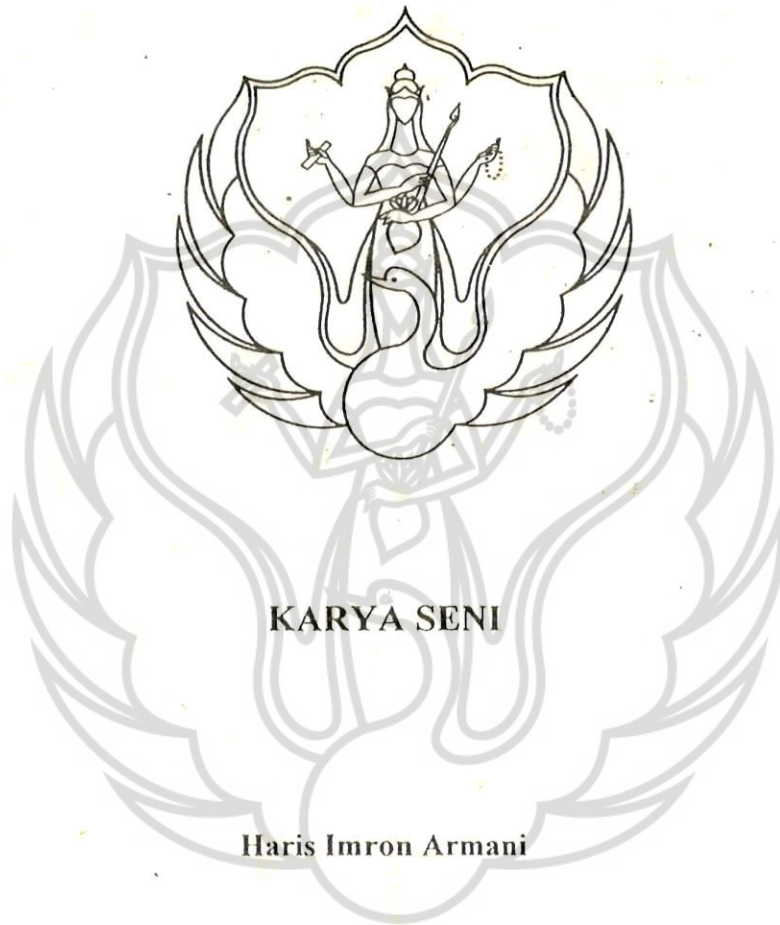


**DUNIA ANAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS**



**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

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



KT001517

KARYA SENI

Haris Imron Armani

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

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



**Haris Imron Armani
NIM 0111489021**

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 Rupa
2007

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

DUNIA ANAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Haris Imron Armani, NIM 011148921, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 26 Juni 2007 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Y. Eka Suprihadi

NIP 130 354 418

Pembimbing II/Anggota



Drs. Harry Tjahjo, M.Hum.

NIP 131 284 651

Cograde/Anggota



Drs. Suwarno W, M.Hum.

NIP 131 830 604

Ketua Program Studi S-1 Seni Murni/
Anggota



Drs. Dendi Suwandi, M.S.

NIP 131 567 134

Ketua Jurusan Seni Murni/ Ketua/ Anggota



Drs. Ag. Hartono, M.Sn.

NIP 131 996 632



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Drs. Sukarman
NIP 130 521 245

HALAMAN PERSEMBAHAN



Karya “kecil dan sederhana” ini kupersembahkan untuk :

- ❖ *Ayah dan mamak yang selalu memberikan kasih sayang dan doa hingga bisa menyelesaikan studi.*
- ❖ *Saudara – saudaraku di Jakarta dan Yogyakarta (sory kelamaan)*
- ❖ *Dd Eyi*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat kesarjanaan strata satu, dalam bidang seni, minat utama Seni Grafis. Karya yang berjudul "Dunia Anak Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis".

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini terwujud atas dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Y.Eka Suprihadi, selaku Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan dan perhatian dalam proses pengerjaan Tugas Akhir penulis.
2. Bapak Drs. Harry Tjahjo, M.Hum., selaku Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan teknik penulisan yang baik dan benar.
3. Bapak Drs. Suwarno W, M.Hum, selaku *Cognate/* Penguji ahli
4. Bapak Drs. Ag. Hartono, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Seni Murni FSR ISI Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Dendi Suwandi, M.S, selaku Ketua Program Studi Seni Rupa FSR ISI Yogyakarta.
6. Bapak Drs. Pracoyo, M.Hum., selaku Dosen Wali, yang telah membimbing penulisan sejak awal.
7. Bapak Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
8. Segenap Dosen Jurusan Seni Murni atas ilmu yang telah diberikan.

