

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Seni adalah aktivitas manusia yang di dalamnya mengandung kenyataan, dimana seseorang sadar melalui pertolongan simbol–simbol ekstern tertentu dapat digunakan untuk menyatakan perasaan yang pernah dialaminya kepada orang lain.<sup>1</sup>

Seni juga merupakan hasil ide yang bersumber dari perenungan tentang fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Karya seni menjadi tempat untuk mencurahkan berbagai isi hati yang diiringi pengalaman estetis dari pembuatnya. Karya seni seorang seniman tidak lepas dari pengaruh lingkungan internal maupun eksternal dimana dia dilahirkan dan dibesarkan. Fenomena yang terjadi di lingkungan sosial seseorang akan memberikan pengalaman yang bermanfaat dalam proses kreatif seniman untuk menciptakan karya seninya.

Dalam hal ini penulis mendapatkan ide penciptaan tak jauh dari kehidupan sehari-hari di lingkungan sosialnya, yaitu dimana penulis melakukan interaksi bersama anak melalui proses sosial. Proses sosial terbagi menjadi proses sosialisasi primer dan sekunder. Proses sosialisasi primer adalah proses sosialisasi paling awal yang dialami individu dalam lingkungan terdekatnya, yakni keluarga. Sedangkan proses sosialisasi sekunder adalah bentuk sosialisasi yang bertujuan memperkenalkan individu pada lingkungan di luar keluarga, contoh: sekolah, tempat bermain, tempat kerja, dan lain sebagainya.

Wujud sosialisasi sekunder yang dilakukan penulis terhadap anak adalah dengan melakukan kegiatan kreatif bersama anak di lingkungan bermain. Dengan berinteraksi secara langsung bersama anak, penulis mendapatkan pengalaman estetis tersendiri. Selain itu tujuan penulis melakukan interaksi bersama anak adalah untuk mengenal dunia anak lebih jauh lagi.

---

<sup>1</sup> Herbert Read, *The Meaning of Art*, diterjemahkan oleh Soedarso. Sp. (ASRI, Yogyakarta, 1973), p.61.

## A. Latar Belakang

Anak merupakan individu yang berbeda dengan orang dewasa, baik secara fisik maupun psikologis. Merujuk dari Kamus Umum Bahasa Indonesia mengenai pengertian anak secara etimologis diartikan dengan manusia yang masih kecil ataupun manusia yang belum dewasa.<sup>2</sup>

Anak merupakan tunas, potensi, dan generasi muda penerus cita-cita perjuangan bangsa, memiliki peran strategis dan mempunyai ciri dan sifat khusus yang menjamin kelangsungan eksistensi bangsa dan negara pada masa depan. Oleh karena itu anak perlu mendapat kesempatan yang seluas-luasnya untuk tumbuh dan berkembang secara optimal, baik fisik, mental maupun sosial.

*Children are the living messages we send to a time we will not see* (anak adalah pesan hidup yang kita kirim untuk masa yang tidak kita lihat).<sup>3</sup>

Anak cenderung didominasi oleh pola pikir yang bersifat egosentris, begitu juga dalam aspek daya pikir, anak masih terbatas dengan hal yang kongkret. Pertumbuhan dan perkembangan pada anak berlangsung secara bertahap dan bersifat holistik (menyeluruh), artinya pertumbuhan dan perkembangan itu tidak hanya dalam aspek biologis, kognitif dan psikososial. Karena adanya perbedaan tingkat perkembangan intelektual, karakteristik dan kebutuhan anak yang kemudian juga mengakibatkan adanya perbedaan kebutuhan bimbingan belajar yang diberikan kepada anak.

Anak pada umumnya cepat terpengaruh oleh apa yang ada di sekitarnya, seperti masalah keluarga, lingkungan sekitar, teman dan lingkungan bermain, tayangan televisi, dan lain sebagainya. Perkembangan zaman sangat mempengaruhi kehidupan dan tumbuh kembang anak. Seiring perkembangan zaman turut mempengaruhi pola pikir anak, contohnya anak lebih suka bermain *gadget* canggih, mulai dari *play station*, laptop bahkan *iPad* yang menjadi *trend* masa kini. Mereka sangat jarang bermain dengan teman-temannya dan lebih asik dengan *game* di dalam *gadget* mereka, sehingga menjadikan anak sebagai makhluk yang diskriminatif dan anti sosial.

<sup>2</sup> W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Balai Pustaka : Amirko, 1984), p. 25.

