

**ANAK-ANAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
DALAM PEMBUATAN KARYA KRIYA LOGAM**



KARYA SENI

Oleh:

Aji Pambudi

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

**ANAK-ANAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
DALAM PEMBUATAN KARYA KRIYA LOGAM**



KARYA SENI

Oleh:

Aji Pambudi



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

**ANAK-ANAK SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
DALAM PEMBUATAN KARYA KRIYA LOGAM**



**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana dalam Bidang Kriya Seni
2007**

Tugas akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 24 Januari 2007.



Drs. Sukarman
Pembimbing I/ Anggota



Akhmad Nizam, S.Sn, M.Sn.
Pembimbing II/ Anggota



Drs. Supriaswoto, M.Hum.
Cognate/ Anggota



Drs. Rispul, M.Sn.
Ketua Program Studi 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



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan Puja dan Puji Syukur Kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia yang telah diberikan-Nya, sehingga penulisan laporan Tugas Akhir karya seni yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dibidang Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia ini dapat berjalan dengan lancar dan tanpa hambatan sampai selesainya Tugas Akhir ini .

Laporan ini berisi tentang laporan pembuatan Tugas Akhir karya seni yang berjudul: Anak-anak Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Pembuatan Karya Kriya Logam. Tentu saja dalam penulisan ini tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak, oleh karena itu, dengan rasa hormat pada kesempatan ini disampaikan terimakasih kepada:

1. Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dosen Wali, dan Pembimbing I.
2. Akhmad Nizam, S.Sn., M. Sn., selaku Dosen Pembimbing II
3. Drs. Sunarto, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Drs. Rispul, M.Sn., Ketua Program Studi Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Seluruh Staf Pengajar dan Staf Karyawan Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Ibu dan Bapakku, atas Do`a restumu dan semua pengorbananmu yang tak ternilai.
7. Sylvia dan Asha, yang selalu mendukung dan memberikan semangat, pengertian, pengorbanan, dan kesabarannya.
8. Staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Staf Akmawa Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Bowo Sukmono, Koko Amboro, Wisnu Febrianto, Ratri Yogaswara, Heru Prasetyo, Soleh Hadiyana dan Ade, Arif Riyanto dan Mona, Ari, Subkhi, Kerabat Kriya dan Kriya Logam 2000 khususnya, Kerabat KKN

Somawangi 2004, Beta, Anggun Jumiarto, Kerabat Ayam Potong Art Studio, dan Kerabat lain yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Yogyakarta, 24 Januari 2007

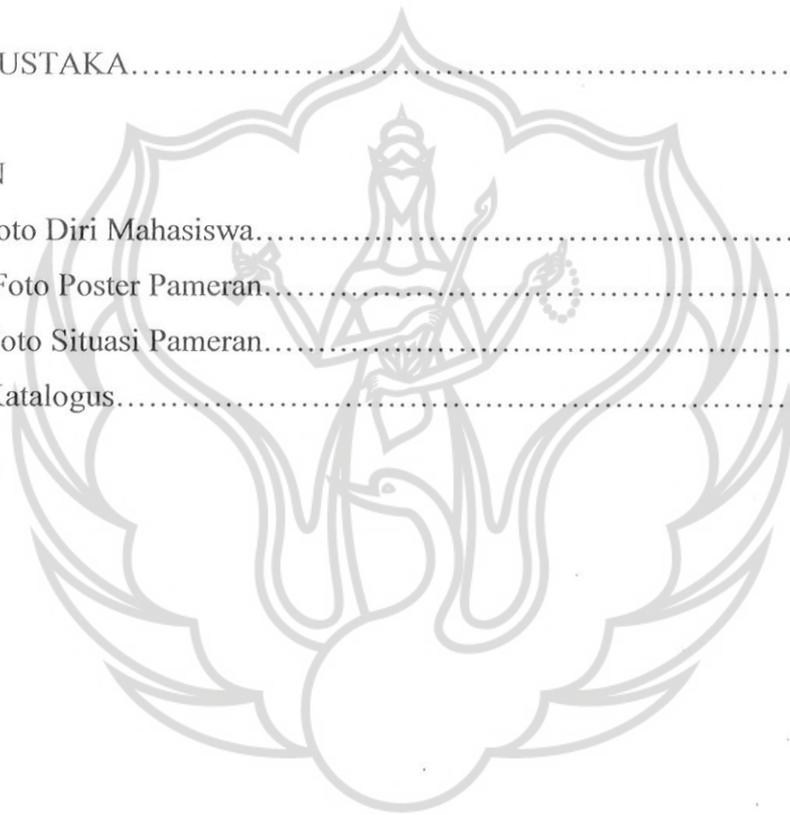
Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL LUAR	
HALAMAN JUDUL DALAM.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
INTISARI.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Manfaat.....	6
C. Metode Penciptaan	
1. Metode Pengumpulan Data.....	6
2. Metode Pendekatan.....	7
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Sumber Penciptaan.....	9
B. Landasan Teori.....	13
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	
A. Data Acuan dan Analisis.....	15
B. Rancangan Karya	
1. Sketsa Alternatif.....	30
2. Sketsa Terpilih.....	46
C. Proses Perwujudan.....	52

