

**KECERIAAN MASA KANAK-KANAK SEBAGAI
INSPIRASI KARYA SENI GRAFIS**



KARYA SENI

**Yoga Widyanarko
9911246021**

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

**KECERIAAN MASA KANAK-KANAK SEBAGAI
INSPIRASI KARYA SENI GRAFIS**



KARYA SENI

**Yoga Widyanarko
9911246021**

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

**KECERIAAN MASA KANAK-KANAK SEBAGAI
INSPIRASI KARYA SENI GRAFIS**



Yoga Widyanarko
NIM : 9911246021

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 Murni
2007

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

KECERIAAN MASA KANAK-KANAK SEBAGAI INSPIRASI KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Yoga Widyanarko, NIM 9911246021, 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 29 Januari 2007 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.




Drs. Fx. Pracoyo, M.Hum
Pembimbing I/ Anggota


Drs. Syafruddin, M.Hum
Pembimbing II/ Anggota


Drs. Edi Sunaryo, M.Sn.
Cognate/ Anggota


Drs. Dendi Suwandi, M. S.
Ketua Program Studi S-1
Seni Rupa Murni/ Anggota


Drs. Ag Hartono, M.Sn
Ketua Jurusan Seni Murni/ Ketua/ Anggota



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,


Drs. Sukarman
NIP. 130521245



*Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :
Kedua orang tuaku dan saudara-saudaraku, entah aku
harus mengucapkan apa lagi pada kalian yang tiada
habisnya menyemangati hidupku untuk menunjukkan bahwa
masih ada hari esok yang lebih cerah ketika diriku
terbangun dari tidurku, dan memacuku untuk selalu tegar
dalam menghadapi cobaan hidup ini*

KATA PENGANTAR

Atas ijin Allah SWT, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan paper Tugas Akhir dengan judul “Keceriaan Masa Kanak-Kanak Sebagai Inspirasi Karya Seni Grafis“. Tugas Akhir ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah banyak memberikan bantuan dan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Ucapan terima kasih terutama saya sampaikan kepada pihak-pihak di bawah ini yang telah memberikan bantuan baik moral maupun material.

1. Drs. Fx. Pracoyo, M.Hum. selaku pembimbing I atas bimbingan, kritik dan saran yang sangat berarti dalam proses penyelesaian penulisan dan karya grafis.
2. Drs. Syafruddin, M.Hum selaku pembimbing II atas bimbingan, kritik dan saran yang membangun dalam proses penyelesaian penulisan dan karya grafis.
3. Drs. Ag Hartono, M.Sn. sebagai Ketua Jurusan Seni Murni.
4. Bapak Drs. Dendi Suwandi, M.S. sebagai Ketua Program Studi Seni Rupa Murni.
5. Drs. Effendi sebagai Dosen Wali.
6. Drs. Sukarman sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Segenap Dosen Jurusan Seni Murni atas ilmu yang telah diberikan.

8. Bapak dan Ibuku tercinta, sekali lagi kuucapkan banyak terima kasih walau aku tahu bahwa ini tidak akan cukup untuk mengganti semua yang telah diberikan kepadaku selama ini. Paling tidak ini awal aku kembali, untuk memberikan apa yang aku bisa.
9. Kakakku Deni, Diana, Wahyu, dan simbahku tersayang, terima kasih doanya dan terima kasih telah banyak menghiburku. Maafkan atas keegoisanku selama ini.
10. Terima Kasih buat teman-teman “AG” Eko, Tomo, Kris & Mas Aji.
Teman-teman Timun Bakar studio Kang Sabar cs, Hedi, Dadlan, Beni, Tedi, Irpan, Bang Andi, sahabat-sahabatku yang ada di Trenggalek, MJG khususnya, terimakasih yang sebesar-besarnya buat kalian semua.
11. Ika Sariningtyas, kehadiranmu memberi cahaya dalam hidupku.
12. Teman-teman di Sewon. Tetap semangat !
13. Semua teman-temanku FSR khususnya seni grafis semua angkatan yang telah banyak memberiku masukan.
14. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Ibarat pepatah *“tiada gading yang tak retak”*, maka penulis menyadari bahwa ada banyak kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Yogyakarta, Januari 2007