<sup>3</sup> Neil Postman, *The Disappearance of Childhood* ( Delacorte: 1982), p. 02.

Dampak buruk lainnya adalah anak jadi lebih berani terhadap orang tua, dalam artian anak melakukan pembangkangan dan berani membantah orang tua. Contoh lain dampak dari perkembangan zaman adalah, anak lebih hapal lagu-lagu remaja yang notabennya bercerita tentang sikap dan gaya hidup remaja. Namun sangat disayangkan ketika anak pada usianya sudah dapat menyanyikan lagu remaja dan lagu dewasa, karena lagu-lagu tersebut memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang anak. Sedangkan lagu anak biasanya dibuat dengan teknik dan lirik yang sederhana, sehingga mudah dimengerti dan baik untuk penambahan kosa kata baru bagi si anak dalam masa tumbuh kembangnya.

Sebagian besar pengalaman yang terjadi dan penulis alami sendiri di sekitar tempat tinggal dimana lingkungan tersebut masih awam tentang bagaimana cara mendidik anak dengan baik. Perlu disadari bahwa peran orangtua sangatlah penting bagi perkembangan anak.

Langkah paling bijak sebagai orangtua adalah dengan memahami setiap psikologi yang ditunjukkan pada anak. Contohnya seperti melakukan kebiasaan yang baik, karena akan menjadikan kesehatan, gaya hidup dan keadaan psikologis yang baik pula bagi anak dalam meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan. Pada masa ini anak memiliki ketergantungan (belum ingin jauh dari orangtua), maka peran orangtua sangat penting dalam perkembangan psikologi anak, contohnya adalah menjadi orangtua yang selalu diinginkan kehadirannya. Seorang anak dalam perkembangannya memiliki banyak keunikan yang terkadang mengejutkan. Keunikan dalam perkembangan tersebut sulit dimengerti oleh orang dewasa. Otak anak di awal tumbuh kembangnya merespon belajar dengan gerakan, visual dan emosi.

Salah satu aspek perkembangan yang sering sekali menjadi masalah adalah perkembangan emosi anak. Sebagai orangtua perlu untuk memahami penyaluran emosi anak, contohnya dengan:

1. Mengendalikan emosi orangtua.
2. Meminta anak untuk mengenali emosinya.

3. Memberikan *reward* kepada anak, seperti memberikan pelukan dan acungan jempol.
4. Penyaluran emosi secara positif (contoh: bermain, berkesenian, dan berolahraga)

Emosi memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan anak, baik pada usia prasekolah maupun pada tahap-tahap perkembangan selanjutnya, karena memiliki pengaruh terhadap perilaku anak.

Anak memiliki kebutuhan emosional, yaitu :

1. Dicintai
2. Dihargai
3. Merasa aman
4. Merasa kompeten
5. Mengoptimalkan kompetensi

Apabila kebutuhan emosi ini dapat dipenuhi akan meningkatkan kemampuan anak dalam mengelola emosi, terutama yang bersifat negatif. Emosi mempengaruhi penyesuaian pribadi sosial dan anak. Pengaruh tersebut antara lain tampak dari peranan emosi sebagai berikut:

1. Emosi menambah rasa nikmat bagi pengalaman sehari-hari. Salah satu bentuk emosi adalah luapan perasaan, misalnya kegembiraan, ketakutan ataupun kecemasan. Luapan ini menimbulkan kenikmatan tersendiri dalam menjalani kehidupan sehari-hari dan memberikan pengalaman tersendiri bagi anak yang cukup bervariasi untuk memperluas wawasannya.
2. Emosi menyiapkan tubuh untuk melakukan tindakan. Emosi dapat mempengaruhi keseimbangan dalam tubuh, terutama emosi yang muncul sangat kuat, sebagai contoh kemarahan yang cukup besar. Hal ini memunculkan aktivitas persiapan bagi tubuh untuk bertindak, yaitu hal-hal yang akan dilakukan ketika timbul amarah. Apabila persiapan ini ternyata tidak berguna, akan dapat menyebabkan timbulnya rasa gelisah, tidak nyaman, atau amarah yang justru terpendam dalam diri anak. Ketegangan emosi mengganggu keterampilan motorik. Emosi yang memuncak mengganggu kemampuan motorik anak. Anak yang terlalu tegang akan

memiliki gerakan yang kurang terarah, dan apabila ini berlangsung lama dapat mengganggu keterampilan motorik anak.

