

**MEMORI KANAK-KANAK
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh :

Felicitas Elma

NIM 1512589021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2019

**MEMORI KANAK-KANAK
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



**Felicitas Elma
NIM 1512589021**

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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

MEMORI KANAK-KANAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS diajukan oleh Felicitas Elma, NIM 1512589021, Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 November 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Drs. Andang Suprihadi P., M.S.

NIP 19561210 198503 1 002

Pembimbing II

Nadiyah Tunikmah, S.Sn., M.A.

NIP 19790412 200604 2 001

Cognate / Anggota

A.C. Andre Tanama, M.Sn.

NIP 19820328 200604 1 001

Ketua Jurusan/

Program Studi/Ketua/Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn

NIP 19761007 200604 1 00

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des

NIP 19590802 198803 2 002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Felicitas Elma
NIM : 1512589021
Jurusan : Seni Rupa Murni
Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta
Judul Tugas Akhir : Memori Kanak-kanak sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni yang telah penulis buat adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila dikemudian hari penulisan laporan Tugas Akhir ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib dan peraturan yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam pengaruh paksaan.

Yogyakarta, 15 November 2019

Penulis

Felicitas Elma
NIM 1512589021

MOTTO dan PERSEMBAHAN

▪괜찮아, 수고했어, 정말 고생했다.▪

“Janganlah hendaknya kamu kuatir tentang apapun juga, tetapi dalam segala hal nyatakanlah keinginanmu kepada Allah dalam doa dan permohonan dengan ucapan syukur. Maka, damai sejahtera Allah yang melampaui segala akal, akan memelihara hati dan pikiranmu dalam Kristus Yesus.”

(Filipi 4 : 6-7)

“Kita harus bersaing dengan diri kita sendiri. Bersaing dengan orang lain hanya membuat kita merasa kesepian. Yakinlah, kesuksesan sebenarnya adalah hidup tanpa rasa kesepian.”

(Sky Castle –Korean Drama-)

“Aku harus selalu memikirkan cara untuk mengubah tanda tanya menjadi tanda seru.”

(Yook Sung Jae BTOB)

“Hal yang menentukan takdir seseorang adalah kemauan dan usaha orang itu sendiri.”

(Lee Seung Gi)

Penulis mempersembahkan karya tulis Tugas Akhir ini kepada :

Tuhan Yesus dan Bunda Maria.

Diri saya sendiri yang telah bertahan dan berjuang sampai detik ini.
Orang tua, kakak, dan keluarga yang telah memberikan dukungan moral maupun materiel.

Orang-orang disekitar penulis yang telah mendukung dan mendoakan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya, sehingga Tugas Akhir Akhir penciptaan Karya Seni dengan judul MEMORI KANAK-KANAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 (S-1) Minat Utama Seni Grafis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara fisik, materi, maupun spiritual, sehingga Tugas Akhir berupa karya dan laporan ini dapat diselesaikan sesuai dengan harapan. Penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Drs. Andang Suprihadi P., MS., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang membangun selama proses penulisan laporan dan penciptaan karya seni dari awal hingga akhir.
2. Nadiyah Tunikmah, S.Sn., M.A., selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar telah membimbing dan mengarahkan penulis selama proses penulisan laporan dan penciptaan karya seni dari awal hingga akhir.
3. A.C. Andre Tanama, M.Sn., selaku cognate/penguji ahli.
4. Rain Rosidi S.Sn., selaku dosen wali pada semester 1 sampai dengan 4 yang telah membantu dan membimbing selama semester-semester awal.
5. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., selaku dosen wali pada semester 5 sampai saat ini sekaligus selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta yang telah meluangkan waktu untuk membantu, membimbing, dan mengarahkan penulis dalam menempuh studi selama ini.
6. Seluruh dosen Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan baik teori maupun praktek serta dukungan doa dan semangat sampai saat ini.
7. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
8. Orang tua yang telah mendoakan dan memberikan dukungan baik secara morel maupun materiel.