1. Bahan dan Alat	52
2. Teknik.....	56
D. Tahapan Perwujudan.....	57
E. Kalkulasi Biaya.....	59
 BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	 63
 BAB V. PENUTUP.....	 76
 DAFTAR PUSTAKA.....	 78
 LAMPIRAN	
- Foto Diri Mahasiswa.....	80
- Foto Poster Pameran.....	81
- Foto Situasi Pameran.....	82
- Katalogus.....	83



DAFTAR TABEL

Tabel 1 <i>Kalkulasi Biaya Bahan Baku</i>	51
Tabel 2 <i>Kalkulasi Biaya Bahan Bantu dan Alat Bantu</i>	52
Tabel 3 <i>Kalkulasi Biaya Bahan Finishing</i>	53
Tabel 4 <i>Kalkulasi Biaya Keseluruhan</i>	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Acuan 1</i>	17
Gambar 2 <i>Acuan 2</i>	18
Gambar 3 <i>Acuan 3</i>	19
Gambar 4 <i>Acuan 4</i>	20
Gambar 5 <i>Acuan 5</i>	21
Gambar 6 <i>Acuan 6</i>	22
Gambar 7 <i>Acuan 7</i>	23
Gambar 8 <i>Sketsa Alternatif 1</i>	24
Gambar 9 <i>Sketsa Alternatif 2</i>	25
Gambar 10 <i>Sketsa Alternatif 3</i>	26
Gambar 11 <i>Sketsa Alternatif 4</i>	27
Gambar 12 <i>Sketsa Alternatif 5</i>	28
Gambar 13 <i>Sketsa Alternatif 6</i>	29
Gambar 14 <i>Sketsa Alternatif 7</i>	30
Gambar 15 <i>Sketsa Alternatif 8</i>	31
Gambar 16 <i>Sketsa Alternatif 9</i>	32
Gambar 17 <i>Sketsa Alternatif 10</i>	33
Gambar 18 <i>Sketsa Alternatif 11</i>	34
Gambar 19 <i>Sketsa Alternatif 12</i>	35
Gambar 20 <i>Sketsa Alternatif 13</i>	36
Gambar 21 <i>Sketsa Alternatif 14</i>	37

Gambar 22 <i>Sketsa Alternatif 15</i>	38
Gambar 23 <i>Sketsa Alternatif 16</i>	39
Gambar 24 <i>Sketsa Terpilih 1</i>	40
Gambar 25 <i>Sketsa Terpilih 2</i>	41
Gambar 26 <i>Sketsa Terpilih 3</i>	42
Gambar 27 <i>Sketsa Terpilih 4</i>	43
Gambar 28 <i>Sketsa Terpilih 5</i>	44
Gambar 29 <i>Sketsa Terpilih 6</i>	45
Gambar 30 <i>Alat yang Digunakan Dalam Proses Pembuatan Karya</i>	48
Gambar 31 <i>Pemahatan Plat Logam</i>	50
Gambar 32 <i>Proses Pembersihan Plat Ukiran Dari Jabung</i>	50
Gambar 33 <i>Foto Karya 1- Transisi 310502</i>	56
Gambar 34 <i>Foto Karya 2- Menunggu</i>	57
Gambar 35 <i>Foto Karya 3- Pantai!Pantai!Pantai!</i>	58
Gambar 36 <i>Foto Karya 4- Tanah Lapangku Menyempit</i>	59
Gambar 37 <i>Foto Karya 5- Trauma</i>	60
Gambar 38 <i>Foto Karya 6- Ignored</i>	61

DAFTAR LAMPIRAN

Foto Diri Mahasiswa.....	65
Foto Poster Pameran.....	66
Foto Situasi Pameran.....	67
Katalogus.....	69