9. Ayahanda A. Rosma St serta Ibunda Suratini, Mas Nur, Mbak Santi, adikku Iin, Aam, yang telah memberikan semangat dan dorongan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.
10. Dd Eyi, yang dengan penuh kesabaran mendampingi, mendorong dan membantu demi terselesaikannya tugas akhir ini.
11. Teman-teman di sekitarku : Yoseph "Pakde", Basuki "cangkring", Firman "bali", dan teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
12. Teman-teman Taman "lalijiwo" Hadisiswoyo Yogyakarta
13. Teman-teman ISI Yogyakarta.

Semoga amal baik yang telah diberikan akan mendapatkan imbalan yang setimpal dari-Nya.

Yogyakarta, Juni 2007

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Persembahan.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat	9
D. Makna Judul.....	10
II. KONSEP	
A. Konsep Penciptaan.....	12
B. Konsep Bentuk/wujud.....	14
C. Konsep Penyajian.....	24
III. PROSES PEMBENTUKAN	
A. Bahan	27
B. Alat.....	30
C. Teknik	32
D. Tahapan Pembentukan.....	33
IV. D. TINJAUAN KARYA	39
V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Anak-anak bermain, Sleman, Yogyakarta, 2006	17
Gambar 2 : Anak-anak bermain, Sleman, Yogyakarta, 2006	18
Gambar 3 : Anak-anak Desa Menganti 2005, KKN ISI, Cilacap.....	19
Gambar 4 : Anak-anak korban gempa, Bantul, Yogyakarta, 2006.....	20
Gambar 5 : <i>Anak suku Lukulu Zambia</i> , National Geographic Society, 2002..	21
Gambar 6 : Hans Weiditz, <i>Children Alphabet</i> , 1521.....	22
Gambar 7 : Titian, <i>The Worship of Venus</i> , Cat Minyak, 190 x 175 Cm 1518	23
Gambar 8 : Bahan teknik cetak tinggi.....	29
Gambar 9 : Alat – alat teknik cetak tinggi	31
Gambar 10 : Alat dan bahan pendukung lain pada cetak tinggi.....	32
Gambar 11 : Proses teknik cetak tinggi / relief.....	33
Gambar 12 : Sket gambar pada <i>hardboard</i> proses pembentukan karya.....	35
Gambar 13 : Proses pencukilan <i>Hardboard</i> dengan alat cukil proses pembentukan karya	35
Gambar 14 : Proses perataan tinta cetak menggunakan scrup proses pembentukan karya	36
Gambar 15 : Hasil pencukilan dan proses pemindahan tinta pada <i>hardboard</i> ..	36
Gambar 16 : Penempatan dan perataan cetakan <i>hardboard</i> pada kertas	37
Gambar 17 : Hasil akhir teknik cukil kayu / <i>hardboardcut</i>	37
Gambar 18 : Hasil akhir karya proses cetak teknik cukil kayu / <i>hardboardcut</i>	38

