

***NURTURING* DALAM RUANG KREATIF ANAK-ANAK  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Sabina Putri Auliya**

**NIM 2113185021**

**PROGRAM STUDI SENI MURNI  
JURUSAN SENI MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2026**

***NURTURING* DALAM RUANG KREATIF ANAK-ANAK  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



**Sabina Putri Auliya**  
**NIM 2113185021**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada  
Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Seni Murni  
2026

Skripsi berjudul:

***NURTURING* DALAM RUANG KREATIF ANAK-ANAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS** diajukan oleh Sabina Putri Auliya NIM 2113185021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 5 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Dr. Nadiyah Tunnikmah, S. Sn., M. A.  
NUPTK 2744757658231132

Pembimbing II/Anggota



Devy Ika Nurjanah, S. Sn., M. Sn.  
NUPTK 9739769670230372

Cognate/Anggota



Dr. Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn.  
NUPTK 9659751652130102

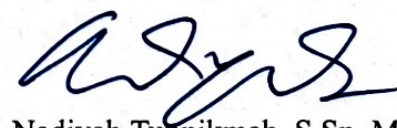
Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Koordinator Program Studi Seni Murni



Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NUPTK 1748649130073



Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A.  
NUPTK 2744757658231132

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya, yang bertanda tangan di bawah ini:

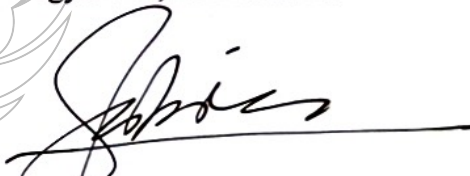
Nama : Sabina Putri Auliya

NIM : 2113185021

Judul Tugas Akhir : *Nurturing* dalam Ruang Kreatif Anak-Anak sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis

Menyatakan bahwa seluruh tulisan dan karya seni dalam tugas akhir ini adalah hasil karya sendiri dan tidak ada karya satupun yang pernah diajukan untuk mendapat gelar sarjana di perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali bagian-bagian yang tertulis menggunakan sitasi dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 23 Mei 2026



Sabina Putri Auliya

NIM. 2113185021

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan Rahmat Allah SWT, Tuhan yang Maha Memberi Kesejahteraan dan Maha Memberi Kecukupan, dipersembahkan karya tugas akhir ini sebagai bentuk terima kasih untuk Ibu, Mbah Yayi, kelima saudara tercinta dan seluruh keluarga, sahabat yang selalu memberi *support* untuk terus berkarya dan berbagi kebaikan.



**MOTTO**

*Nothing in life is to be feared, it is only to be understood.*

- Marie Curie.

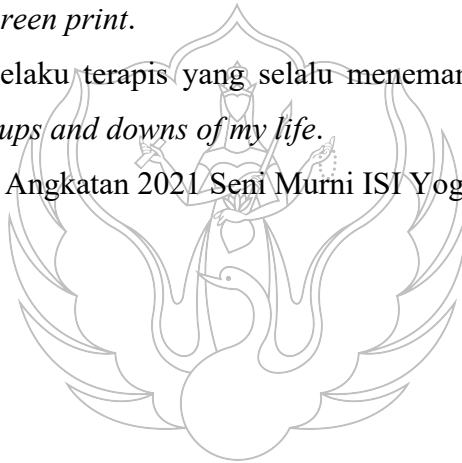


## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah. Dengan menyebut nama Allah SWT, puji syukur dipanjatkan atas keluhuran-Nya, yang Maha Melimpahkan Rahmat dan Pemberi Kecukupan. Laporan Tugas Akhir berjudul “*Nurturing* dalam Ruang Kreatif Anak-Anak sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis” disusun untuk memenuhi syarat menyelesaikan perkuliahan S-1 di Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Seluruh rangkaian perjalanan dalam menyelesaikan Pendidikan S-1 ini tidak luput dari *support* dari banyak pihak dalam bentuk yang beragam. Melalui Tugas Akhir dan karya Seni Grafis ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, yang Maha Memulai dan Mengakhiri.
2. Ibu Dr. Nadiyah Tunnikmah M.A., selaku Dosen Pembimbing I dan selaku dosen Seni Grafis yang telah menemani proses menyelesaikan Tugas Akhir dan memberikan arahan, serta sebagai coordinator jurusan Seni Murni FSR ISI Yogyakarta.
3. Ibu Devy Ika Nurjannah M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II dan selaku dosen Seni Grafis yang telah menemani proses menyelesaikan Tugas Akhir dan memberikan arahan.
4. Bapak Dr. Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn., selaku *cognate dan*
5. Bapak Setyo Priyo Nugroho M.Sn., selaku dosen wali selama perkuliahan di Seni Murni ISI Yogyakarta.
6. Bapak Satrio sebagai ketua jurusan Seni Murni FSR ISI Yogyakarta.
7. Bapak M. Solahuddin M.T., selaku Dekan FSR ISI Yogyakarta
8. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku rektor ISI Yogyakarta
9. Bapak dan Ibu Dosen Seni Murni di ISI Yogyakarta dan seluruh *lecturer* School of Humanities di University of Glasgow yang telah berbagi ilmu dan pengalaman selama proses perkuliahan.
10. Sri Mufti Handayani, Ibu tersayang, yang telah mengasihi dan merawat saya sejak kecil, selalu mendukung saya apapun rintangannya, *unconditionally*.
11. Seluruh keluarga yang terus membimbing saya dengan penuh kesabaran dan memberikan *unlimited support*.