INTISARI

Ketertarikan akan perilaku anak-anak telah membawa penulis untuk mewujudkannya ke dalam sebuah karya seni sebagai sumber inspirasinya, dan diwujudkan sebagai Karya Tugas Akhir pada Program S-1 Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Anak-anak adalah sosok manusia yang begitu mengagumkan, berbadan kecil akan tetapi dilengkapi dengan kemampuan dan imajinasi yang tinggi, bebas dan naif. Mereka adalah sosok yang lugu, penuh kejujuran, dilimpahi kasih sayang yang lebih. Itulah yang seharusnya mereka dapatkan. Akan tetapi yang terjadi terkadang sangat jauh dari apa yang mereka impikan. Dengan kondisi tersebut penulis berkeinginan untuk menuangkannya ke dalam bentuk karya seni, selain menjadikannya objek dalam tema karya, juga sebagai simbolisasi dari keadaan lingkungan dimana mereka tinggal, dengan menyampaikan pesan-pesan akan nilai kehidupan dan wacana bagi para orangtua dalam membimbing anak-anak mereka dengan lebih baik.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Ketika memasuki tahap anak-anak, masa ini adalah dunia yang penuh dengan keceriaan, permainan, karena pada fase itu anak-anak memiliki insting yang begitu kuat dalam melakukan kegiatannya, mereka spontan, intuitif dan impulsif. Dalam melakukan aktivitas tersebut mereka terkadang mengabaikan beberapa hal sebagaimana lazimnya manusia dewasa melakukan keinginannya. Anak-anak dapat saja melakukan keinginannya di segala kondisi dan situasi, hal ini didorong oleh daya fantasi yang begitu naif. Dari semenjak mereka membuka mata di waktu pagi hingga beranjak ke tempat tidur di malam hari, mereka akan selalu menyempatkan diri untuk melakukan aktifitas favoritnya, entah itu membawa mainannya ke tempat tidur, dan tidak jarang mereka tertidur masih dalam fantasi yang sebelumnya mereka perankan. Sependapat dengan Tony Buzan bahwa:

“Masa kanak-kanak merupakan saat dimana kita seolah-olah hidup dalam surga spiritual. Kita hidup di jagad raya yang sungguh membuat kita kagum; secara aktif kita mempelajari semua bidang pengetahuan dan bertanya-tanya dengan penuh semangat mengenai hal-hal yang menggugah keingintahuan; kita mempelajari sistem etika, dan mencari tahu “cara kerja masyarakat”; kita dicintai dan dilimpahi pendidikan dan kesempatan; kita menjelajahi dunia menakjubkan yang penuh tawa dan semangat; kita dididik dengan seperangkat cara yang amat bermanfaat untuk mengarungi kehidupan ini”¹

Seperti kebanyakan perilaku anak-anak yang terlihat setiap harinya, peran-peran heroik, manusia super dan sebagainya, merupakan bagian yang tak

¹ Tony Buzan, *The Power of Spiritual Intelligence : Sepuluh Cara Jadi Orang Cerdas Secara Spiritual*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2003), p. 89

terpisahkan dalam kesehariannya. Secara relatif anak-anak belum dapat membedakan antara dunia maya dan dunia realita, ketika anak-anak bermain sebuah kursi, dalam fantasi mereka, kursi bisa menjadi sebuah kereta api, mobil, pesawat dan sebagainya, dan mereka sangat serius dengan apa yang dilakukannya.

Perilaku dan mentalitas anak-anak juga tidak lepas dari lingkungan mereka tumbuh dan berkembang. Anak-anak yang tinggal di pedesaan akan terbiasa dengan lingkungan yang lebih alami, tradisional dan kurang akrab dengan segala sesuatu yang berbau modern. Sedangkan bagi anak-anak yang tumbuh dan berkembang di lingkungan perkotaan, secara otomatis akan teradaptasi dengan kondisi lingkungannya, penuh dengan fasilitas-fasilitas yang berteknologi, dapat dikatakan secara umum sudah modern. Disatu sisi, lingkungan dimana mereka tinggal dapat memberikan kelebihan dan juga kekurangannya masing-masing, dalam hal ini dipandang dari sisi kejiwaan mereka. Anak-anak yang tinggal di perkotaan cenderung lebih individualistis daripada anak-anak yang tinggal dipedesaan. Permainan mereka yang tinggal dipedesaan lebih bersifat komunal dan aktif, selalu dilakukan secara bersama-sama, sedangkan anak-anak yang tinggal di perkotaan cenderung bersifat interaktif, untuk bermain sepak bola saja mereka tidak harus terjun langsung ke lapangan, teknologi sudah memfasilitasi mereka dengan berbagai macam jenis games interaktif. Kesempatan mereka untuk bersosialisasi dengan rekan sebayanya menjadi sangat terbatas. Hal ini tidak sedikit disebabkan oleh kekhawatiran orang tua akan pengaruh buruk lingkungan permainan mereka, sehingga setiap kebutuhan anak-anak sedapat mungkin mereka sediakan di rumah, praktis kesempatan anak untuk bersosialisasi dengan