Gambar 19	: <i>Layang –layang</i> , Cetak tinggi, 50 cm x 40 cm	41
Gambar 20	: <i>Parade</i> , Cetak tinggi, 40 cm x 40 cm.....	42
Gambar 21	: <i>Jungkitan</i> , Cetak tinggi, 40 cm x 40 cm	43
Gambar 22	: <i>Meluncur</i> , Cetak tinggi, 50 cm x 40 cm	44
Gambar 23	: <i>Aku belajar dan merasakan</i> , Cetak tinggi, 40 cm x 40 cm.....	45
Gambar 24	: <i>Aku terbang</i> , Cetak tinggi, 50 cm x 40 cm	46
Gambar 25	: <i>Tiga anak meniup terompet</i> , Cetak tinggi, 40 cm x 40 cm.....	47
Gambar 26	: <i>Jadi raja sehari</i> , Cetak tinggi, 40 cm x 40 cm.....	48
Gambar 27	: <i>Ayo tarik</i> , Cetak tinggi, 40 cm x 40 cm	49
Gambar 28	: <i>Main mobil – mobilan yu</i> , Cetak tinggi, 40 cm x 60 cm	50
Gambar 29	: <i>Ayo maju.. maju !</i> , Cetak tinggi, 40 cm x 40 cm	51
Gambar 30	: <i>Mencari ikan</i> , Cetak tinggi, 40 cm x 50 cm.....	52
Gambar 31	: <i>Bermain gangsing</i> , Cetak tinggi, 40 cm x 40 cm.....	53
Gambar 32	: <i>Memetik buah jambu</i> , Cetak tinggi, 40 cm x 40 cm	54
Gambar 33	: <i>Hup, hup..aku bisa</i> , Cetak tinggi, 50 cm x 40 cm.....	55
Gambar 34	: <i>Congklak</i> , Cetak tinggi, 50 cm x 40 cm.....	56
Gambar 35	: <i>Aku menemukanmu</i> , Cetak tinggi, 50 cm x 40 cm	57
Gambar 36	: <i>Aku dapat</i> , Cetak tinggi, 62.5 cm x 21 cm	58
Gambar 37	: <i>Tangkap itik</i> , Cetak tinggi, 40 cm x 40 cm.....	59
Gambar 38	: <i>Mandi di sungai</i> , Cetak tinggi, 40 cm x 40 cm.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Biodata Penulis.....	65
Poster Pameran.....	67
Kegiatan Display karya.....	68
Suasana Pameran.....	69
Katalogus Pameran.....	70



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Salah satu dari banyak faktor yang membedakan manusia dari semua makhluk yang lain adalah jangka waktu perkembangan yang panjang sebelum kematangan dan kemandirian sepenuhnya dapat dicapai. Kebutuhan terbesar anak selama perkembangannya adalah rasa aman yang timbul dari kesadaran bahwa ia diinginkan dan disayang oleh orang dewasa tempatnya bergantung yaitu keluarga. Hal ini dikarenakan keluarga mempunyai peran penting dalam perkembangan anak agar optimal. Keluarga harus menjadi kontrol sosial bagi perkembangan anak. Keluarga adalah unit sosial terkecil yang memberikan stempel dari fundamen utama bagi perkembangan anak.¹

Dinamisasi masyarakat yang terus bergerak tanpa dapat bisa dihentikan meliputi banyak hal diantaranya ilmu pengetahuan dan teknologi yang tidak dapat dicegah kemajuannya, gaya hidup masyarakat modern yang mandiri dan individualis, serta bergesernya beberapa nilai kebudayaan manusia. Dampak perubahan zaman ini seperti sebuah bola arus yang harus diterima oleh masyarakat pada umumnya dan pada keluarga pada khususnya, tidak ada yang dapat mencegahnya. Kondisi seperti inilah yang menyebabkan kondisi menjadi muram dan tentunya sangat berpengaruh pada kehidupan anak-anak.

¹ Kartini Kartono, *Psikologi Anak* (Bandung: Alumni, 1986), p. 6

Masa kanak-kanak sebenarnya belum terlalu lama dikenali sebagai suatu konsep yang terpisah dari tahapan kehidupan. Sejarawan sosial Philippe Aries mengatakan:

Dalam *Centuries of Childhood* (1962) antara abad ke 15 sampai abad ke 18, anak-anak di Eropa masih dianggap sebagai miniature orang dewasa. Baru kemudian disadari bahwa anak-anak memiliki hal-hal khusus dan setiap masyarakat memiliki konsep serta tanggung jawabnya yang membedakan anak-anak dari orang dewasa untuk menjamin pemeliharaan fisik dan sosialisasi bagi manusia yang secara biologis belum matang.²

Konsep-konsep itu pada dasarnya mendeskripsikan masa kanak-kanak sebagai proses “menjadi”: sebagai pondasi dalam pembentukan manusia, sesuatu yang menuntut tanggung jawab, sesuatu mentah, tidak berpengalaman, yang sebenarnya semua itu dibentuk dari pemahaman orang dewasa terhadap anak-anak dan masa kanak-kanak.