12. Sekar, Tanaya, Ayomi, Alm. Daffa, dan Bentang selaku adik-adik saya yang selalu memberikan semangat dan meramaikan hidup saya hingga jadi bermakna.
13. Twiki, Ananda, Anandi, Aryo Nugroho, selaku sahabat sejak kecil.
14. Alya, Satya, Mida, dan Zahid selaku sahabat dan teman seperjuangan.
15. Emma, Ellie, Leon, Irem, Jonathan, Maks, Yuzhu, Damia, Eduka, Adam, Alex, Molly, Urja, Dorothy, Mo, teman-teman yang menemani dan memberikan kesan selama berkuliah di University of Glasgow.
16. Teman-teman IISMA University of Glasgow 2024, Ndaru, Jessica, Abi, Robin, Kadek, Gede, James, Ojik, Naura, Nira, Josua, Qel, Daniel, dan Holi.
17. Pak Devy Ferdianto, Bli Dewa, dan Kak Septi yang telah berbagi ilmu mengenai Seni Grafis dan Arief Kurniawan yang telah berbagi ilmu mengenai *screen print*.
18. Ibu Maria selaku terapis yang selalu menemani dan mengarahkan saya, *through the ups and downs of my life*.
19. “Bias Datu” Angkatan 2021 Seni Murni ISI Yogyakarta.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL LUAR</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL DALAM</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. RUMUSAN PENCIPTAAN.....	6
C. TUJUAN DAN MANFAAT.....	7
D. MAKNA JUDUL .....	7
<b>BAB II</b>	
<b>KONSEP</b> .....	<b>9</b>
A. KONSEP PENCIPTAAN.....	9
B. KONSEP PERWUJUDAN .....	13
C. REFERENSI KARYA .....	24
<b>BAB III</b>	
<b>PROSES PEMBENTUKAN</b> .....	<b>30</b>
A. BAHAN .....	30
B. ALAT .....	36
C. TEKNIK.....	43
D. TAHAPAN PEMBENTUKAN .....	44
<b>BAB IV</b>	
<b>DESKRIPSI KARYA</b> .....	<b>59</b>
<b>BAB V</b>	
<b>PENUTUP</b> .....	<b>84</b>
A. KESIMPULAN.....	84