temannya menjadi berkurang. Lain halnya dengan anak-anak di pedesaan, orang tua mereka cenderung membiarkan anak-anaknya bermain bebas tanpa ada kekhawatiran yang berlebihan terhadap perkembangan anaknya. Mereka, secara umum beranggapan bahwa lingkungan tempat tinggal mereka cukup mengakomodasi hasrat bermain anaknya. Justru menjadi sebuah kontradiksi, yaitu ketika para orang tua yang berada di pedesaan menganggap bahwa budaya kota cenderung membawa pengaruh yang buruk bagi perilaku anak-anaknya. Karena alasan tertentu, segala bentuk fasilitas permainan anak-anak, dalam hal ini yang berbaur teknologi, tidak harus dimiliki oleh anak-anak mereka. Sebaliknya mentalitas anak atau orang tua yang bergaya hidup modern, segala bentuk modernitas selayaknya diterapkan dalam pola hidup mereka sendiri. Jika anak kota harus membeli mainannya sendiri di toko atau *supermarket*, lain halnya anak desa, mereka telah terbiasa menciptakan mainannya sendiri, atau dengan menggunakan benda lain seolah-olah benda itu adalah mainan yang ada di dalam fantasi mereka.

Masa anak-anak, seringkali dianggap remeh oleh sebagian orang tua. Mereka beranggapan bahwa masa anak-anak akan hilang dengan sendirinya ketika anak tersebut beranjak dewasa. Walaupun tidak sedikit orang tua yang akhirnya keliru dengan anggapan tersebut. Sebagai contoh ketika orang tua terlalu memanjakan anaknya dengan berbagai fasilitas yang akhirnya mereka merasa terbiasa mendapatkan sesuatu dengan mudah, terlebih lagi tanpa ada pendekatan untuk memberikan arahan atau pengertian pada anak, yang pada akhirnya ketika dewasa anak tadi mengalami kesulitan untuk hidup secara mandiri. Begitupun sebaliknya,

karena terlalu berambisi anaknya supaya menjadi orang yang sukses di masa yang akan datang, semenjak dini sekali anaknya telah dilibatkan dengan kegiatan belajar hingga nyaris menyita kesempatan anak untuk berinteraksi dengan rekan sebayanya. Sangat terkesan bahwa pendapat atau hak anak dianggap kurang berarti, dalam hal ini proporsi kebutuhan anak kurang ideal sehingga sisi psikologis anak justru merasa tertekan dengan kegiatannya sendiri.

Lingkungan tempat tinggal juga memberi pengaruh yang tidak sedikit terhadap perkembangan sosial anak-anak. Lingkungan perkotaan sepiantas adalah surga bagi dunia bermain anak, segala kebutuhan untuk memenuhi keinginan mereka dalam bermain lengkap tersedia. Pengaruh buruknya adalah untuk mendapatkan semua itu para orang tua harus merogoh kocek yang tidak sedikit, karena semua fasilitas tersebut pada umumnya harus dinikmati dengan mengeluarkan uang terlebih dahulu. Terkadang para orang tua tidak selalu menuruti kemauan anaknya, sehingga anak-anak dalam melakukan aktifitas bermainnya kurang terkontrol, mereka bermain bola di trotoar, area parkir, bermain layang- layang atau kejar- kejaran di jalanan, yang sebetulnya bukan tempat mereka untuk bermain dan justru membahayakan keselamatan mereka. Kondisi seperti ini pasti tidak sulit ditemui di daerah perkotaan.

Tidak seperti anak yang tinggal di daerah- daerah pedesaan, arena bermain mereka cukup tersedia, seperti tanah lapang, ladang atau sawah sehabis panen, sungai, kolam dan sebagainya, merupakan fasilitas mereka bermain sehari-hari. Dengan kata lain, lingkungan tempat mereka tinggal sangat kondusif untuk dijadikan arena bermain. Dengan resiko bahaya yang relatif minim, juga tanpa