Sebab situasi masa kanak-kanak sangat berpengaruh pada pembentukan sikap-hidup dan pandangan hidup anak, baik yang diproyeksikan pada saat sekarang maupun yang direfleksikan pada masa mendatang. Seperti yang diungkapkan Kartini Kartono berikut ini :

Maka tidak dapat diragukan lagi bahwa pengalaman-pengalaman pada masa anak-anak itu merupakan landasan-landasan bagi bentuk kepribadian kita pada saat sekarang. Lebih dari itu, diri anak yang pernah kita alami dimasa dahulu, pada hakekatnya masih ada pada diri kita masing-masing. Sekalipun kita berusaha sekuat tenaga untuk melupakan unsur “anak-anak”. Pada usia dewasa dan usia tua. Namun, dunia anak-anak tetap jelas pada kepribadian kita sekarang. Dengan begitu “masa anak” itu pada hakekatnya menjadi bagian yang esensial dari pada eksistensi setiap manusia.³

² St. Sularto, *Seandainya Aku Bukan Anakmu* (Jakarta: Penerbit Buku Kompas, 2000), p.ix

³ *Ibid.*, p. 3

Dunia anak adalah dunia yang berisi kegembiraan, kepolosan, dan rasa ingin tahunya. Seorang anak kecil diibaratkan sebagai selembar kertas yang polos tanpa ada goresan. Walaupun nantinya terdapat pola atau tingkah yang dinilai negatif itu merupakan sebuah proses pembentukan jati diri seorang anak. Salah satu contohnya adalah tingkah laku anak yang sering banyak bicara, bertanya, dan cari perhatian pada orang-orang di sekitarnya, ini merupakan upaya awal anak-anak dalam mencari jati diri.

Dalam masa pencarian jati diri seorang anak jangan terlalu dikekang, biarkan saja mengalir apa adanya. Namun tidak berarti membiarkan mereka bergerak bebas tanpa batas. Berikan mereka arahan positif yang dapat menunjang kehidupannya kelak. Contohnya mengarahkan pada hobi sang anak, tentu saja hobi yang mendukung ke masa depannya nanti. Hobi itu dapat berupa, hobi menari, menyanyi, menggambar, bermain musik, atau pun yang berhubungan dengan olah raga seperti badminton, renang, sepak bola dan lain sebagainya.

Dari uraian di atas yang menceritakan tentang dunia anak yang penuh warna membuat penulis tertarik mengangkat tema dunia anak.

B. Rumusan Penciptaan

Manusia merupakan makhluk sosial yang hidup berkelompok dan bermasyarakat, selain itu ia juga memiliki eksistensi pribadi dan individu yang terpisah. Di dalam diri dan sekitarnya banyak terjadi sejumlah besar peristiwa yang kemudian muncul menjadi tabiat kita untuk memberitahukan kepada orang lain bahwa kita dapat melakukannya serta untuk mengkomunikasikan perasaan

dan ide-ide, kita menggunakan bermacam-macam bahasa. Seni rupa merupakan salah satu dari bahasa pengungkapan itu.

Seni rupa sebagai suatu alat ekspresi pribadi, seni tidak hanya terbatas pada pengungkapan ekspresi seniman semata namun lebih dari itu, seni juga mengandung pandangan-pandangan pribadi tentang peristiwa-peristiwa dan obyek-obyek disekitarnya, seperti situasi-situasi kemanusiaan mendasar, seperti cinta, kematian, perayaan dan sakit.

Masalah anak dengan segala pernik-perniknya seakan tak akan pernah lepas dari kehidupan. Kehidupan manusia merupakan sebuah proses yang bergerak sesuai dengan waktu. Proses yang melalui fase-fase dari lahir kemudian remaja berkembang hingga dewasa tua kemudian meninggal. Ini adalah proses kehidupan manusia dan pasti mengalami peristiwa-peristiwa dalam lingkungan sosial di mana berada.