B. SARAN.....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>87</b>
<b>DAFTAR LAMAN.....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>90</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Persiapan Lomba Menggambar.....	1
Gambar 2.1 Potret Anak-Anak di Desa.....	13
Gambar 2.2 Karya Vladimir Mayakovsky, ROSTA Window Series #42 (1921). Sowing Campaign: Let's Fulfill the Decree!, hand-cut stencils with watercolour pigment.....	14
Gambar 2.3 Karya Russell W. West, <i>Monogram RW: WPA women painters</i> , Federal Art Gallery, 50 Beacon St., Boston. 1938. <i>Screen print on board</i> . ....	15
Gambar 2.4 Karya Olivio Martinez, Guatemala Solidarity, 1968, Screen print on paper.....	16
Gambar 2.5 Contoh deformasi figur anak perempuan, 2026.....	17
Gambar 2.6 Buah markisa sebagai simbol, 2026.....	18
Gambar 2.7 Garis lurus pada karya <i>Ode to My Family</i> , 2026.....	19
Gambar 2.8 Garis lengkung pada karya <i>My First Computer</i> , 2026.....	19
Gambar 2.9 Garis majemuk pada karya <i>Matilda</i> , 2026.....	20
Gambar 2.10 Garis gabungan pada karya <i>Ob La Di, Ob La Da</i> , 2026.....	20
Gambar 2.11 Penggunaan Unsur Titik pada Karya <i>Adaptasi #1</i> , 2026.....	21
Gambar 2.12 Deformasi pada karya <i>Markisa</i> , 2026.....	22
Gambar 2.13 Warna Biru Tua pada <i>Background</i> sebagai Representasi Perasaan Sedih, 2026.....	23
Gambar 2.14 Teks pada karya <i>Hantu-Hantu Bernyawa</i> , 2026.....	23
Gambar 2.15 Karya Eddie Hara, <i>Bobo-Bobo Siang</i> , 2016-2017, 222 cm x 318 cm, cat akrilik di atas kanvas.....	25
Gambar 2.16 Karya Jean-Michel Basquiat, <i>Cabeza</i> , 1982 (Dicetak Tahun 2005), 139.7 cm x 111.8 cm (dengan Frame), Screenprint in Colours on Saunders Watercolour Paper.....	26
Gambar 2.17 <i>Untitled</i> , 1981, 365.8 cm x 365.8 cm, <i>Painting Vinyl Ink on Vinyl Tarpaulin</i> .....	27
Gambar 2.18 Karya Picasso, <i>Girl Before a Mirror</i> , Maret 1932, 162.3 cm x 130.2 cm, Cat Minyak di Atas Kanvas.....	28
Gambar 2.19 <i>The Warrior in Life #lfe #1</i> , 2023, 30,5 cm x 38 cm, <i>Screen print on Old Mill paper</i> .....	29
Gambar 2.20 <i>In the Fish Pond</i> , 2023, 30,5 cm x 38 cm, <i>Screen print on Old Mill Paper</i> .....	29
Gambar 3.1 Kertas Cetak dan Kertas Film.....	30
Gambar 3.2 Obat Afdruk.....	31
Gambar 3.3 Rubber.....	31
Gambar 3.4 Pigmen Cair.....	32
Gambar 3.5 <i>Binder</i> .....	32
Gambar 3.6 Minyak Goreng.....	33
Gambar 3.7 Larutan M3.....	33
Gambar 3.8 <i>Bleacher</i> .....	34
Gambar 3.9 Lakban Bening.....	34
Gambar 3.10 Lakban Kertas.....	35
Gambar 3.11 Sabun cuci piring.....	35
Gambar 3.12 Tisu.....	36
Gambar 3.13 Screen Sablon.....	36
Gambar 3.14 Raket.....	37

Gambar 3.15 Laptop dan Alat Pengolah Gambar Digital .....	37
Gambar 3.16 Pentab dan USB Converter .....	38
Gambar 3.17 Meja cetak dan lampu LED Strip .....	38
Gambar 3.18 Scrapper.....	39
Gambar 3.19 Spatula Cat .....	39
Gambar 3.20 Plastic Cup.....	40
Gambar 3.21 Hair Dryer .....	40
Gambar 3.22 <i>Water Jet Pump</i> .....	41
Gambar 3.23 <i>Timer</i> .....	41
Gambar 3.24 Alat Tulis.....	41
Gambar 3.25 <i>Cutter</i> dan gunting.....	42
Gambar 3.26 Penggaris .....	42
Gambar 3.27 Sikat Gigi.....	43
Gambar 3.28 Beberapa laporan Tugas Akhir yang Dibaca.....	44
Gambar 3.29 Buku-Buku yang Dibaca sebagai Refrensi dan Pemahaman Tentang Komposisi, Warna, dan Deformasi .....	45
Gambar 3.30 Sketsa Manual .....	46
Gambar 3.31 Screen Sablon.....	46
Gambar 3.32 Proses Membersihkan Screen .....	47
Gambar 3.33 Sketsa Digital .....	47
Gambar 3.34 Pembuatan Film dengan Tanda Register.....	48
Gambar 3.35 Proses Melapisi Screen dengan Emulsi Afdruk .....	48
Gambar 3.36 Proses Mengurutkan dan Memisahkan Film sesuai Karya yang akan Dicetak .....	49
Gambar 3.37 Proses Menyiapkan Film dan <i>Screen</i> yang Akan Disinari.....	49
Gambar 3.38 Proses Memaparkan <i>Screen</i> dan Film pada Cahaya.....	50
Gambar 3.39 Proses Melunakkan Obat Afdruk .....	50
Gambar 3.40 Proses Mencampurkan Tinta Rubber dengan Pigmen .....	51
Gambar 3.41 Proses Menyiapkan Meja .....	51
Gambar 3.42 Proses Menyiapkan Screen, Kertas, dan Rakel .....	52
Gambar 3.43 Proses Mencetak Karya.....	52
Gambar 3.44 Proses Mencetak Layer Warna Pertama.....	53
Gambar 3.45 Proses Mencetak Layer Warna Kedua .....	54
Gambar 3.46 Proses Memisahkan Antar Lembar Karya Menggunakan Kertas Sampul .....	54
Gambar 3.47 Proses Membubuhi Keterangan Karya.....	55
Gambar 3.48 Contoh Karya yang Sudah Dipigura .....	56
Gambar 3.49 Mempersiapkan Karya Sebelum dipotret.....	56
Gambar 3.50 Proses Pendataan Karya .....	57
Gambar 3.51 Proses Pembuatan Caption.....	57
Gambar 4.1 <i>Matilda</i> , 2026, 30 cm x 30 cm, <i>Screen Print on Paper</i> .....	59
Gambar 4.2 Adaptasi #1, 2026, 30 cm x 35 cm, <i>Screen Print on Paper</i> .....	61
Gambar 4.3 Adaptasi #2, 2026, 42 cm x 59 cm, <i>Screen Print on Paper</i> .....	63
Gambar 4.4 Portrait Mak Lampir, 2026, 42 cm x 59, <i>Screen Print on Paper</i> .....	65
Gambar 4.5 Hantu-Hantu Bernyawa, 2026, 42 cm x 59 cm, <i>Screen Print on Paper</i> .....	67
Gambar 4.6 Penghuni Warnet, 2026, 42 cm x 57 cm, <i>Screen Print on Paper</i> .....	69
Gambar 4.7 <i>My First Computer</i> , 2026, 30 cm x 30 cm, <i>Screen Print on Paper</i> ..	70

