

**KARYA SENI GRAFIS**



**PROGRAM STUDI S-1 SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2019**

**IMAJINASI DUNIA ANAK SEBAGAI INSPIRASI  
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



**AINIA SHOLIHAH**

**1212355021**

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  
2019

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

**IMAJINASI DUNIA ANAK SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS** diajukan oleh Ainia sholihah, NIM 1212355021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Jurusan/

Program Studi Seni Rupa Murni

Ketua/Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn

NIP.19761007 200604 1 001

**A. Judul: IMAJINASI DUNIA ANAK SEBAGAI INSPIRASI  
PENCIPTAAN KARYA SENI**

**B. Abstrak**

Oleh:

**Ainia Sholihah**

**NIM: 1212355021**

**ABSTRAK**

Dewasa ini seiring perkembangan zaman sangat mempengaruhi kehidupan dan tumbuh kembang anak. 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. Dengan memahami bagaimana anak berkembang, akan membantu mendidik anak menjadi lebih baik, tentunya membutuhkan waktu dan komitmen.

Penulis melakukan penelitian secara langsung bersama anak di lingkungan bermain dan sekitarnya, dan selama proses tersebut penulis mendapatkan pengalaman estetis tersendiri, yang kemudian dijadikannya sebagai ide dan inspirasi penciptaan karya seni rupa grafis murni. Selain itu penulis juga menyelaraskan imajinasi anak dalam wujud prakarya mereka.

Visualisasi pada karya penulis merupakan bentuk figuratif dengan menyesuaikan ide, topik yang kemudian diwujudkan dengan penggambaran objek manusia (anak) sesuai dengan karakter atau ide gagasan penulis.

Kata kunci: Dunia Anak, Imajinasi, Seniman, Seni Grafis

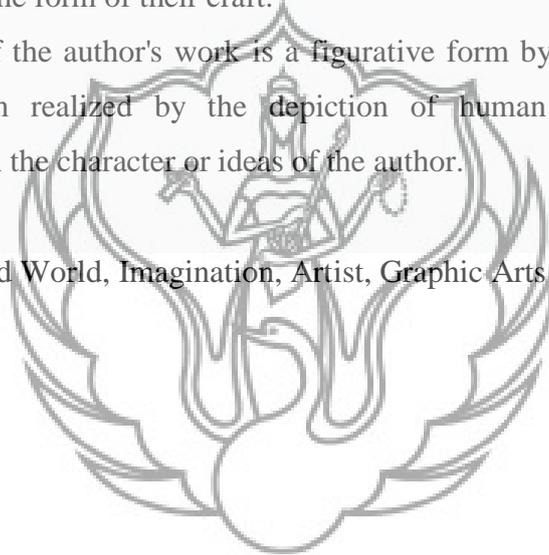
## ***ABSTRACT***

Today, along with the development of the times greatly affect the lives and growth of children. Most of the experiences that occur and the natural authors themselves around the residence where the environment is still lay about how to educate children well. By understanding how children develop, it will help educate children for the better, of course, takes time and commitment.

The author conducts research directly with children in the playing environment and its surroundings, and during the process the author gets his own aesthetic experience, which is then used as an idea and inspiration for the creation of pure graphic art works. In addition, the author also harmonizes the child's imagination in the form of their craft.

Visualization of the author's work is a figurative form by adjusting ideas, topics which are then realized by the depiction of human objects (children) in accordance with the character or ideas of the author.

Keywords: Child World, Imagination, Artist, Graphic Arts



## C. PENDAHULUAN

### 1. 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>1</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>2</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

<sup>1</sup> W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Balai Pustaka : Amirko, 1984), p. 25.

<sup>2</sup> Neil Postman, *The Disappearance of Childhood* ( Delacorte: 1982), p. 02.

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. 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.

## 2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, dengan bermain dan belajar bersama anak melalui kegiatan kreatif seperti menggambar dan mewarnai adalah salah satu cara untuk mengenal dunia anak lebih jauh. Kemudian dari imajinasi anak melalui hasil karya mereka dijadikan sebagai sumber inspirasi pembuatan karya dua dimensional dalam Tugas Akhir Penciptaan Seni Grafis.

