehadiran karya ini dapat merangsang daya imajinasi anak terhadap objek warna, bentuk dan gambar.
- b. Diharapkan sebagai pembanding atau alternatif baru di dalam memecahkan masalah penciptaan karya, khususnya kriya kayu.
- c. Membangun eksistensi kriyawan akademik sesuai perkembangan zaman.

C. Metode Penciptaan

Metode penciptaan adalah suatu pekerjaan yang dilakukan secara bertahap dan sistematis dalam mendekati sebuah permasalahan tertentu. Adapun metode penciptaan yang digunakan dalam pembuatan karya Tugas Akhir yang berjudul Ekspresi Anak-Anak Dalam Seni Kriya adalah sebagai berikut:

1. Metode Empiris

Adalah metode berdasarkan pengalaman langsung masa anak-anak juga kehidupan lingkungan sehari-hari. Hal ini berdasar dari pengamatan terhadap anak-anak yang terjadi dilingkungan sekitar dan di lingkungan sekolah dasar. Untuk dapat menciptakan karya panel anak diperlukan dasar-dasar pengetahuan tentang ekspresi anak atau kesukaan anak pada usia tertentu dengan sajian warna dan gambar. Ekspresi anak-anak merupakan dasar untuk mengetengahkan tampilan yang khas berupa warna dan bentuk yang menarik sesuai *psikologi* anak. Maka berdasarkan

pengamatan tersebut akan menimbulkan suatu pemikiran dan perenungan untuk mencari ide-ide baru dalam berkarya seni kriya.

2. Metode Estetika

Adalah salah satu metode yang mempelajari segala sesuatu yang menekankan terjadinya ilham seni dalam penciptaan karya seni itu sendiri dan juga menekankan kesinambungan pengamatan karya seni dengan muncul dan berkembangnya rasa keindahan atau pengalaman estetis. Jika sebuah bentuk mencapai nilai yang betul, maka bentuk tersebut dapat dinilai estetis, sedangkan pada bentuk yang melebihi nilai betul, hingga mencapai nilai baik penuh arti, maka bentuk tersebut dinilai sebagai indah. Dalam pengertian tersebut, maka sesuatu yang estetis belum tentu indah dalam arti sesungguhnya, sedangkan sesuatu yang indah pasti estetis.

Menurut Jean Laplace bahwa suatu karya seni dapat dilihat keindahannya dari penggambaran gaya (fisik), pengkombinasian garis-garis / isi-isian dan penggabungan warna-warna. Keindahan juga dapat dilihat dari gelap terang (*value*) suatu karya.⁸ Harmoni dari semua bagian, dalam bentuk apapun, dipasangkan bersama dalam proporsi dan hubungan yang tepat, sehingga tidak ada lagi yang dapat ditambahkan, dikurangi atau dirubah, selain untuk bertambah buruk. Indah bila penampilan dari pekerjaan menyenangkan, dalam cita-rasa yang baik, dan ketika setiap bagian sesuai dengan proporsi yang mengacu pada prinsip-prinsip yang tepat.

⁸ Michel Foucault, *Aesthetics, Method and Epistemology*, Vol II, London : Penguin Book, LTD 27 Wirights Lane, 1994, p. 6.

3. Metode Kontemplasi

Yaitu melalui proses perenungan dan pengendapan dalam mengambil makna, manfaat dan tujuan. Suatu hasil penciptaan baik itu dengan pengalaman sendiri atau dengan lingkungan anak-anak yang ada disekitar, sehingga menjadi ekspresi yang tersalurkan melalui karya seni kriya sehingga dapat berdialog dengan orang lain.

D. Metode Perwujudan

Metode yang digunakan untuk mewujudkan karya tugas akhir ini sebagai berikut.

1. Pengkategorian data diperoleh dari studi pustaka dan pengamatan lapangan. Bahwa pengalaman estetis masa anak-anak merupakan endapan pengetahuan jiwa, karakteristik anak, dan suatu studi empiris bagaimana karakter dan kebiasaan masa anak-anak menjadi penanda kesuksesan setelah masa dewasa.
2. Analisis data merupakan kajian atau hasil studi pustaka maupun empiris yang relevan dengan tema, termasuk data yang berupa gambar-gambar anak-anak dengan semua ekspresinya sehingga dapat dirumuskan dalam konsep penciptaan serta dapat divisualisasikan dalam karya seni.
3. Visualisasi Konsep Dalam Sketsa Alternatif

Merupakan upaya pencarian bentuk-bentuk visualisasi yang sesuai dengan tema yang telah dipilih, tanpa mengabaikan data acuan yang sudah ada. Pengembaraan bentuk digali sebanyak mungkin dari bentuk-bentuk yang ada, baik referensi-referensi bacaan, katalog, dan pengalaman estetik

yang kita miliki. Pencarian bentuk dilakukan melalui sketsa-sketsa alternatif.

4. Sketsa Terpilih.

Beberapa sketsa alternatif yang ada dipilih menurut pertimbangan teknik, estetika, dan pertimbangan lainnya yang memungkinkan suatu ide tersebut dapat terwujud, kemudian sket yang terpilih tersebut menjadi dasar penciptaan sehingga dapat terdeteksi sejak awal hasil akhir karya tersebut. Dalam Tugas Akhir ini karya yang diciptakan merupakan ungkapan ekspresi pribadi sehingga meskipun sudah dibatasi dengan desain yang sudah dipilih hasil akhir dari karya yang diciptakan belum tentu sesuai, tepat dengan desain, ini disebabkan penciptaannya berlangsung melalui proses perwujudan yang selalu berubah dan berkembang seiring dengan jiwa perasaan estetika dari seniman pembuatnya.

5. Perwujudan karya

Perwujudan karya dilakukan dengan cara manual dan masinal. Cara manual dilakukan dengan alat-alat yang tidak memerlukan energi selain tenaga manusia. Teknik manual meliputi pemotongan, penyambungan (press manual), pemahatan, sedangkan teknik masinal dilakukan dengan alat-alat yang membutuhkan energi motor. Kerja teknik masinal meliputi pemotongan dengan gergaji mesin. Penghalusan permukaan (mesin amplas), dan lain-lain.

6. Finishing

Untuk mencapai hasil akhir dalam bentuk karya seni memang harus melalui proses tahapan yang penting mengingat finishing sangat menentukan terhadap baik tidaknya suatu karya seni. Untuk proses akhir karya seni ini menggunakan finishing cat tembok dengan perpaduan sandy warna merah, biru, kuning, dan hitam agar diperoleh kesan keceriaan dan kekanak-kanakan. Tujuan dipergunakannya berbagai macam warna ini selain untuk menambah keindahan pada karya tetapi juga bertujuan untuk menciptakan keciri khasan dalam berkarya melalui eksperimen yang dilakukan. Untuk finishing akhirnya digunakan jenis *Mowilex Clear Dof* sebagai lapisan pelindung.