Gambar 4.8 <i>My Lovely Bunny</i> , 2026, 30 cm x 35 cm, <i>Screen Print on Paper</i> .....	71
Gambar 4.9 <i>Blue</i> , 2026, 30 cm x 30 cm, <i>Screen Print on Paper</i> .....	72
Gambar 4.10 <i>Bury A Friend</i> , 2026, 42 cm x 30 cm, <i>Screen Print on Paper</i> .....	74
Gambar 4.11 <i>Markisa</i> , 2026, 42 cm x 57 cm, <i>Screen Print on Paper</i> .....	76
Gambar 4.12 <i>Ob La Di, Ob La Da</i> , 2026, 30 cm x 42 cm, <i>Screenprint on Paper</i>	78
Gambar 4.13 <i>Home Sweet Home</i> , 2026, 30 cm x 35 cm, <i>Screen print on Paper</i> .	80
Gambar 4.14 <i>Ode to My Family</i> , 2026, 30 cm x 42 cm, <i>Screen Print on Paper</i> ..	81
Gambar 4.15 <i>Becik Ketitik Ala Ketara</i> , 2026, 25 cm x 35 cm, <i>Screen Print on Paper</i> .....	83



## DAFTAR LAMPIRAN

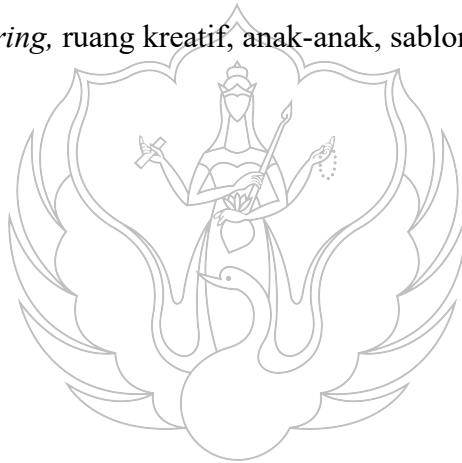
<b>A. BIODATA MAHASISWA .....</b>	<b>90</b>
<b>B. CURRICULUM VITAE .....</b>	<b>90</b>
<b>C. FOTO POSTER PAMERAN .....</b>	<b>92</b>
<b>D. FOTO SITUASI PAMERAN .....</b>	<b>93</b>
<b>E. KATALOG .....</b>	<b>94</b>
<b>F. POSTER .....</b>	<b>95</b>



## ABSTRAK

Tumbuh di pedesaan yang minim ruang kreatif di tengah maraknya perkembangan digital dan minimnya pengawasan orang tua, menyebabkan anak-anak kerap kehilangan kreativitas akibat dampak *brain rot*. Tidak tersedianya ruang kreatif yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak-anak secara optimal menyadarkan bahwa peran *nurturing* tidak terbatas hanya pada mengasuh anak secara biologis. Alih fungsi rumah menjadi pusat pembelajaran dan berkesenian anak-anak di desa menjadi ruang alternatif untuk memberdayakan anak-anak secara egaliter menjadi solusi awal untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hal ini menjadi ide awal tugas akhir penciptaan karya untuk refleksi dan implementasi pengalaman masa kecil yang tumbuh di ruang kreatif yang dibangun oleh Ibu di tengah segala keterbatasan dan problematika lingkungan sekitar. Proses penciptaan karya diwujudkan dengan seni grafis teknik cetak saring melalui eksplorasi visual yang didasarkan pada pengalaman empiris secara deformasi. Melalui tugas akhir ini, diharapkan peran *nurturing* dan ruang kreatif dalam pengasuhan anak-anak dapat direfleksikan serta memicu pembahasan mengenai pentingnya membuat ruang kreatif oleh pemangku kebijakan dan peran penting perempuan yang sering direduksi menjadi peran domestik saja.