Dalam seni grafis terdapat berbagai macam teknik yang dapat digunakan dalam menciptakan karya. Salah satunya adalah dengan cetak tinggi. Cetak tinggi bukan merupakan seni yang otentik, karena sifatnya yang reproduktif, yaitu dapat dicetak berulang kali. Hal yang otentik hanya terletak pada acuan cetaknya. Namun hasil cetaknya dianggap sebagai karya seni yang orisinal, bukan merupakan salinan. Teknik cukil ini dapat menampilkan ekspresi dari senimannya. Cetak tinggi sendiri dikenal dengan beberapa variasi, antara lain cukil pada permukaan kayu (*woodcut*), cukil pada permukaan *linolium* (*linocut*), dan cukil pada permukaan logam (*metalcut*). Melalui teknik cukil sebagai media yang mendorong untuk bereksperimen dengan teknik-teknik dan kemungkinan berekspresi dengan bentuk estetik sendiri.

Hal di atas juga menjadi faktor-faktor pertimbangan dalam menuangkan tema. Dasar-dasar ini merupakan uraian dan analisa dalam bentuk tulisan sebagai pertimbangan dalam proses penciptaan tugas akhir seni grafis. Rumusan permasalahan tersebut adalah :

- a. Apa yang dimaksud dunia anak dan imajinasi anak?
- b. Bagaimana memvisualisasikan gagasan imajinasi dunia anak ke dalam karya seni grafis?

Tujuan dan manfaat dari penciptaan karya seni ini adalah sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan dunia anak dan imajinasi dunia anak.
- b. Memvisualisasikan imajinasi dunia anak ke dalam karya-karya seni grafis.

- c. Mampu mewujudkan ide, gagasan dan ekspresi melalui karya seni grafis dengan sumber ide yang sudah dipilih penulis.
- d. Memperkaya imajinasi penulis serta penikmat seni.
- e. Memberi semangat untuk bereksplorasi dalam pembuatan karya seni bagi penulis dan penikmat seni.
- f. Meningkatkan mutu karya menjadi lebih baik dan menambah masukan bagi pencipta karya seni, khususnya di bidang seni grafis.
- g. Mengeksplorasi berbagai kemungkinan baru terhadap karya seni tiga dimensi yang membuka potensi dari media yang digunakan.

### 3. Teori

Visualisasi bentuk dalam karya tugas akhir ini menggunakan bentuk geografis (menggunakan ilmu ukur) dan bentuk nongeometris (meniru bentuk alam).

### 4. Metode

Dalam suatu karya seni, bahan adalah sesuatu yang sangat dipertimbangkan demi berlangsungnya proses berkarya. Bahan atau *material* yang digunakan dalam karya tugas akhir ini menggunakan media yang merepresentasikan respon pikiran terhadap interaksi suatu objek yang ada di sekitarnya dengan menggunakan teknik grafis yakni cukil kayu. Peralatan yang digunakan pun juga bukan menggunakan alat yang mudah didapat.

Berikut ini adalah penjelasan mengenai bahan yang digunakan:

- a. *Hardboard*/mdf digunakan sebagai pembuatan klise, dimana pembuatan klise adalah prinsip utama dalam seni grafis. Media *hardboard* dipilih karena memiliki tekstur hasil cetakan yang berbeda dari hasil cetakan pada media lainnya, dimana akan memberikan kesan alami dan hidup tersendiri.

b. Kertas *concord*

Pada proses pencetakan dengan menggunakan kertas konkord karena pada saat di press kertas dapat dengan mudah masuk ke dalam goresan yang sangat kecil sehingga hasilnya detail.

c. Ampelas, untuk membersihkan dan menajamkan permukaan pisau cukil.

d. Solar

Pembersihan sisa cat pada permukaan kayu dengan menggunakan solar. Solar merupakan bahan bakar minyak hasil sulingan dari minyak bumi mentah yang sifatnya sebagai pelarut. Selain itu solar juga mudah di dapat dan harganya lebih ekonomis dibandingkan bahan bakar minyak lainnya.

e. Tinta cetak *Offset*.

Tinta cetak *Offset* adalah jenis cat berbasis minyak yang digunakan dalam proses cetak seni grafis. Dalam tugas akhir ini penulis menggunakan warna hitam dan putih.

f. Tinta Cina dan cat tembok digunakan sebagai cat pelapis pada papan mdf agar nantinya pada proses pencukilan dapat dengan mudah membedakan bagian yang sudah tercukil dan yang belum dicukil.

Berikut ini adalah penjelasan mengenai alat yang digunakan:

1) Sendok dan Botol

Penggunaan menggunakan sendok dan botol sebagai ganti mesin press, digunakan pada saat proses pencetakan karena sifatnya yang utama dalam proses pembuatan karya cetak dalam untuk pemindahan tinta dari *hardboard* ke kertas.