3. Emosi merupakan bentuk komunikasi. Perubahan mimik wajah, bahasa tubuh, suara, dan sebagainya merupakan alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyatakan perasaan dan pikiran (komunikasi non verbal).
4. Emosi mengganggu aktivitas mental. Kegiatan mental, seperti berpikir, berkonsentrasi, belajar, sangat dipengaruhi oleh kestabilan emosi. Oleh karena itu, pada anak-anak yang mengalami gangguan dalam perkembangan emosi dapat mengganggu aktivitas mentalnya.
5. Emosi merupakan sumber penilaian diri dan sosial. Pengelolaan emosi oleh anak sangat mempengaruhi perlakuan orang dewasa terhadap anak, dan ini menjadi dasar bagi anak dalam menilai dirinya sendiri.
6. Emosi mewarnai pandangan anak terhadap kehidupan. Peran-peran anak dalam aktivitas sosial, seperti keluarga, sekolah, masyarakat, sangat dipengaruhi oleh perkembangan emosi mereka, seperti rasa percaya diri, rasa aman, atau rasa takut.
7. Emosi mempengaruhi interaksi sosial. Kematangan emosi anak mempengaruhi cara anak berinteraksi dengan lingkungannya. Di lain pihak, emosi juga mengajarkan kepada anak cara berperilaku sehingga sesuai dengan ukuran dan tuntutan lingkungan sosial.
8. Emosi memperlihatkan kesannya pada ekspresi wajah. Perubahan emosi anak biasanya ditampilkan pada ekspresi wajahnya, misalnya tersenyum, murung atau cemberut. Ekspresi wajah ini akan mempengaruhi penerimaan sosial terhadap anak.
9. Emosi mempengaruhi suasana psikologis. Emosi mempengaruhi perilaku anak yang ditunjukkan kepada lingkungan (*covert behavior*). Perilaku ini mendorong lingkungan untuk memberikan umpan balik. Apabila anak menunjukkan perilaku yang kurang menyenangkan, dia akan menerima respon yang kurang menyenangkan pula, sehingga anak akan merasa tidak dicintai atau diabaikan.

Reaksi emosional apabila diulang-ulang akan berkembang menjadi kebiasaan. Dengan demikian, anak perlu dibiasakan dengan mengulang-ulang perilaku yang bersifat positif, sehingga akan menjadi kebiasaan yang positif pula. Anak mengkomunikasikan emosi melalui verbal, gerakan dan bahasa tubuh. Bahasa tubuh ini perlu kita cermati karena bersifat spontan dan seringkali dilakukan tanpa sadar. Dengan memahami bahasa tubuh inilah penulis dapat memahami pikiran, ide, tingkah laku serta perasaan anak. Dengan memahami bagaimana anak berkembang, akan membantu mendidik anak menjadi lebih baik, tentunya membutuhkan waktu dan komitmen.

Anak sebagai subjek pendidikan memerlukan lingkungan yang kondusif, dimana lingkungan tersebut mendukung dan efektif dalam mengoptimalkan potensi anak. Lingkungan yang kondusif tidak harus dilakukan di tempat-tempat dimana pendidikan formal terjadi, seperti di sekolah, dan tempat les. Namun lingkungan kondusif pun dapat diciptakan dimana saja dan kapan saja, termasuk di taman bermain, dan tempat-tempat hiburan lainnya. Karena sejatinya fase pertumbuhan pada anak menjadikan bermain sebagai proses belajar. Dengan bermain sangat lekat dengan kehidupan anak yang menyenangkan dan menjadikan mereka lebih ceria. Namun kebanyakan masyarakat masih beranggapan bahwa bermain sebagai suatu kegiatan yang membuang-buang waktu dan tidak bermanfaat. Tentu saja anggapan ini kurang benar, karena dalam bermain banyak hal yang dapat ditumbuhkan dan ditingkatkan bagi anak, tergantung jenis dan kualitas permainannya. Salah satu manfaat bermain bagi anak adalah untuk tumbuh dan berkembang. Bermain juga merupakan pengalaman belajar yang baik bagi anak.

Anak memiliki hak untuk bermain. Dengan kegiatan bermain mereka dapat mengembangkan bermacam aspek perkembangan baik itu sensorik, motorik, emosi, pengetahuan, keterampilan bahkan kecerdasan. Bukan hanya itu, anak juga belajar untuk bersosialisasi dan dapat menambah kosa kata baru.