**Kata Kunci:** *nurturing*, ruang kreatif, anak-anak, sablon, seni grafis



## ABSTRACT

*Growing up in a rural village with limited creative spaces amidst the rise of digital advancement and minimal parental supervision, children frequently lose their creativity due to the impact of brain rot. The absence of creative spaces that optimally support children's growth and development highlights that nurturing goes far beyond biological parenting. Transforming the family house into a communal arts and learning centre became an initial solution to empower children through an egalitarian manner. This became an initial idea for a final project devoted to reflect and implement a childhood experience shaped within a creative environment fostered by a Mother amidst all the limitations and social challenges. The visual exploration of this works visualized by printmaking using silk screen print techniques based on empirical experience that processed through a visual deformation. It is hoped that nurturing role and creative spaces in raising children can be reflected upon and trigger discussions regarding the importance of creating creative spaces by the government and the pivotal role of women, whose roles are frequently reduced to domestic roles alone through this final project.*

**Key Words:** *nurturing, creative space, children, silk screen print, printmaking*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Masa kanak-kanak adalah dunia yang penuh warna, tempat di mana imajinasi bertemu dengan ruang yang diciptakan oleh orang-orang terdekat. Penulis tumbuh di pinggiran Kabupaten Semarang pada tahun 2007 hingga 2013, di sebuah rumah yang bukan hanya tempat tinggal, tetapi juga ruang belajar terbuka. Ibu penulis, seorang seniman sekaligus pendidik, membuka pintunya bagi anak-anak di desa, memberi mereka kesempatan untuk belajar, menggambar, menari, dan bercita-cita. Gagasan ini dapat dipahami sebagai bentuk *nurturing* yang tidak hanya berhenti pada peran domestik dan biologis.

Sejak kecil, Ibu selalu mendukung hobi menggambar penulis. Penulis sering mengikuti lomba menggambar, berkeliling ke berbagai tempat, membawa pulang piala, bahkan sesekali mendapat kesempatan untuk jalan-jalan sebagai hadiah kemenangan, semuanya dalam bimbingan Ibu. Pengalaman masa kecil tersebut membuat menggambar menjadi sebuah cara untuk berekspresi, memahami dunia sekitar, dan membangun kepercayaan diri. Namun, di balik semua itu, ada kerja keras dan perjuangan yang tidak selalu mudah yang dilakukan ibu saat mendampingi.



Gambar 1.1 Persiapan Lomba Menggambar  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2009)

Berdasarkan pengalaman masa kecil penulis, memiliki krayon warna-warni dan berwadah besar seperti koper adalah sesuatu yang biasa. Namun,

pengalaman ini berbeda bagi teman-teman penulis di desa. Setiap kali penulis membawa krayon ke sekolah atau teman-teman melihatnya, mereka tampak takjub dan bersemangat untuk menggambar. Di sisi lain, penulis juga memiliki akses ke komputer tabung milik pribadi, sesuatu yang saat itu masih sangat jarang di lingkungannya. Keberadaan komputer menjadi strategi Ibu agar penulis bisa belajar dan berkarya di rumah. Seiring berjalannya waktu, hal-hal kecil seperti ini membuat penulis sadar bahwa akses terhadap alat seni dan teknologi juga dapat membentuk pengalaman seseorang terhadap kreativitas dan pandangannya terhadap dunia.

Selain menghabiskan waktunya untuk belajar dan menggambar, berpetualang bersama anak-anak di desa ke sungai, sawah, dan kebun-kebun, serta bermain di lapangan menjadi serentetan kegiatan yang dilakukan oleh penulis untuk menghabiskan waktunya. Namun, maraknya isu penculikan menyebabkan aktivitas luar rumah anak berkurang. Ditambah lagi, anak-anak mulai penasaran dengan kegiatan *illegal* yang dilakukan oleh orang dewasa di tengah sawah: bermain judi yang menjanjikan *big win* berupa uang berlipat ganda. Sejak dua kejadian tersebut mencuat ke kalangan masyarakat, tidak banyak anak-anak yang bermain di luar rumah.

Meskipun saat itu kebanyakan komputer dan internet hanya dapat diakses di warnet, fenomena ini menyusur dari berbagai kalangan dari orang tua hingga anak-anak usia TK dan SD. Bagi warga desa, bisa mengoperasikan komputer dan mengakses internet adalah suatu hal yang membanggakan, terutama jika berhasil dicapai oleh anak-anak. Sama halnya dengan anak-anak yang bisa mengendarai motor, meskipun usianya masih 10-12 tahun, karena hal-hal tersebut dianggap sebagai standar kemandirian yang baru.