Menurut Khonstamm periode perkembangan manusia ditinjau dari ilmu jiwa dan dikelompokkan sebagai berikut:

- | | | |
|-------------------------------|---|---------------|
| a. Masa bayi dan anak | : | 0 – 7 tahun |
| 1) Masa bayi | : | 0 – 1 tahun |
| 2) Masa anak | : | 1 – 2 tahun |
| - masa vital | : | 1 – 2 tahun |
| - masa estitis | : | 2 – 7 tahun |
| b. Masa sekolah / intelektual | : | 6 – 13 tahun |
| c. Masa sosial | : | 13 – 21 tahun |
| 1). Masa pueral | : | 13 tahun |
| 2) Masa prapubertas | : | 14 – 15 tahun |

- 3) Masa pubertas : 15 – 18 tahun
 4) Masa adolescent : 18 – 21 tahun⁴

Fase anak-anak adalah fase antara usia 3 sampai 13 tahun dan fase ini disebut dengan masa estetik dan masa sekolah/intelektual. Pada masa estetik dianggap sebagai masa perkembangan rasa keindahan. Kata estetik di sini dalam arti bahwa pada masa ini, perkembangan anak yang terutama adalah fungsi pancainderanya. Pada masa ini, indera masih peka, karena itu Montessori menciptakan bermacam-macam alat permainan untuk melatih pancainderanya.⁵

Seperti yang diungkapkan Gunawan, anak butuh bermain dan menggali potensi yang ada pada dirinya.⁶ Bermain adalah bagian dari proses kehidupan anak-anak diantara kesibukan pematangan proses pendewasaan mereka. Anak-anak seharusnya bisa merasakan dunia mereka sendiri seperti bermain dan mengaktualisasikan diri dan orang tua memberi perhatiannya. Bermain merupakan salah satu hak anak-anak diantara hak lainnya, misalnya pakaian, perlindungan, dan sebagainya. Seperti yang diungkapkan Huizinga berikut ini:

Bermain merupakan tindakan atau kesibukan sukarela yang dilakukan dalam batasan - batasan tempat dan waktu. Berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara sukarela. Dengan yang ada dalam dirinya disertai dengan perasan tegang dan senang dengan pengertian bahwa permainan merupakan sesuatu yang lain dari kehidupan biasa⁷.

⁴ B. Simandjuntak, *Latar Belakang Kenakalan Remaja*, (Bandung: Alumni, 1984), p. 51

⁵ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), p.24

⁶ Hery Setiawan, "Jangan Pakasakan Ambisi Orang Tua ke Anak" dalam *Radar Solo*, (Solo), Kamis, 7 Desember 2006, p.2

⁷ F.J.Monks, A.M.P. Knoers dan Siti Rahayu H, *Psikologi Perkembangan, Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, (Yogyakarta: UGM, 1994), p. 131

Anak adalah generasi harapan bangsa yang memiliki potensi dan vitalitas untuk mewarisi cita-cita luhur bangsa di masa depan. Jadi, semestinya ditempatkan anak dalam proporsi serta lingkungan yang sewajarnya mereka harus tumbuh dan berkembang yaitu di dunia anak, dunia yang penuh dengan kegembiraan, keceriaan, kreativitas serta kemauan dia untuk mencari sesuatu yang dia inginkan bukan dunia yang menjenuhkan.

Dalam Garis-garis Besar Haluan Negara diterangkan tentang generasi muda :

“ Pembinaan anak diupayakan terutama dengan meningkatkan mutu gizi anak, pembiasaan awal dalam perilaku kehidupan beragama dan berbudi pekerti luhur serta memberikan kesempatan bermain bersama dalam rangka menumbuhkan daya cipta dan hidup bermasyarakat”.⁸

Dinamisasi masyarakat dunia terus berputar tanpa dapat bisa dihentikan meliputi banyak hal diantaranya ilmu pengetahuan dan teknologi yang tidak dapat dicegah kemajuannya, gaya hidup masyarakat modern yang mandiri dan individualis, serta bergesernya beberapa nilai kebudayaan manusia. Dampak perubahan zaman ini seperti sebuah bola arus yang harus diterima oleh masyarakat dunia dan tidak ada yang dapat mencegahnya.