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Persembahan.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR KARYA.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Makna Judul.....	2
B. Latar Belakang.....	4
BAB II. GAGASAN PENCIPTAAN.....	7
A. Ide.....	7
B. Konsep Perwujudan.....	9
BAB III. PROSES PERWUJUDAN.....	14
A. Alat & Bahan.....	15
B. Teknik.....	16
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	19
BAB V. PENUTUP.....	41
DAFTAR PUSTAKA.....	42
LAMPIRAN.....	43
KARYA ACUAN.....	44

BIODATA MAHASISWA.....	47
POSTER PAMERAN.....	48
KATALOG PAMERAN.....	49
FOTO SITUASI PAMERAN.....	50



DAFTAR KARYA

	Halaman
1. Memancing.....	21
2. Kebersamaan I.....	22
3. Kebersamaan II.....	23
4. Kebersamaan III.....	24
5. Tahukah Kamu Nak..?.....	25
6. Kerja Kerasku.....	26
7. Mandiri I.....	27
8. Mandiri II.....	28
9. Mainan Baruku.....	29
10. Bermain Gelembung I.....	30
11. Bermain Gelembung II.....	31
12. Ayo Kejar..!!.....	32
13. Mandi Di Sungai.....	33
14. Belajar I.....	34
15. Belajar II.....	35
16. Memandangmu.....	36
17. Kasih Sayang I.....	37
18. Kasih Sayang II.....	38
19. Kasih Sayang III.....	39
20. Kebahagiaan Tak Terlupakan.....	40

BAB I

PENDAHULUAN

Sebuah karya seni tentunya tidak dapat lepas dari persoalan masyarakat yang melingkupinya. Bermula dari ide atau gagasan yang muncul lalu ada proses penciptaan, sampai dengan karya tersebut lahir dan terwujud, adalah merupakan suatu rangkaian atau kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain hal itu merupakan mata rantai proses kreatif yang saling mengkait.

Penciptaan itu sendiri pada awalnya lahir bukan untuk mengisi kekosongan waktu, tapi untuk mengungkapkan, mengekspresikan pengalaman keindahan yang apa adanya melalui bahasa seni rupa. Berkaitan dengan hal ini Dick Hartoko menyatakan:

Setiap karya seni tidak lahir dari dalam suatu kekosongan yang suci hama, melainkan tumbuh dalam arus sejarah dan dalam konteks sosial budaya. Sebuah karya seni merupakan sarana komunikasi antara sang seniman dan sipembaca (penonton, pendengar).¹

Setidaknya itulah yang mendasari dan mengawali terciptanya sebuah karya seni, yakni dengan adanya suatu kebutuhan untuk mengekspresikan perjalanan dan berkomunikasi lewat media seni rupa. Dengan demikian, adalah suatu yang wajar baik disengaja ataupun tidak bila lingkungan mempengaruhi seniman dalam penciptaan karyanya.

¹ Dick Hartoko, *Manusia dan Seni*, Kanisius, Yogyakarta, 1984, p. 42.

A. Makna Judul

Judul dari perancangan tugas akhir ini adalah :

“Keceriaan Masa Kanak-kanak Sebagai Inspirasi Karya Seni Grafis.”

Sekaligus menjadi tema yang di olah pada karya seni grafis. Agar di peroleh ketegasan dan kejelasan makna dan untuk menghindari kesalah pemahaman terhadap judul yang di ambil, perlu untuk di jelaskan beberapa istilah yang di gunakan dalam judul Tugas Akhir karya seni sbb:

Keceriaan :

Dari kata dasar ceria mendapat awalan ke- dan akhiran an-, yang berarti bersih, suci, murni.²

Keceriaan yang di maksud dalam hal ini adalah ekspresi dari perasaan gembira yang di miliki oleh setiap manusia.