Definisi mengenai kemandirian yang hanya diukur dari kemampuan teknis semata, menggeser perhatian dari peran keluarga sebagai ruang pembentuk karakter. Andriyani (2018: 799-800) menjelaskan keluarga adalah ruang utama untuk mengembangkan potensi anak dalam berbagai hal. Keluarga juga menjadi faktor paling penting dan berpengaruh dalam perkembangan anak, karena kepribadian, tujuan, dan cara memandang hidup dibentuk dari ruang

yang diciptakan oleh keluarga. Tentu saja, kedua orang tua berkewajiban dalam mendidik anak-anaknya.

Di saat yang bersamaan, meluasnya perkembangan internet dan komputer hingga ke pedesaan merubah pola keseharian anak-anak, remaja, dan orang dewasa di masa itu. Berkurangnya aktivitas di luar ruangan, menjadikan warnet (warung internet) dan rental *PlayStation (PS)* sebagai ruang alternatif bagi anak-anak untuk menghabiskan waktunya. Anak-anak bebas bermain tanpa mengenal waktu dan batasan, ditambah lagi dengan orang tua yang sibuk bekerja dari pagi hingga petang. Secara tidak langsung, adanya warnet menawarkan solusi untuk pengasuhan yang melonggarkan peran orang tua dalam mengawasi anak-anaknya karena tuntutan ekonomi. Tanpa adanya dukungan yang menampung kegiatan kreatif dari Kepala Dusun maupun setingkat kecamatan, adiksi anak-anak pada internet berlanjut hingga membuahakan suatu habit yang baru yaitu *doomscrolling* di internet hingga berjam-jam, bermain game tanpa pengawasan yang pada akhirnya mengakibatkan *brain rot*.

*Brain rot* merupakan hasil dari konsumsi berlebih konten digital yang mengakibatkan penurunan kualitas mental atau kecerdasan seseorang, meningkat dan menjadi kondisi medis yang perlu diperhatikan, terutama pada Generasi *Gen Z* (kelahiran 1995-2009) dan *Gen Alpha*, generasi yang lahir setelah tahun 2010. Gejalanya di antara lain adalah adiksi gawai dengan penggunaan lebih dari 6.5 jam per hari, kecemasan berlebih ketika tidak menggunakan gawai, dan melemahnya kemampuan untuk memperhatikan sesuatu. Fenomena ini dimulai dari *instant gratification* yang diperoleh dari platform media digital yang mendorong pengguna untuk terus menggunakan gawainya untuk memperoleh level kepuasan yang sama, didukung oleh algoritma yang diciptakan untuk *desensitization* dan memperpendek *attention span* para pengguna (Yousef et al., 2025, p. 2).

Kegiatan anak-anak yang semula aktif berpetualang dan meriuhkan pedesaan perlahan-lahan meredup dan menjadi pasif. Hilangnya minat belajar juga berdampak pada hasil pembelajaran dan memudahkan perilaku-perilaku yang tidak kondusif mempengaruhi anak-anak. Permasalahan ini dibiarkan

berlarut-larut selama kurang lebih dua tahun, hingga mencapai puncaknya di mana empat anak berusia 7 – 10 tahun ketahuan mencuri beras di selepas desa guna membayar tagihan warnet dan rental *PS*.

Kala itu, warga heboh dan saling menyalahkan. Begitu pula para petinggi dusun, tanpa ada solusi dan jalan tengah, sampai akhirnya anak-anak tersebut malah mendapat diskriminasi dari para penduduk sekitar. Kejadian ini menunjukkan minimnya pemahaman terhadap akar permasalahan sosial yang terjadi. Ibu penulis melihat kasus ini bukan sekedar kasus sepele yang hanya akan dilupakan para warga dan selesai begitu saja. Ia melihat banyak potensi yang dapat dicapai di kemudian hari oleh para anak-anak dan remaja ketika sudah beranjak dewasa, maupun orang-orang dewasa ketika sudah menua nanti. Harapan ini didukung dengan banyaknya industri UMKM kerupuk bawang yang mulai tumbuh di desa. Gunawan dan Sutrisno (2021: 94 – 95), perlu dilakukan pemberdayaan masyarakat untuk memaksimalkan potensi yang dapat dicapai oleh para warga. Namun, sebelum dilakukan pemberdayaan masyarakat, perlu dipahami terlebih dahulu masalah yang paling mendasar melalui identifikasi potensi dan permasalahan yang terjadi di desa.