9. Kakak terkasih, Lucia Arum Utari Putri yang telah berkerja keras diperantauan dan memberikan dukungan secara morel dan materiel.
10. Seluruh keluarga trah Harsosabari yang telah mendukung, mendoakan, dan memberikan semangat kepada penulis.
11. Ramadhani Galuh, Anggi Liana, Ziana Setiyana, dan Riditya Naomi yang selalu menjadi teman untuk bermain, bercerita, dan berkeluh kesah serta selalu membantu, menghibur, mendukung, dan mendoakan dari masa SMK hingga sekarang.
12. Ifthinan, Gina, Landha, Arizqian, Nana, Andi, Mas Anjas, Cheetah, Dimas, Faraz, Acil dan seluruh teman-teman Seni Murni angkatan 2015 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu, menghibur, mendukung, dan mendoakan.
13. Mbak Mira, mas Rokhim, dan semua teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu, mendukung, dan mendoakan.
14. Chicko dan Choco yang selalu menemani dan menghibur penulis.
15. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun sangat penulis harapkan sehingga dapat membantu untuk penyempurnaan laporan ini dan penciptaan karya seni yang lebih baik dikemudian hari. Akhir kata, penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 15 November 2019

Penulis

Felicitas Elma

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO dan PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR KARYA	xii
ABSTRAK	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	5
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Makna Judul	6
BAB II.....	8
KONSEP	8
A. Konsep Penciptaan	8
B. Konsep Perwujudan	14
C. Konsep Penyajian.....	22
BAB III	24
PROSES PEMBENTUKAN.....	24
A. Bahan.....	24
B. Alat.....	29
C. Teknik	33
D. Tahap-Tahap Perwujudan	34
BAB IV	41
DESKRIPSI KARYA	41
BAB V.....	74
PENUTUP.....	74
DAFTAR PUSTAKA	76

LAMPIRAN.....	77
A. <i>CV (Curriculum Vitae)</i>	77
B. Poster Pameran.....	79
C. Katalogus	80
D. Foto Suasana Display Karya	81
E. Foto Suasana Pameran	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bapak dan teman-teman ketika di depan rumah di Timor Timur	2
Gambar 2. Bapak dan kakak ketika di Timor Timur	3
Gambar 3. Penulis bersama sepupu ketika berusia 4 tahun di depan rumah Kakek Nenek di Yogyakarta.....	4
Gambar 4. Penulis (baju merah) ketika berusia 4 tahun bersama sepupu dan almarhum kakek-nenek di Yogyakarta.....	11
Gambar 5. Penulis ketika berumur 7 tahun bersama sepupu di Yogyakarta	12
Gambar 6. Penulis (baju merah) bersama kakak dan sepupu di Yogyakarta.....	12
Gambar 7. Detail garis yang membentuk arsir pada karya Felicitas Elma berjudul <i>Roller Coaster</i>	16
Gambar 8. Karakter yang dibuat penulis sebelum terinspirasi dari karakter <i>Studio Ghibli</i>	17
Gambar 9. Karakter yang dibuat penulis setelah terinspirasi dari karakter <i>Studio Ghibli</i>	17
Gambar 10. Salah satu karya penulis yang hanya menggunakan warna hitam tanpa campuran warna lain	18
Gambar 11. Salah satu karya penulis yang menggunakan warna hitam dicampur dengan sedikit warna merah	19
Gambar 12. Contoh karya dengan objek utama ditengah dan objek pendukung disekitarnya	19
Gambar 13. Contoh karya yang menggunakan tekstur untuk <i>background</i> dengan teknik <i>aquatint</i>	20
Gambar 14. Karakter bernama Mei dalam film <i>My Neighbour Totoro</i>	21
Gambar 15. Daniel Chiaccio, <i>Mainstay</i> , AP copper plate intaglio, dry point and aquatint, 6” x 9” printed on reverse suede off white paper.....	22
Gambar 16. Plat Alumunium	24
Gambar 17. Tinta cetak	25
Gambar 18. Tinta spidol permanen warna hitam	25
Gambar 19. Kertas	26
Gambar 20. FeCl (<i>ferric chloride</i>)	26
Gambar 21. Air.....	27

Gambar 22. Spritus dan kapur.....	27
Gambar 23. Bubuk resin	28
Gambar 24. <i>Linseed Oil</i>	28
Gambar 25. Kertas HVS, pensil, cutter, dan penggaris	29
Gambar 26. Batang / paku baja (<i>scraper</i>)	29
Gambar 27. Amplas	30
Gambar 28. Kuas.....	30
Gambar 29. Lakban bening	31
Gambar 30. Kain kasa dan kertas roti	31
Gambar 31. Mesin press atau mesin cetak <i>Intaglio</i>	32
Gambar 32. Lilin	32
Gambar 33. Sarung tangan karet.....	33
Gambar 34. Proses pembuatan sketsa pada kertas HVS	34
Gambar 35. Berbagai buku yang berkaitan dengan seni.....	35
Gambar 36. Berbagai jenis buku lainnya yang dapat memperkuat konsep karya	35
Gambar 37. Proses menghaluskan pinggiran plat dengan amplas	36
Gambar 38. Proses pembersihan plat menggunakan serbuk kapur dan spritus	37
Gambar 39. Proses pengasaman plat.....	38
Gambar 40. Proses pembersihan lapisan tinta spidol permanen	38
Gambar 41. Proses pemberian tinta pada plat	39
Gambar 42. Proses cetak menggunakan mesin pres	39

