

DUNIA ANAK



ATABIG HARI WIBOWO

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

DUNIA ANAK

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
IRV.	2795 / H / 5 / 09
KLAS	
TERIMA	14-04-2009



KARYA SENI

ATABIG HARI WIBOWO

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

DUNIA ANAK



Atabig Hari Wibowo

NIM 9811156021

**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
2006**

Tugas Akhir Karya Seni Berjudul :

DUNIA ANAK diajukan oleh Atabig Hari wibowo, NIM 9811156021, Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah mempertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 8 Agustus 2006 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Drs. Harry Tjahjo S., M. Hum.

NIP. 131284651

Pembimbing I / Anggota



Drs. Suwarno W., M. Hum.

NIP. 131830604

Pembimbing II / Anggota



Drs. Y. Eka Suprihadi

NIP. 130354418

Cognate / Anggota



Drs. Dendi Suwandi, M.S.

NIP. 131567134

Ketua Program Studi Seni Rupa Murni / Anggota



Drs. Ag. Hartono, M.Sn.

NIP. 131567132

Ketua Jurusan Seni Murni, Ketua / Anggota



KATA PENGANTAR

Puji syukur Allamdulillah, Allah S.W.T atas curahan rahmat dan hidayahNya kepada kita sehingga penulisan Laporan Tugas Akhir Karya Seni, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di bidang Seni Grafis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia ini insya Allah berjalan dengan lancar. Dan berkat dukungan semua pihak, penulisan laporan ini dapat terselesaikan. Untuk itu penulis ingin menyampaikan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Drs. Harry Tjahjo S., M. Hum., selaku Pembimbing I.
2. Drs. Suwarno W., M. Hum., selaku Pembimbing II.
3. Drs. Y. Eka Supriadi, selaku Cognate
4. Drs. Ag. Hartono, M.S., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
5. Drs. Dendi Suwandi, M.S., selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
6. Drs. Effendi, selaku Dosen Wali
7. Segenap Dosen Program Studi Seni Murni yang telah memberikan bimbingannya.
8. Kedua Orang tuaku. Kakak-kakakku dan keponakan-keponakkanku.
9. Teman-temanku Wawan, Didik, Windu, Haris, Fatek, Dwi, Wahyono, Leni terimakasih atas pinjaman kameranya, Doyok, Mbak Yanti, Didik Prambanan, Andi, Tegoh.

Akirnya penulis berharap semoga laporan ini dapat berguna untuk perkembangan seni grafis pada khususnya dan masyarakat pencinta seni pada umumnya

Yogyakarta, Agustus 2006

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman judul ke-1.....	i
Halaman judul ke-2.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR KARYA.....	viii
DAFTAR ACUAN.....	ix
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Makna Judul.....	2
B. Latar Belakang Ide.....	3
BAB II. GAGASAN PENCIPTAAN.....	7
A. Ide.....	7
B. Perwujudan.....	9
BAB III. PROSES PERWUJUDAN.....	13
A. Bahan, Alat, dan Teknik.....	14
B. Tahap-tahap Perwujudan.....	16
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	19
BAB V. PENUTUP.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	45
LAMPIRAN	
A. Foto Karya Acuan	46

B. Biodata.....	53
C. Foto Poster Pameran Luar Pameran	54
D. Foto Poster Pameran Dalam Pameran	55
E. Foto Suasana Pameran	56
K. Katalog Pameran	57