Sebagai solusi awal, Ibu menawarkan les gratis untuk anak-anak di desa, dari usia TK hingga SD. Awalnya, anak-anak tidak ada yang tertarik, kecuali *para pencuri beras itu* (mereka di-*banned* dari warnet, jadi tidak ada lagi akses ke sana). Ibu dan penulis menyambut kehadiran mereka dengan senang dan semangat, dan sebaliknya. Kondisi ruang yang diciptakan Ibu semakin banyak peminatnya, terutama setelah kabar bahwa penulis memiliki komputer tabung menyebar ke kalangan anak-anak di desa. Meskipun penggunaan komputer diawasi dan diberi batasan waktu, hal ini tidak membatasi minat anak-anak di desa untuk tetap datang ke rumah karena banyaknya kegiatan yang dapat dilakukan secara kolektif maupun individu sesuai minat masing-masing. Hari demi hari, ruang yang diciptakan Ibu semakin banyak peminatnya, semula hanya tempat untuk belajar matematika, Bahasa Inggris, dan menggambar, meluas hingga tempat untuk belajar menari dan berkesenian. Hal inilah yang menjadi inisiasi pemanfaatan rumah penulis sebagai pusat kegiatan anak-anak

di desa, yang tidak terbatas hanya pada penggunaan komputer, tetapi juga sebagai area berkesenian dan belajar akademik.

Ketidakhadiran orang tua secara emosional juga menjadi salah satu faktor utama anak-anak sering datang ke rumah penulis, karena ruang baru yang terbentuk menawarkan adanya rasa diterima, diperhatikan, dan aman. Ditambah lagi lingkungan sosial di desa pada saat itu kurang kondusif untuk pertumbuhan anak, secara tidak langsung juga menyebabkan hilangnya minat belajar dan mudah terpengaruh tindak asusila orang dewasa. Walaupun yang Ibu lakukan memang tidak kompleks, ia hanya memastikan anak-anak yang hadir selalu memiliki kegiatan yang mengasah kreativitas dan *curiosity* dan membuat mereka merasa dikenali. Dalam buku *The Gardener and the Carpenter*, Gopnik (2016: 17) menyatakan bahwa membentuk anak menjadi tipe tertentu bukan bagian dari tugas mengasuh, melainkan menyediakan ruang berlindung yang mampu memberikan rasa sayang, aman, dan stabil bagi semua anak-anak dengan karakter yang beragam dan sulit diprediksi dapat berkembang.

Meskipun Ibu berjasa karena berhasil memberdayakan anak-anak di desa, tidak semua masyarakat menerima hal tersebut. Masyarakat tidak selalu memahami atau menerima gagasan bahwa seorang perempuan bisa memiliki peran yang lebih luas selain sebagai ibu rumah tangga. Berkarir adalah sesuatu yang mustahil dan sia-sia dilakukan oleh seorang ibu, karena peran utamanya dan kodratnya adalah mengurus rumah dan suami. Membuka ruang belajar bagi anak-anak dianggap tidak biasa, bahkan terkadang dipandang sebagai sesuatu yang tidak perlu. Masyarakat sekitar tetap beranggapan bahwa anak-anak seharusnya dibiarkan tanpa pengawasan orang tua, tidak perlu belajar, berkesenian, dan bercita-cita. Namun, Ibu tetap teguh pada keyakinannya bahwa setiap anak berhak mendapatkan ruang untuk bertumbuh, berimajinasi, dan bermimpi. Pilihan Ibu untuk percaya pada keyakinannya justru memperlihatkan sisi keibuan dan *nurturing* sebagai bentuk perlawanan yang produktif. Pengalaman ini menghasilkan perspektif baru mengenai peran seorang Ibu dalam rumah tangga dan masyarakat, yang tidak berhenti pada peran biologis saja.

Ruang yang Ibu ciptakan tidak hanya menjadi tempat belajar, tetapi juga menjadi pusat kegiatan komunitas. Setiap tahun, anak-anak di desa menghabiskan waktu untuk berlatih dan mempersiapkan pertunjukan untuk perayaan 17 Agustus maupun festival kesenian. Dalam ruang ini, tidak ada batasan antara belajar dan bermain. Semua bercampur menjadi satu dalam ekosistem yang membentuk kami sebagai anak-anak yang penuh semangat dan kreativitas. Dengan membuka ruang kreatif untuk anak-anak, Ibu dapat mendistribusikan kemampuannya berupa pengetahuan, mimpi, dan seni. Dari sini, *nurturing* dapat dilihat sebagai upaya perjuangan melawan ketimpangan, bahwa setiap anak, terlepas dari kelas sosial manapun, mendapatkan kesempatan yang sama untuk bermimpi, bercita-cita, dan memaksimalkan potensi yang dimilikinya.