DAFTAR KARYA

Gambar 43.....	42
“Penjual Daging Hahi”	42
<i>Etching</i> diatas Kertas, 15 x 25 cm, 2019	42
Gambar 44.....	44
“Penjual Tasi Ikan”	44
<i>Etching</i> diatas Kertas, 15 x 25 cm, 2019	44
Gambar 45.....	46
“Lambang Persaudaraan”	46
<i>Etching</i> diatas Kertas, 15 x 25 cm, 2019	46
Gambar 46.....	48
“Cemburu #1”	48
<i>Etching</i> diatas Kertas, 15 x 25 cm, 2019	48
Gambar 47.....	50
“Cemburu #2”	50
<i>Etching</i> diatas Kertas, 15 x 25 cm, 2019	50
Gambar 48.....	51
“Roller Coaster”	51
<i>Etching</i> diatas Kertas, 15 x 25 cm, 2019	51
Gambar 49.....	53
“Tidak sengaja”	53
<i>Etching</i> diatas Kertas, 15 x 25 cm, 2019	53
Gambar 50.....	54
“Jatuh dari Sepeda”	54
<i>Etching</i> diatas Kertas, 15 x 25 cm, 2019	54
Gambar 51.....	55
“Ular Imitasi”	55
<i>Etching</i> diatas Kertas, 15 x 25 cm, 2019	55
Gambar 52.....	56
“Dress Favoritku”	56
<i>Etching</i> diatas Kertas, 15 x 25 cm, 2019	56

Gambar 53.....	58
“Buah Asem Pembawa Sial”	58
<i>Etching</i> diatas Kertas, 15 x 25 cm, 2019	58
Gambar 54.....	60
“Badminton”	60
<i>Etching</i> diatas Kertas, 15 x 25 cm, 2019	60
Gambar 55.....	62
“Cita-citaku Dulu”	62
<i>Etching</i> diatas Kertas, 15 x 25 cm, 2019	62
Gambar 56.....	64
“Jahil”	64
<i>Etching</i> diatas Kertas, 15 x 25 cm, 2019	64
Gambar 57.....	65
“Micky”	65
<i>Etching</i> diatas Kertas, 15 x 25 cm, 2019	65
Gambar 58.....	67
“Tersengat Kalajengking”	67
<i>Etching</i> diatas Kertas, 15 x 25 cm, 2019	67
Gambar 59.....	69
“Digigit Anjing”	69
<i>Etching</i> diatas Kertas, 15 x 25 cm, 2019	69
Gambar 60.....	70
“Kelonan”	70
<i>Etching</i> diatas Kertas, 15 x 25 cm, 2019	70
Gambar 61.....	72
“Kuteks Alami”	72
<i>Etching</i> diatas Kertas, 15 x 25 cm, 2019	72
Gambar 62.....	73
“Temanku Mimisan”	73
<i>Etching</i> diatas Kertas, 15 x 25 cm, 2019	73

ABSTRAK

Setiap orang memiliki memori, baik memori ketika masa kanak-kanak, remaja, ataupun masa tua. Memori yang tersimpan tersebut terdiri dari berbagai pengalaman, misalnya pengalaman yang menyenangkan, menyedihkan, mengharukan, dan lain-lain. Memori-memori yang tersimpan ini yang nantinya akan diingat kembali dan ditimbulkan kembali meskipun tidak secara utuh atau rinci, hanya berupa potongan-potongan saja, atau bahkan bercampur dengan imajinasi.

Dalam menerapkan sebuah ide terutama dalam hal ini adalah berkaitan dengan memori kanak-kanak menjadi karya seni, terdapat beberapa tahapan yang dilalui, yaitu: tahap pertama, menimbulkan kembali memori dengan cara mengingat kembali, mendengarkan cerita dari keluarga, dan mengenal kembali melalui sebuah foto ataupun benda lainnya. Tahap kedua, menyeleksi memori-memori kanak-kanak yang tersimpan. Tahap ketiga, mengeksekusi ide memori kanak-kanak yang sebelumnya sudah diseleksi, menjadi karya seni.

Perwujudan karya seni grafis ini adalah upaya untuk memvisualisasikan memori kanak-kanak kedalam karya seni grafis melalui teknik cetak dalam (*intaglio*) yaitu teknik *etching*. Karya seni grafis yang terdiri dari 20 karya ini, merupakan karya yang bersifat ilustratif dari setiap memori yang diungkapkan sehingga maksud atau cerita dibalik karya tersebut dapat diketahui orang lain yang menikmatinya.