DAFTAR KARYA

	Halaman
1. Foto karya 1. Nonton Kartun.....	21
2. Foto karya 2. Pedang-pedangan.....	22
3. Foto karya 3. Main Layangan.....	23
4. Foto karya 4. Sedih.....	25
5. Foto karya 5. Lupa Waktu.....	26
6. Foto karya 6. Kapal-Kapalan.....	27
7. Foto karya 7. Oper Bola.....	28
8. Foto karya 8. Ayo Main.....	30
9. Foto karya 9. Umpetan.....	31
10. Foto karya 10. Tergoda.....	32
11. Foto karya 11. Ayun Terus.....	33
12. Foto karya 12. Main Boneka.....	34
13. Foto karya 13. Dhakon.....	35
14. Foto karya 14. Lompat Tali.....	36
15. Foto karya 15. Game.....	37
16. Foto karya 16. Lari Karung.....	38
17. Foto karya 17. Adu Cepat.....	39
18. Foto karya 18. Curi Buah.....	41
19. Foto karya 19. Salaman.....	42
20. Foto karya 20. Tersenyum.....	43

A. FOTO KARYA ACUAN

	Halaman
1. Sun Ardi” Kau Anak Kecil Tau Apa”	46
2. Sun Ardi “ Aku Beritahu”	47
3. Sun Ardi “ Wajah Dan Kerumitan”	48
4. Pablo Picasso “Child With A Dove”.....	49
5. Foto Anak-Anak Bermain Perang-Perangan	50
6. Foto Anak Bermain Bola	51
7. Foto Suasana Anak Bermain	52



BAB I

PENDAHULUAN

Manusia mempunyai keinginan yang bermacam-macam untuk dipenuhi, salah satu keinginan tersebut ialah komunikasi, baik komunikasi kepada Tuhan, Alam ataupun kepada sesamanya. Komunikasi merupakan cara menyampaikan sikap pandangan ataupun keluhan yang dialami/diinginkan. Dalam berkomunikasi tidaklah cukup dengan kata-kata ataupun bahasa tubuh. Seiring dengan kemajuan perkembangan zaman muncullah berbagai untuk menyampaikannya, salah satu media yang diciptakan oleh penulis untuk berkomunikasi yaitu sebuah karya seni. Karya seni yang diajukan penulis adalah studi untuk tugas akhir, dan mengangkat dunia anak sebagai tema. Tema anak di sini adalah lebih kepada hal bermain yang lebih lazim di lakukan anak-anak. Bermain adalah bagian dari proses perkembangan anak, sedangkan Johan Huizinga (1940) berpendapat:

Bermain merupakan tindakan/kesibukan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu berdasarkan aturan-aturan yang megikat tetapi diakui secara suka rela dengan yang ada dalam dirinya disertai dengan perasaan tegang dan senang dengan pengertian bahwa permainan merupakan sesuatu yang lain dari kehidupan biasa.¹

Pada masa-masa itu fungsi bermain mempunyai pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan anak. Aktivitas anak bermain mempunyai karakter yang sangat menarik untuk diangkat kepermukaan oleh seniman untuk mengekspresikan dan mengungkapkan emosi serta perasaan yang telah terekam

¹ FJ. Moks, A.M.P. Knoers dan Siti Rahayu Hadinoto, *Psikologi Perkembangan* (Yogyakarta; Gadjah Mada University, 2002),hal.34



dalam ingatan dan menyatu dengan pengalaman kemudian divisualisasikan melalui suatu media bermacam-macam diantaranya seni grafis. Proses penciptaan karya seni selalu berkaitan dengan kreasi, sebab penciptaan merupakan hasil dari perenungan suatu peristiwa pengalaman yang pernah terjadi. Pengalaman yang telah dimiliki seseorang seniman adalah bekal untuk diungkapkan ke dalam bentuk karya seni sesuai dengan kemampuan daya berkreasi, dan berimajinasi. Anak-anak dengan segala aktivitasnya mempunyai daya tarik tersendiri untuk dijadikan sebuah objek. Oleh karena itu penulis mencoba mengangkat segala macam kegiatan anak-anak bermain bersama teman-teman sebaya atau bermain sendiri ke dalam seni grafis tugas akhir. Pada perwujudannya dipengaruhi pula oleh pengalaman pribadi atau dari hasil mengamati suatu peristiwa dilingkungan tempat tinggal penulis yang sesungguhnya telah terekam dalam benak dan pikiran serta rasa, karena hasil karya seni merupakan ekspresi dari seniman sebagai ungkapan pribadi.