Praktik *nurturing* Ibu tidak hanya menumbuhkan kegemaran pada seni, tetapi juga menjadi pondasi terbentuknya identitas artistik hingga dewasa yang diulas dari sisi personal. Sedangkan pada sisi sosialnya, pengalaman ini berkaitan pada wacana mengenai kedudukan perempuan dalam masyarakat, khususnya peran Ibu yang sering direduksi hanya untuk urusan domestik. Mengangkat topik ini berarti menegaskan bahwa ruang hampa tidak akan melahirkan pemikiran dan karya seni. Kedua hal tersebut tercipta dari jejak-jejak relasi, perlawanan atas pengkerdilan peran perempuan, dan praktik sosial di masyarakat. Penghormatan pada peran Ibu secara lebih luas menjadikan *nurturing* sebagai titik kesadaran dalam ruang kreatif dan keterkaitannya dengan permasalahan sosial yang lebih luas, yaitu akses terhadap ruang, pengetahuan, dan cita-cita.

## **B. RUMUSAN PENCIPTAAN**

1. Bagaimana peran *nurturing* dan terbentuknya ruang interaksi anak-anak dijadikan sebagai ide penciptaan karya seni grafis?
2. Bagaimana ide penciptaan tersebut diwujudkan dalam karya seni grafis?

### C. TUJUAN DAN MANFAAT

#### 1. Tujuan:

- a. Menggunakan seni grafis sebagai media untuk mengungkap realitas sosial mengenai peran *nurturing* dan ruang kreatif anak-anak
- b. Menggunakan seni grafis sebagai media berekspresi tentang peran seorang ibu
- c. Menggambarkan bahwa kasih sayang dan peran Ibu tidak terbatas pada pengasuhan anak, tetapi juga pembentukan moralitas dan jati diri.
- d. Menggambarkan bagaimana peran Ibu dan ruang yang diciptakannya menjadi landasan pembentukan kepribadian dan jiwa anak-anak.

#### 2. Manfaat:

- a. Sebuah media untuk refleksi mengenai besarnya kasih dan cinta Ibu kepada seorang anak dan bagaimana dampaknya dalam membentuk karakter dan perspektif anak terhadap dunia.
- b. Menawarkan perspektif baru bahwa *nurturing* tidak terbatas hanya pada pengasuhan anak, tetapi juga membangun pondasi yang kuat dan berkarakter pada komunitas anak-anak.
- c. Memicu refleksi agar masyarakat tidak lagi mengagungkan pengasuhan anak yang hanya dibebankan kepada perempuan.
- d. Menjembatani refleksi dan diskursus masyarakat untuk mewujudkan lingkungan yang suportif bagi tumbuh kembang anak, dari tingkat yang terkecil, keluarga, hingga pemangku kebijakan tertinggi.

### D. MAKNA JUDUL

#### 1. *Nurturing*

Berasal dari kata dasar *nurture* yang diartikan sebagai suatu kondisi di mana pengasuh dan komunitas mampu untuk memberikan pengasuhan yang dapat menjamin kesehatan, keamanan, gizi anak, dan memberi kesempatan pada anak-anak untuk belajar melalui interaksi aktif dan dukungan emosional (WHO, UNICEF, & World Bank Group, 2018: 2).

#### 2. Ruang

Menurut Bourdieu (Danahay, 2019: 19) ruang (sosial) tidak didefinisikan hanya sebagai ruang fisik di mana interaksi sosial terjadi. Ia

melihat ruang sosial sebagai ruang yang terbentuk dari praktik sosial di masyarakat dan untuk mengklasifikasikannya, dibutuhkan relasi sosial tiap habitus di dalam ruang fisik.

### 3. Kreatif

Kreatif adalah kebiasaan disiplin mengolah dan mengasah inspirasi yang menghasilkan kemampuan menciptakan (Tharp, 2009: 95-105).

### 4. Anak-Anak

Anak-Anak adalah manusia yang masih kecil yang berusia di bawah 18 tahun, dengan pengecualian dapat dicapai lebih awal sesuai hukum domestik yang berlaku (Vaghri et al., 2022: 407)

### 5. Ide

Ide didefinisikan sebagai cara mengungkapkan pemikiran dengan menghadirkan objek kepada pikiran dan dapat membuat pemikir sadar akan berbagai hal (Smith, 2025).

### 6. Penciptaan

Penciptaan merupakan suatu proses atau tahapan yang dilakukan untuk menciptakan sesuatu (Sugono, 2008: 289).

### 7. Karya

Karya adalah hasil ciptaan berupa objek visual atau pengalaman yang diciptakan secara sadar menggunakan keterampilan berekspresi maupun berimajinasi (Britannica Editors, 2026).

### 8. Seni Grafis

Seni grafis merupakan cabang seni rupa yang proses penciptaannya menggunakan prinsip dan metode mencetak atau memindahkan gambar dari klise atau matriks yang telah disiapkan secara khusus (Tanama, 2020: 38).

Berdasarkan deskripsi di atas, maka makna judul dari tugas akhir ini adalah pemanfaatan inspirasi dan pemahaman mengenai dampak *nurturing* dalam ruang kreatif anak-anak yang dikembangkan menjadi ide untuk karya-karya seni grafis.