Kata kunci : Memori, Kanak-kanak, Seni grafis, *Intaglio*, *Etching*

ABSTRACT

Everyone has memory, whether it's childhood, adolescence, or old age. The stored memory consists of a variety of experiences, such as a pleasant, depressing, heartbreaking experience, etc. These saved memories will be regenerated and recalled even if they are not in full or detailed, only pieces, or even mixed with imagination.

In applying an idea especially in this case is related to the memory of children into artwork, there are several steps passed, namely: the first stage, regenerate memory by remembering again, listening to the story of Family, and get back to a photograph or any other thing. The second stage, selecting the stored children's memory. The third stage executes the idea of childhood memory that has been selected, into artwork.

The embodiment of this artwork is an attempt to visualize children's memory into printmaking through an intaglio-etching technique. This artwork consisting of 20th works, is an illustrative work of any memory expressed so that the intent or story behind the work can be known to others who enjoy it.

Keywords : Memory, Children, Printmaking, Intaglio, Etching

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seni rupa merupakan salah satu kesenian yang mengacu pada bentuk visual yang menyajikan susunan dari unsur-unsur rupa. “Seni rupa ditinjau dari segi fungsi terhadap masyarakat atau kebutuhan manusia, seni rupa secara teoritis dibagi menjadi dua kelompok, yaitu seni murni (*fine art*) dan seni terapan (*applied art*).”¹

Seni murni adalah cabang seni rupa yang melibatkan ungkapan atau ekspresi jiwa yang semata-mata bertujuan untuk memenuhi kebutuhan spiritual. Dengan kata lain seni tersebut hanya mengejar nilai kepentingan estetika yang diwujudkan oleh seniman penciptanya dan ditujukan untuk penikmat seni dengan tujuan agar memperoleh pengalaman yang sama.

“Sebagai media ekspresi murni, berbagai pengalamanpun dapat dimunculkan melalui karya-karya seni murni.”² Melalui sebuah karya seni, seseorang dapat bercerita tentang pengalaman atau kenangan pribadinya dan orang-orang disekitarnya seperti keluarga. Sebuah pengalaman yang pernah dialami ini nantinya akan menjadi sebuah memori yang tak terlupakan bagi orang itu sendiri ataupun orang-orang disekitarnya. Sebagian orang mungkin tidak dapat mengingat memori itu, namun ingatan akan pengalaman masa lampau tersebut dapat teringat kembali melalui cerita orang-orang disekitarnya.

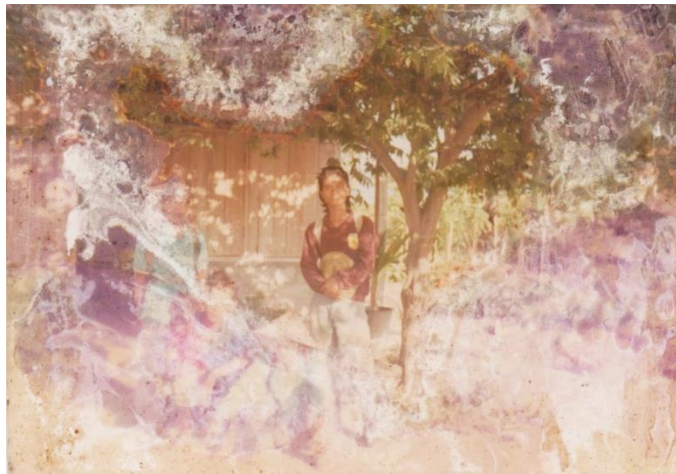
Memori sendiri memiliki arti penting bagi setiap orang, baik itu memori yang menyenangkan, menyedihkan, memalukan, dan sebagainya. Namun, tidak semua orang dapat mengingat secara detail memorinya masing-masing, meskipun dapat mengingatnya, memori tersebut hanya akan teringat berupa potongan-potongan memori atau secara tidak utuh atau bahkan dapat tercampur dari satu memori dengan memori yang lain.

¹ Dharsono Soni Kartika, *Seni Rupa Modern* (Bandung: Rekayasa Sains, 2017), p. 32

² Sunarto-Suherman, *Apresiasi Seni Rupa* (Yogyakarta: Thafa Media, 2017), p. 61

Hal tersebut yang melatarbelakangi penciptaan karya dalam tugas akhir ini yang mengangkat judul “*Memori Kanak-kanak sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis*”. Alasan tertarik memilih judul tersebut adalah keinginan untuk mengungkapkan beberapa memori kanak-kanak yang masih diingat sampai sekarang dan keinginan untuk mengetahui lebih dalam memori-memori yang diceritakan oleh keluarga mengenai masa kanak-kanak penulis.