2) *Roll*

Digunakan untuk mengoleskan dan meratakan cat ke permukaan *hardboard* yang sudah melalui proses pencukilan untuk pembentukan suatu obyek.

3) Tali rafia digunakan sebagai jemuran untuk meletakkan hasil cetakan.

4) Pisau cukil

Pisau cukil merupakan alat dalam seni grafis *Relief Print*. Terdapat 5 jenis mata pisau dengan kegunaan yang berbeda. Pada karya tugas akhir ini penulis menggunakan pisau cukil dengan bentuk v dan u untuk memperoleh garis kecil dan tipis.

5) *Cutter* dan gunting, digunakan saat memotong kertas.

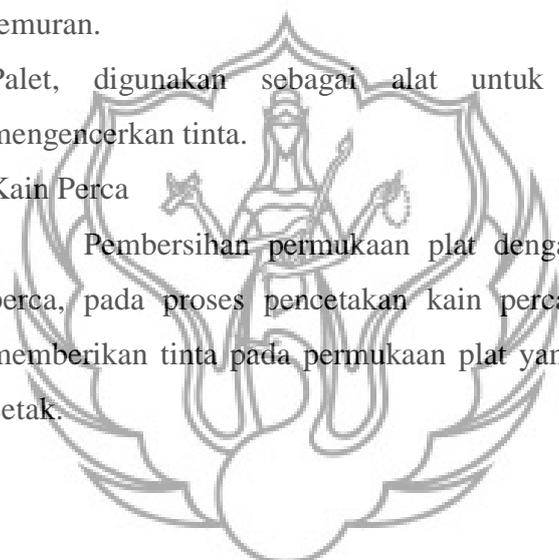
6) Penggaris, digunakan untuk mengukur ukuran kertas dan *hardboard*.

7) Penjepit kertas, digunakan untuk menjepit hasil cetakan pada jemuran.

8) Palet, digunakan sebagai alat untuk mengambil ataupun mengencerkan tinta.

9) Kain Perca

Pembersihan permukaan plat dengan menggunakan kain perca, pada proses pencetakan kain perca juga berguna untuk memberikan tinta pada permukaan plat yang sudah siap untuk di cetak.



## 5. Tehnik

Teknik yang digunakan adalah teknik cukil kayu (*woodcut*), adalah teknik cetak tinggi atau cukil ini menghasilkan gambar maupun tulisan melalui proses pencetakan dengan menggunakan permukaan lembar kayu, *linoleum*, *hardboard* atau karet vinyl yang dipahat atau dicukil sebagai acuan cetak atau plat.

## 6. Tahap-tahap perwujudan:

a. Membuat sketsa perencanaan karya.

Pada tahap pembuatan sketsa ataupun perencanaan gambar dilakukan untuk memperhitungkan bentuk, komposisi dan gambar yang akan di capai pada proses pembuatan suatu karya.

b. Menutup permukaan *harboard*

Tutup permukaan *hardboard* dengan menggunakan tinta bak atau menggunakan cat tembok secara merata atau sesuai kebutuhan.

c. Mencukil permukaan *hardboard*

Cukil *hardboard* yang telah dilapisi cat dengan pisau cukil pada permukaan cat sesuai sketsa yang sudah dipersiapkan sebelumnya, sampai gambar yang diharapkan tercipta dipermukaan *hardboard*.

d. Penutupan obyek

Tutup obyek yang telah terbentuk pada permukaan plat dengan tinta cetak hingga merata pada permukaan yang tidak di cukil.

e. Proses pengepresan

*Hardboard* dicetak pada kertas yang sebelumnya telah dilembabkan dengan air, dengan kedudukan kertas berada diatas permukaan *hardboard* kemudian alas pelindung (kertas). Kemudian melakukan proses pengepresan dengan cara diinjak-injak dengan kaki atau dengan alat (botol kaca atau sendok).

f. Pengambilan hasil cetakan

g. Pemajangan hasil cetakan yang telah jadi

7.