A. Makna Judul

Judul “DUNIA ANAK” untuk menghindari kesalahan pahaman dikarenakan meluasnya arti dan perbedaan penafsiran terhadap judul, maka dipandang perlu menjelaskan batasan pengertian tentang judul tugas akhir seni grafis yang dikemukakan, sebagai berikut:

Dunia adalah sebagai bumi dengan segala isinya yang terdapat di atasnya.²

² Badudu dan Sultan Mohammad Zain, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2001), hal. 364

Seni Grafis adalah Hasil proses cetak relief cetak tinggi (*wood cut, wood engraving, colase linolium cut*), cetak dalam *intaglio* (*etsa, dry point aquatint*), cetak datar (*lithografi*), cetak saring (*silk screen*). Media-media ini mencakup variasi-variasi yang berbeda, termasuk pula metode tone dan warna, tetapi basis pembuatannya adalah *drawing*³.

Dari uraian di atas maka arti judul tugas akhir penulis ini adalah karya seni grafis yang diciptakan dan diilhami oleh ketertarikan akan indahnya dunia anak dengan kegiatan bermain yang mempunyai corak tersendiri untuk berolah seni dalam menampilkan dan mencerminkan kejiwaannya.

Hal inilah yang menjadi sumber inspirasi bagi penulis untuk menuangkan ide atau gagasan, pengalaman dan kenyataan kehidupan di lingkungan masyarakat dalam penciptaan karya seni grafis tugas akhir yang bersifat dua dimensional

B. Latar Belakang Ide

Pertumbuhan dan perkembangan merupakan proses yang terjadi pada setiap makhluk. Pada manusia terutama dalam masa kanak-kanak, proses tumbuh kembang ini terjadi dengan sangat cepat. Dimulai dari janin, bayi dalam kandungan seorang ibu terus mengalami perubahan, perubahan tersebut jelas semenjak bayi lahir ke alam semesta. Perubahan yang terjadi pada seseorang tidak hanya meliputi apa saja yang kelihatan (kasat mata) seperti perubahan fisik (kebutuhan) dengan bertambahnya berat dan tinggi badan tetapi juga perubahan perkembangan dalam segi lain seperti berfikir, perasan, tingkah laku, imajinasi, kreativitas, dan sebagainya.

³ M Dwi Marianto, *Seni Cetak Cukil Kayu* (Yogyakarta; Kanisius, 1988), hal. 15

Perkembangan yang dialami dan dilalui sang anak tidaklah terjadi secara kebetulan atau sembarangan, melainkan merupakan proses perubahan yang teratur, tahap demi tahap perkembangan berikutnya. Sehingga merupakan kekeliruan yang besar jika orang tua, masyarakat beranggapan bahwa anak kecil belum perlu mendapat pengenalan, pelatihan atau pengajaran sesuatu kemampuan. Padahal justru sebaliknya dimulai dari usia dini tersebut merupakan awal terbentuknya dasar (*fondasi*) dari kemampuan pengindraan, berfikir, ketrampilan berbahasa, berkreasi, berimajinasi, bertingkah laku, dan sebagainya. Banyak cara dan sistim untuk melatih kemampuan yang ada pada anak, salah satunya yaitu melalui permainan. Anak dan permainan merupakan pengertian yang hampir tidak dapat dipisahkan. Berfikir mengenai anak selalu menimbulkan asosiasi mengenai bermain. Oleh karena itu sebagian besar permainan ditujukan sebagai bentuk kegiatan, sebagai bentuk yang bermakna, dan sebagai suatu fungsi sosial itulah objek perhatiannya.⁴ Karena nilai yang terkandung dalam permainan itu sebagai suatu alat yang menolong atas pendidikan dan pengajaran anak. Walaupun permainan itu tanpa tujuan, namun memegang peranan yang sangat penting dalam latihan pendahuluan, terutama untuk mengendalikan semua fungsi-fungsi rohani dan jasmani dikemudian harinya akan mengarah sebagai kerja.⁵