Selama bermain, anak sangat membutuhkan peran orangtua secara langsung. Selain melakukan pendampingan, dan mendukung kegiatan bermain yang dilakukan anak, hal tersebut juga merangsang anak untuk

mengoptimalkan fungsi permainan terhadap aspek-aspek perkembangannya. Permainan memberi efek ke arah perkembangan anak, maka permainan yang mengarah pada perkembangan yang negatif dapat dikontrol, contohnya sikap agresif. Perlu diingat bahwa permainan adalah milik anak, orangtua.

Bermain memberi kesempatan pada anak untuk belajar berinteraksi, berlatih dan mengeksplorasi kemampuan dalam dirinya. Selain itu perkembangan emosi, psikis dan fisiknya juga akan semakin terasah. Sebagai orangtua yang baik, maka perlu memberikan waktu pada anak untuk bermain, dan jangan pernah menyepelkan waktu bermain bersama anak. Dengan bermain, anak mempelajari semua hal mengenai dirinya dan dunia luar serta bagaimana mengembangkan kemampuan semua indera-indera yang ada pada dirinya.



## **B. Rumusan Penciptaan**

1. Apa yang dimaksud dunia anak dan imajinasi anak?
2. Bagaimana memvisualisasikan gagasan imajinasi dunia anak ke dalam karya seni grafis?

## **C. Tujuan**

Tujuan dari penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan dunia anak dan imajinasi dunia anak.
2. Memvisualisasikan imajinasi dunia anak ke dalam karya-karya seni grafis.

## **D. Manfaat**

Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut :

1. Mampu mewujudkan ide, gagasan dan ekspresi melalui karya seni grafis dengan sumber ide yang sudah dipilih penulis.
2. Memperkaya imajinasi penulis serta penikmat seni.
3. Memberi semangat untuk bereksplorasi dalam pembuatan karya seni bagi penulis dan penikmat seni.
4. Meningkatkan mutu karya menjadi lebih baik dan menambah masukan bagi pencipta karya seni, khususnya di bidang seni grafis.

## **E. Makna Judul**

Judul yang diangkat oleh penulis dalam karya tugas akhir seni rupa murni ini adalah “Imajinasi Dunia Anak Sebagai Inspirasi Karya Seni Grafis”. Penulis sadar akan potensi absurditas yang mungkin terjadi dalam memaknai gagasan yang diwujudkan dalam karya seni grafis ini. Untuk itu dalam menghindari kemungkinan adanya multi tafsir dan kesalahfahaman, maka perlu adanya penegasan judul melewati pengertian setiap kata, yakni sebagai berikut :

- Imajinasi : Daya pikir untuk membayangkan.<sup>4</sup>
- Dunia : Bumi dengan segala yang terdapat di atasnya; jagat tempat kita hidup ini.<sup>5</sup>
- Anak : Manusia yg masih kecil<sup>6</sup>
- Inspirasi : Ilham<sup>7</sup>
- Penciptaan : Penciptaan adalah proses, cara, perbuatan menciptakan.<sup>8</sup>
- Karya : Karya adalah pekerjaan; hasil perbuatan; buatan; ciptaan (terutama hasil karangan).<sup>9</sup>
- Seni Grafis : Senigrafis meliputi semua bentuk seni visual yang dilakukan pada suatu permukaan dua dimensional sebagaimana lukisan, *drawing* atau fotografi. Lebih khusus lagi, pengertian istilah ini adalah sinonim dengan *printmaking* (cetakmencetak).<sup>10</sup>

Berdasarkan uraian di atas, makna dari judul “**Imajinasi Dunia Anak Sebagai Penciptaan Karya Seni Grafis**” adalah daya pikir untuk membayangkan dari manusia yang masih kecil dan bumi dengan segala yang terdapat di atasnya. Kemudian daya pikir tersebut menjadi ilham dalam proses menciptakan pekerjaan seni melalui bentuk visual dua dimensi dengan teknik cetak mencetak/ *printmaking*.

<sup>4</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa (ed.) *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008) p. 546

<sup>5</sup> Ibid p. 369

<sup>6</sup> Ibid, p. 57

<sup>7</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa (ed.) *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008) p. 558

<sup>8</sup> KBBI. Op.cit. 215

<sup>9</sup> <https://kbbi.web.id/karya>, dikutip pada tanggal 20 Maret, pukul 21.19 WIB

<sup>10</sup> M. Dwi Mariantio, *Seni Mencetak*, (kanisius, Yogyakarta, 1988), p. 15