Memperbincangkan perkembangan teknologi tentu tak bisa dilepaskan dari konteks globalisasi yang ditandai semakin mengecilnya bola dunia dalam waktu. Globalisasi sebagai hasil perkembangan teknologi transportasi komunikasi dan informasi memungkinkan lalu lintas pesan, interaksi, peristiwa dan gagasan antara setiap orang di dunia, secara radikal lebih cepat dari masa-masa sebelumnya. Globalisasi ini kemudian dianggap sebagai faktor pemicu keseragaman budaya, gaya hidup, dan pola konsumsi, yang sering kita kenal dengan budaya massa (*mass culture*) yang notabene didukung oleh peran media massa boleh jadi ini determinan penting. Dalam bahasa lain, dunia kini telah memasuki apa yang disebut Alvin Toffler sebagai abad informasi, di mana bukan lagi tanah, modal, dan mesin-mesin industri yang menjadi sumber utama proses produksi, melainkan

⁸ TAP MPR No. II/1993, *GBHN*, (Surabaya: Bina Pustaka Tama, 1983), p. 104

semua pengetahuan yang mencakup informasi, data, gambar, symbol, budaya, ideology, dan nilai.⁹

Arus globalisasi, memang sungguh menakjubkan. Perubahan kebudayaan manusia itu sendiri tentunya akan membawa pengaruh positif juga negatif bagi kehidupan manusia. Beberapa pergeseran akan terjadi sehingga memunculkan nilai-nilai baru dalam masyarakat yang sangat majemuk ini.

Anak-anak terus menerus diharuskan menyesuaikan diri dengan perubahan, baik dalam dirinya sendiri maupun untuk menjawab tuntutan-tuntutan yang datang dari orang lain, dan dibuat bingung dan bertanya-tanya oleh dunia yang dengannya ia pada akhirnya harus menyesuaikan diri.

Anak-anak masa kini lebih disibukkan dengan kehidupan modern. Televisi, *video game*, internet, dan *computer*, dan semacamnya adalah bentuk-bentuk kebudayaan yang bersifat maya, yang sekarang ini sedang membayangi kehidupan anak-anak, dan tanpa disadari anak juga menjadi ambisi dan keinginan orang tuanya.

Kecenderungan ini banyak terjadi di kota-kota besar, misalnya, anak dipaksa belajar dari pagi sampai sore. Bahkan, masih diminta untuk les hanya mengejar kepandaian. Orang tua sering menafikan bakat dan kemampuan anak di bidang lain seperti menggambar atau menyanyi. Seperti yang diungkapkan Tuti Gunawan “ kegiatan belajar model-model itu membuat anak jenuh. Apalagi jika

⁹ Irfan Afifi, “ Revolusi Gutenberg Kedua dan Janji Demokrasi Informasi “dalam *Jejaring Dunia Maya : Cyberspace dan Perubahan : Jurnal Balaiurang*, Th XIX /38, 2005, pp. 16 - 17

sudah mengesampingkan agenda bermain dan menggali potensi yang ada pada dirinya".¹⁰

Selain itu kesibukan orang tua kerap menjadi penyebab pertumbuhan anak tidak optimal. Tak jarang, anak nakal karena tidak diperhatikan oleh orang tuanya. Bahkan, ada orang tua yang menyekolahkan anaknya dari pagi sampai sore. Artinya dalam sehari, kegiatannya hanya belajar dan belajar.

Fenomena dunia anak menarik untuk dicermati dan merangsang bagi timbulnya ide dalam karya seni. Setelah melalui proses perenungan yang merupakan proses lahirnya seni yang bersifat rohaniah yang mendorong hasrat serta kesadaran jiwa untuk menyusun ide menjadi suatu kesatuan yang bulat. Ide ini baru dapat menjadi bentuk yang nyata apabila mendapat pengolahan jasmaniah dan lahiriah karya seni.

Mengenai hubungan seni dengan masyarakat dijelaskan oleh Dick Hartoko dalam *Manusia dan Seni*:

Perlu kita perhatikan pula, bahwa manusia dalam keseluruhannya menciptakan karya-karya seni, dan manusia dalam keseluruhannya pula yang menikmatinya. Manusia tidak melulu merupakan *homo esteticus*, melainkan juga manusia sosial yang secara historis berakar dalam suatu masyarakat tertentu sehingga tidak mengherankan bahwa dalam menciptakan barang-barang seni seorang seniman juga mengalami pengaruh lingkungan dan zamannya¹¹

Dengan keadaan sosial masyarakat tersebut memunculkan dorongan perasaan prihatin, visual yang dilihat, didengar, dirasakan kemudian memunculkan keinginan untuk menggoreskannya dalam sebuah karya seni rupa, sebagai pesan-pesan moral alternatif dalam suatu masyarakat.