Kanak-kanak :

Periode perkembangan anak masa prasekolah (usia antara 2 s/d 6 tahun)³

Kanak-kanak yang dimaksud adalah golongan anak yang umurnya lima tahun hingga umur dua belas tahun, karena penulis rasa pada umur sekian segala tingkah laku dan juga dari sisi kejiwaan, mereka masih polos.

² Hoetomo. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Mitra Pelajar, Surabaya, 2005, p. 121.

³ *Ibid*, p. 237

Inspirasi :

Dari kata latin *inspiratio* (peniupan ke dalam). Inspirasi seni adalah pengalaman yang dirasakan sebagai dorongan jiwa yang menuntun seseorang kearah suatu kegiatan kreatif⁴

Seni Grafis :

Dalam hal umum seni grafis meliputi semua bidang visual yang dilakukan pada suatu permukaan dua dimensional sebagaimana lukisan, *drawing*, fotografi. Lebih khusus lagi pengertian istilah ini adalah *print making* (cetak mencetak).⁵

Berarti ungkapan seni rupa dua dimensi yang memanfaatkan atau lahir dari proses cetak tinggi (*relief print*) cetak dalam (*intaglio*) cetak datar (*planografi*) cetak saring (*serigrafi, screen print*) dengan melalui proses cetak, dimungkinkan adanya pengulangan sehingga hasilnya dapat berjumlah lebih dari satu dan atas kesepakatan setiap edisi merupakan karya sejati/*original* dan bernilai sama.⁶

Dari pengertian di atas secara keseluruhan kalimat "Keceriaan masa kanak-kanak sebagai inspirasi karya seni grafis" adalah pengalaman masa kecil dan dari berbagai pengamatan di lingkungan sekitar mengenai tingkah laku dari berbagai macam karakter anak, memunculkan inspirasi yang nantinya merupakan suatu peristiwa yang menarik untuk di abadikan ke dalam sebuah karya seni, dalam hal ini khususnya seni grafis.

⁴ Hassan Shadily, *Ensiklopedia Indonesia*; Ihtiar Baru Van Hoeve, Jakarta, 1982, p.1455.

⁵ M.Dwi Marianto. *Seni Cetak Cukil Kayu*, Kanisius, Yogyakarta, 1988, p.15

⁶ Setiawan Sabana, "Peran Seni Grafis Dalam Perkembangan Seni Rupa Indonesia", Diktat Mata Kuliah Tinjauan Seni Grafis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, 1992, p. 5

B. Latar Belakang

Latar belakang ide untuk mewujudkan suatu karya seni tentunya tidak bisa lepas dari proses seniman dengan berbagai faktor yang pernah terjadi dalam kehidupannya, oleh karena itu setiap karya yang di lahirkan, di usahakan untuk membawa penikmat agar penikmat ikut merasakan apa yang di rasakan senimannya. Dilihat dari hasil karya seninya, tentu setiap seniman memiliki kisah dan bentuk tersendiri ketika berkaitan dengan aktifitas seninya. Umumnya itu selalu berhubungan dengan apa yang ada di sekitarnya, apa yang sering menjadi pusat perhatiannya. Hal itu sesuai dengan pendapat dalam tulisan Dadan Suwarna:

“Seni sendiri lebih banyak berbicara tentang pengekspresian seniman terhadap sekelumit persoalan kehidupannya. Dengan obyek-obyek kebendaan yang di temui ia menemukan kesetaraan dengan penuangan diri dan perenungan diri.”⁷

Oleh karena, itu banyak sekali kita temui bentuk pola kehidupan di sana. Dari keadaan tersebut perasaan, pemikiran, impian-impian, serta daya khayal penulis berkembang dan terbentuk melalui suasana hati.