Berdasarkan analisa *fenomologi* (kesimpulan dari adanya gejala) hakekat permainan menurut Buytendijk (1887-1974) yang dikutip oleh F.J. Moks, A.M.P. Knoers dan Siti Rahayu Hadinoto dalam bukunya Psikologi perkembangan menemukan ciri-ciri permainan sebagai berikut :

⁴ Johan Huizinga, *Homo Ludens* (Jakarta: LP3ES, 1990),hal.5

⁵ Kartini Kartono. *Psikologi Anak* (Bandung: Alumni, 1997),hal.122

1. Permainan adalah selalu bermain dengan sesuatu
2. Dalam permainan selalu ada sifat timbal balik, sifat interaksi.
3. Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis, merupakan proses dialektik yaitu tese-antese-sintese. Karena proses yang berputar ini dapat dicapai suatu klimak dan mulai prosesnya dari awal.
4. Permainan juga ditandai oleh pergantian yang tidak dapat diramalkan lebih dulu, setiap dipikirkan suatu cara yang lain atau dicoba untuk datang pada suatu klimak
5. Orang yang bermain, tidak hanya bermain dengan sesuatu atau dengan orang lain, melainkan juga bermain dengan orang yang bermain itu.
6. Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menuntut aturan permainan.
7. Aturan-aturan permainan membatasi bidang permainan.⁶

Menurut pengalaman permainan adalah suatu metode yang sesuai untuk belajar aspek-aspek ketrampilan bersosialisasi dengan teman sebaya, antara lain tampak dari keinginan untuk berkelompok. Dalam permainan mereka saling mengenal, saling menghargai satu dengan yang lainnya. Penuh dengan canda, tawa, gurau dan kebebasan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial. Dari pergaulannya dengan kelompok sebaya anak mulai belajar aspek-aspek penting dari proses sosialisasi, seperti:

1. Belajar mematuhi aturan-aturan kelompok.
2. Belajar setia kawan.
3. Belajar tidak tergantung pada orang dewasa.
4. Belajar bekerjasama.
5. Belajar bertanggung jawab.
6. Belajar bersaing dengan orang lain secara sehat (sportif).
7. Belajar keadilan dan demokrasi.
8. Mempelajari olah raga dan permainan kelompok.
9. Mempelajari perilaku yang dapat diterima oleh lingkungan.⁷

Ragam kegiatan permainan yang dilakukan anak secara tidak langsung mengingatkan kembali penulis pada waktu masih anak-anak. Betapa indahnya mengenang kembali masa itu. Masa kanak-kanak adalah suatu fase dari beberapa

⁶ *op. cit.*, hal.134

⁷ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah* (Jakarta; Gramedia Widia Sarana Indonesia, 1992),hal.9-10

fase perkembangan hidup manusia. Setiap manusia tentu pernah mengalami masa kanak-kanak pada masa itu adalah masa paling menyenangkan, segala tingkah polah anak merupakan nostalgia bagi orang dewasa, karena didalam hatinya ada sesuatu kerinduan untuk bisa mengulangi kembali indahnya dunia anak yang penuh kebebasan kepolosan, kelucuan, keluguan, kebahagiaan. Semua orang juga mengerti bahwa tidak mungkin ada sesuatu yang bisa mengembalikan manusia kembali secara fisik ke masa kanak-kanak.

Bertolak dari latar belakang tersebut penulis memang sering mengamati anak yang sedang bermain dengan segala permainan disekitar lingkungan. Mengamati anak bermain merupakan fenomena yang sangat menarik bagi penulis. Ketika anak bermain dalam permainan dan tingkah polah yang lucu, lugu, kreatif, spontan bebas bergembira dan kepolosannya tersebut mampu mengetuk hati nurani perasaan penulis sehingga timbul keinginan untuk mengekspresikannya kedalam karya seni grafis tugas akhir.