#### D. PEMBAHASAN KARYA



**Gambar 24.** Ainia Sholihah, *Balonku Ada Lima*, 2019

3/3 Cukil kayu pada pada kertas, 37 cm x 45 cm

Pada karya ini menceritakan tentang sebuah objek hidup yaitu anak dengan melakukan gerakan melompat sambil membawa sembilan buah balon. Kegiatan melompat ini mengibaratkan keceriaan sang anak pada usianya, dimana ia tak lepas dari dunianya yaitu bermain. Maksud dari kesembilan balon ini adalah seperti simbol jumlah bilangan ganjil yang tidak bisa dibagi, sama halnya dengan peran orangtua dalam memberikan perhatian kepada anak yang tidak bisa dibagi dan harus sama rata. Dalam setiap balon berisi bermacam-macam simbol seperti bunga dan topi toga. Bunga adalah simbol keindahan dan tumbuh subur, sedangkan toga adalah sebuah pencapaian. Sama halnya dengan anak akan selalu tumbuh dan berkembang, dan dalam hidupnya kelak akan menemukan suatu pencapaian.



**Gambar 43.** Ainia Sholihah, *Hukum Alam*, 2019

1/5 Cukil kayu pada pada kertas, 45 cm x 65 cm

Dalam karya ini penulis memvisualkan dimana seorang anak perempuan sedang berayun pada tanaman merambat. Di sekitar anak tersebut terdapat karakter putri duyung dan boneka yang melambangkan mainan anak perempuan. Di sekitar boneka dan putri duyung tersebut terdapat visual awan. Awan terbentuk dari udara yang mengandung uap air. Uap air ini meluap menjadi titik-titik air dan terbentuklah awan. Semakin banyak titik-titik air pada awan maka semakin besar awan itu. Sama halnya dengan manusia, semakin terpandang semakin lupa dengan hukum alam, Namun ketika manusia semakin banyak dirundung kegalauan tak sedikit yang putus asa dalam menjalani hidupnya, hingga akhirnya manusia mengakhiri hidupnya tanpa menghiraukan hukum alam yang telah digariskan untuknya.

## E. KESIMPULAN

Membuat karya seni adalah cara untuk mengungkapkan segala pola pikir yang tertangkap langsung dari gagasan seseorang, lalu diekspresikan sesuai dengan tujuannya. Berbagai macam tujuan dapat muncul untuk diri sendiri atau lingkungan sekitarnya. Pada setiap karya seni terdapat banyak aspek yang dapat dikaji dan dipelajari.

Pemilihan suatu gagasan yang diwujudkan ke dalam karya seni berawal dari berbagai pengalaman yang dicermati secara intens dari lingkungan sosialnya, seperti hadirnya ruang interaksi dalam kehidupan bermasyarakat dimana pengaruhnya akan membentuk suatu dinamika kehidupan sosial sebagai realitas bersama.

Penciptaan karya seni bukan semata-mata ekspresi diri seniman dalam menghasilkan bentuk-bentuk artistik, namun karya seni selalu memiliki relasi dengan lingkup sekitar yang lebih luas seperti konteks lingkungan hingga kondisi sosial akhir-akhir ini. Seperti tema yang diangkat penulis dalam tugas akhir ini yaitu tentang imajinasi anak dan dunianya yang kemudian direfleksikan dengan ide penulis sendiri.

Berkarya juga sebagai cara menggali potensi dari menyalurkan imajinasi untuk direalisasikan menjadi objek. Kehidupan memberikan banyak pelajaran dari mengenali lingkungan bahkan dalam diri sendiri. Dalam kaitannya mengkritisi sistem pendidikan terhadap anak penulis kemudian menggambarkan sentilan atas kritik-kritiknya melalui fantasi tentang imajinasi dunia anak yakni bermain dan belajar agar menggugah kesadaran orang tua akan pentingnya peran orang tua dalam perkembangan dunia anak.

Maka pengerjaan karya penulis bukan semata-mata ekspresi diri penulis dalam menghasilkan bentuk-bentuk artistik, namun karya yang memiliki relasi yang kuat dengan lingkungan bermain anak. Dengan

diwujudkan secara simbolik, metaforis dan absurd sesuai karakter penulis dalam membuat karyanya, karya-karya tersebut diharapkan bisa diapresiasi dan menggugah pemikiran penonton untuk berpikir, bertindak, dan lebih sadar akan pentingnya peranan orang tua dalam mendidik anak melalui peran aktif terhadap dunia anak.

Secara keseluruhan, dalam tugas akhir penciptaan karya seni grafis ini memiliki banyak kekurangan baik secara visual maupun gagasannya. Oleh sebab itu, penulis dengan lapang dada tetap menerima kritik dan saran yang membangun terhadap karya maupun tulisan agar menjadi masukan dan perbaikan untuk kualitas yang lebih baik di masa mendatang.