¹⁰ Hery Setiawan., *loc. cit.*

¹¹ Dick Hartoko, *Manusia dan Seni* (Yogyakarta: Kanisius, 1984), p. 46

Pemikiran-pemikiran seperti yang sudah diutarakan tadi merupakan dasar dari timbulnya kondisi tentang kurang begitu memahaminya orang dewasa tentang dunia anak. Mencermati Fenomena ini sudah sewajarnya apabila dunia anak menjadi tema didalam pembuatan karya seni grafis karena selain itu karya tersebut dapat juga dipergunakan sebagai bahan renungan, hiburan, koreksi, serta kritik bagi penulis ataupun orang lain sehingga memberikan makna baru tentang realitas kehidupan, maupun makna kehidupan itu sendiri.

C. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan penciptaan

- a. Mengembangkan kemampuan dan potensi diri serta menemukan gaya pribadi.
- b. Mengekspresikan ide dan gagasan tentang bagaimana menyampaikan informasi kepada orang tua bagaimana menyikapi dunia anak-anak melalui bentuk- bentuk artistik dua dimensional (seni grafis), menggunakan media hardboard, dan tehknik cetak tinggi.
- c. Menyampaikan kembali permainan tradisional yang sudah banyak ditinggalkan anak-anak, melalui bentuk penyampaian secara visual dalam bentuk karya seni grafis.

b. Manfaat penciptaan

- a. Berfungsi sebagai sarana yang efektif menyebarkan gagasan, pengetahuan dan informasi yang berguna bagi kehidupan.

- b. Pembaca atau penikmat nantinya bisa menerima, mencermati, dan sebagai bahan renungan, hiburan, koreksi, serta kritik bagi penulis ataupun nasehat orang lain sehingga memberikan makna baru tentang realitas kehidupan, maupun makna kehidupan itu sendiri.
- c. Karya seni grafis ini diharapkan mampu membawa pemikiran menuju kehidupan yang lebih sempurna. Meski bagaimanapun manusia serba kekurangan. Tidak ada manusia yang sempurna tetapi kita termasuk penulis wajib menuju arah kesempurnaan itu.

D. Makna Judul

Tema penciptaan Karya Tugas Akhir ini adalah “Dunia Anak sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis”. Agar tidak terjadi salah pengertian terhadap tema di atas, penulis mencoba menjabarkan setiap kata dari tema tersebut:

Dunia Anak : Secara teoritis, dunia anak adalah anak serta lingkungan atau lapangan kehidupan di mana anak dapat menikmati kehidupan yang sesungguhnya. Dunia yang diisi dengan aktifitas bermain dan bersenang-senang bersama dalam rangka menumbuhkan daya cipta dan hidup masa kanak-kanak. Jadi anak tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang sewajarnya, dunia yang penuh dengan kegembiraan, keceriaan, kreatifitas serta kemauan dia untuk mencari sesuatu yang dia inginkan.

Berdasarkan pengertian dan batasan diatas, dalam hubungannya dengan penulisan ini adalah tanggapan penulis tentang persoalan dunia anak adalah berusaha mengungkapkan kenyataan yang dialami anak-anak yang terdorong oleh ambisi dan keinginan orang tuanya. Sebagai seorang anak yang tentunya hal ini tidak seharusnya dialami, namun kenyataan realitas sungguh berbeda. Anak-anak yang seharusnya mendapat kasih sayang dan bermain di dunianya harus mendapatkan perlakuan yang tidak sewajarnya. Anak merupakan asset yang berharga, untuk kelangsungan suatu kehidupan di masa yang akan datang. Jadi tempatkanlah anak dalam proporsi serta lingkungan yang sewajarnya mereka tumbuh dan berkembang yaitu di dunia anak, dunia yang penuh dengan kegembiraan, keceriaan, kreativitas serta kemauan dia untuk mencari sesuatu yang dia inginkan. Terdorong oleh keinginan untuk mengekspresikan pengalaman-pengalaman estetis dari realitas kehidupan yang didapatkan dari pengamatan, langsung di dalam proses interaksi dengan masyarakat khususnya kehidupan anak-anak, maka penulis merasa tertarik untuk memvisualisasikannya dalam karya seni grafis.