harus mengeluarkan biaya, walaupun ada tentu tidak berjumlah besar. Begitu pula dengan benda-benda yang mereka jadikan untuk alat bermain, sangat imajinatif, terkadang walau hanya sebatang pohon pisang atau ban bekas yang mereka jadikan sebuah perahu ketika mandi di sungai atau kolam, mereka jadikan kursi sebagai mobil, pelepah pisang dijadikan sebuah senapan, dan sebagainya. Begitu naif, polos, akan tetapi kebahagiaan yang mereka dapatkan sama dengan anak kota yang mainannya serba berteknologi, atau bahkan dari segi kualitas mungkin mereka lebih. Di sisi lain, belum tentu semua orang tua yang di pedesaan tidak mampu membelikan anaknya mainan yang serba canggih layaknya anak-anak di perkotaan, akan tetapi terkadang mereka mempunyai pemikiran bahwa buat apa mainan yang serba mahal jika hanya bisa bertahan sebentar, dengan menyadari bahwa anak-anak terkadang kurang begitu memperdulikan sisi tersebut, yang mereka pentingkan adalah sisi kesenangan dan kepuasannya, walaupun mainan yang dipakai mereka rusak.

Dihadapkan dengan fenomena tersebut, penulis merasa terganggu untuk menuangkan ide tentang mereka ke dalam bentuk karya seni. Penulis juga berusaha untuk memvisualisasikan ide-ide tersebut ke dalam bentuk karya yang merupakan transformasi dari karakter anak-anak. Perbedaan karya yang hendak penulis wujudkan adalah mengenai konsep tentang eksistensi anak-anak itu sendiri, tidak melulu memanfaatkan anak-anak sebagai idiom dalam menyampaikan keinginan-keinginan yang terlalu bersifat tendensius seperti halnya yang pernah diangkat oleh seniman lain, akan tetapi mencoba untuk

merepresentasikan suasana hati dari anak-anak itu sendiri tentang suatu hal, dan diungkap ulang dengan bahasa rupa penulis sendiri.

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Mewujudkan ide-ide kreatif mengenai anak-anak ke dalam bentuk karya seni kriya logam.
- b. Sebagai salah satu syarat akademis untuk menempuh jenjang pendidikan S-1 di Jurusan Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

2. Manfaat

- a. Sebagai bahan perbandingan atau alternatif baru dalam penciptaan karya seni, khususnya seni kriya logam.
- b. Membangun eksistensi diri sebagai seniman akademik.
- c. Memberi kontribusi bagi penciptaan karya seni kriya dalam khasanah seni rupa nasional.

C. Metode Penciptaan

1. Metode Pengumpulan Data

- a. Melalui studi pustaka mengumpulkan informasi- informasi yang berubungan dengan proses penciptaan karya, antara lain dengan memilih media masa berupa majalah- majalah, buku, katalog, maupun literatur yang berkaitan dengan anak- anak. Studi pustaka dipakai untuk menunjang penulisan dan eksperimen menyangkut disain. Disamping itu, studi pustaka juga dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan mengenai informasi atau data- data tentang anak- anak, serta kejadian kejadian menarik dan mengandung makna didalamnya. Kesemuanya itu sangat dibutuhkan dalam pengembangan karya lebih lanjut.
- b. Observasi, sering diartikan pengamatan dan pencatatan, baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap gejala-gejala yang di selidiki secara sistematis. Dalam hal ini penulis cenderung lebih banyak mengamati segala perilaku anak-anak dalam kesehariannya, dimana pengamatan ini kemudian berlanjut pada tahap interpretasi secara sepihak atau subyektif, dalam hal ini adalah penulis.

2. Metode pendekatan

a. Pendekatan Estetis

Pendekatan yang dilakukan berdasarkan pada nilai-nilai estetis, ditinjau berdasarkan dari sisi subyektif, yaitu ketertarikan akan makna-makna simbolik yang terkandung dari semua perilaku dan aktifitas sekaligus fenomena pada dunia anak- anak. Dalam hal ini terkait dengan bentuk

visual karya yang meliputi warna, komposisi, tekstur hingga balance, yang bertujuan untuk menciptakan kaidah-kaidah estetik itu sendiri.

b. Pendekatan kontemplatif

Pendekatan yang dilakukan melalui proses perenungan atau berfikir penuh dan mendalam untuk mencari nilai-nilai makna yang terkandung dari setiap hal yang merupakan ungkapan maknawi dari semua aspek pada objek yang sedang diamati.

c. Pendekatan empirik

Pendekatan yang dilakukan melalui pengalaman-pengalaman yang sudah terjadi atau pengalaman pribadi yang kemudian dijadikan sebagai tema penciptaan karya yang merupakan bentuk hasil dari semua pengalaman penulis secara pribadi. Karena anak-anak adalah objek yang mucah ditemui disekitar lingkungan