Masa kanak-kanak merupakan masa yang paling membahagiakan, pada masa itu kita belum terlalu mengenal segala persoalan yang akan menyita banyak pikiran. Kegembiraan akan selalu menyertai di tiap langkah perjalanan hidupnya, karena pada masa itu memang anak-anak memasuki tahap aktifitasnya (hanya bermain dan itu merupakan hal yang wajar). Perkembangan anak menurut Charlotte Buhler pada fase ke dua (umur 2 s/d 4 tahun) adalah.

⁷ Dadan Suwarna. “Ekspresi Seni dan Wilayah Subjektifitas”. *Kompas*, 18 juli, 1999, p. 5.

“masa pengenalan dunia obyektif di luar diri sendiri, di sertai penghayatan subyektif. Mulai ada pengenalan pada “AKU” sendiri dengan bantuan bahasa dan kemauan sendiri. Anak tidak mengenal dunia luar berdasarkan pengamatan obyektif, melainkan memindahkan keadaan batinnya pada benda-benda di luar dirinya. Karena itu ia bercakap-cakap dengan bonekanya, bergurau dan berbincang-bincang dengan kelincinya: seperti halnya kedua binatang dan benda permainan itu betul-betul memiliki sifat-sifat yang di milikinya sendiri. Fase ini disebut pula dengan fase bermain, dengan subyektifitas yang menonjol.”⁸

Pada umur sekian segala tingkah laku dan juga dari sisi kejiwaan, mereka masih polos, dipicu lagi dengan rasa keingintahuan yang tinggi menimbulkan keragaman ekspresi yang disertai dengan keceriaan. Begitu juga dengan pengalaman yang pernah dialami oleh penulis, pada masa kecil yang dibesarkan dari lingkungan keluarga bahagia dan harmonis, dengan suasana kekeluargaan yang akrab di lingkungan pedesaan, menumbuhkan nuansa kebersamaan antar sesama. Sangat jelas sekali pada waktu itu, betapa gembiranya ketika penulis di belikan mainan oleh orang tua, namun tidak jarang juga orang tua melarang keinginan dengan alasan minimnya keuangan, namun itu semua tak menyurutkan niat dan semangat penulis untuk bergembira, karena pada masa itu masih banyak teman-teman seusia yang tinggal di sekitar rumah penulis, sehingga suasana rumah terasa ramai terus, pada saat itu selalu saja ada kegiatan untuk bergembira. Masih banyak kegiatan bermain yang lain, namun sifatnya lebih ke bentuk permainan tradisional, semisal contohnya adalah permainan petak umpet, dakon, bermain kelereng, gobak sodor atau permainan-permainan lainnya yang mungkin belum di ketahui oleh penulis. Ragam aktifitas permainan tersebut menimbulkan keasyikan tersendiri sampai terkadang juga lupa dengan waktu, tidak heran

⁸ Liek Kartini Kartono, *Psikologi Anak*, Mandar Maju, Bandung, 1995, p.28.

apabila tiba-tiba penulis sering juga kena marah oleh orang tua penulis, tapi itu semua juga berguna untuk melatih berdisiplin sejak dini.

Meskipun telah lama terlampaui, namun penulis ingin mengenang kembali semua kenangan masa kecil yang dirasa sangat membahagiakan, misalnya dengan memandang foto-foto yang diambil pada saat penulis masih anak-anak, maka akan teringat kembali kenangan masa lalu. Dengan memandang foto-foto itu, maka memori yang ada di otak kita akan memberikan respon yang berdampak pada kejiwaan, sehingga secara otomatis berpengaruh juga pada aspek psikologis, itu akan membuat penulis merasakan suatu ketenangan tersendiri, setelah di hadapkan dengan berbagai macam persoalan dan rutinitas kegiatan yang biasa terjadi di kala sudah beranjak dewasa. Pada umumnya anak-anak beraktifitas dengan bebas apa adanya, menggunakan permainan yang sederhana, sambil mempelajari apa yang ada di sekitar mereka.