Bagi penulis dan keluarga, salah satu memori yang tak pernah terlupakan adalah pengalaman tinggal di Timor Timur. Tahun 1992 merupakan tahun dimulainya kehidupan keluarga di Timor Timur. Keluarga yang terdiri dari Bapak, Ibu, dan Kakak berangkat dari Muntilan, Magelang menuju Semarang, setelah itu menggunakan pesawat Hercules milik TNI menuju ke Suai, Timor Timur. Pada tahun 1992 Timor Timur masih menjadi bagian dari Negara Indonesia. Ketika sampai disana, rombongan transmigrasi disambut dengan gembira oleh orang-orang asli Timor Timur. Sebagai tanda bahwa rombongan diterima disana dan tanda persahabatan, kepala suku asli Timor Timur memberikan daun sirih dan buah pinang yang dimasukkan kedalam sebuah tempat yang disebut *tanasak* kepada salah satu transmigran sebagai perwakilan rombongan.



Gambar 1. Bapak dan teman-teman ketika di depan rumah di Timor Timur
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Di Timor Timur, keluarga tinggal di sebuah rumah kecil pinggir pantai di Culuan, Zumalai, Provinsi Suai, distrik Cova-Lima. Lokasi rumah yang dekat dengan laut Timur dan hutan menjadikan banyak penjual ikan laut dan babi hutan yang sering berjualan di daerah tersebut. Keluarga tinggal berdampingan dengan

para tetangga yang juga berasal dari berbagai daerah di Indonesia yang mengikuti program transmigrasi dan penduduk asli Timor Timur.

Setelah beberapa tahun tinggal di Timor Timur, keluarga sudah bisa membaur dengan baik bersama suku asli Timor Timur, salah satu contohnya adalah berbicara dengan menggunakan Bahasa Portugis dan Tetun yaitu bahasa asli Timor Timur. Selain itu, keluarga juga sering kali melihat kebudayaan asli Timor Timur, salah satunya adalah tarian *Tebe-Tebe*. Tarian ini sering kali ditampilkan untuk menyambut tamu-tamu penting.

Pada tahun 1996, penulis lahir di Timor Timur. Salah satu memori yang diingat oleh ibu dan diceritakan kepada penulis adalah ketika penulis lahir, kakak sempat marah dan cemburu lalu menangis di sudut kamar. Seiring berjalannya waktu, penulis seringkali diajak kakak untuk bermain bersama anak-anak asli Timor Timur. Meskipun sempat menjalani masa kecil di sana selama dua tahun, penulis sama sekali tidak bisa mengingat memori atau kenangan-kenangan yang pernah dialami di Timor Timur. Penulis hanya tahu tentang kehidupan ketika tinggal di Timor Timur dari orang tua dan kakak yang sesekali bercerita meskipun tidak secara mendetail.



Gambar 2. Bapak dan kakak ketika di Timor Timur
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Tidak banyak memori kanak-kanak yang diingat dengan baik, namun ada beberapa memori yang berkesan sehingga masih dapat diingat dan dikenang dengan baik hingga saat ini. Beberapa diantaranya ketika terjatuh dari sepeda dan

kepala penulis membentur batu, ketika bermain dengan sepupu lalu kepala penulis tertimpa bambu yang terdapat paku diujungnya, ketika sedang bermain lalu tangan penulis tersengat kalajengking, dan lain sebagainya. Terkadang keluarga juga sering bercerita tentang memori yang masih diingat, baik itu cerita penulis ataupun cerita tentang keluarga. Memori yang berkesan tidak selalu memori yang menyenangkan ataupun membahagiakan, memori yang menyakitkan terkadang juga berkesan sehingga dapat diingat sampai sekarang.



Gambar 3. Penulis bersama sepupu ketika berusia 4 tahun di depan rumah Kakek Nenek di Yogyakarta
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Memori-memori yang berkesan akan selalu diingat dan dikenang meskipun hanya samar, sehingga dapat dengan mudah dijadikan sebagai ide dasar untuk berkarya seni. Mengutip dari buku Jakob Sumardjo yang berjudul *Filsafat Seni* bahwa pengalaman estetiklah yang menjadi dasar seorang seniman dapat menciptakan sebuah karya seni.

Selama dalam proses artistik tersebut ia dikendalikan oleh pengalaman estetikanya. Penciptaan karya seni memang merupakan kerja pengungkapan diri, ekspresi diri, dalam suatu wujud benda seni. Tetapi, pengungkapan isi jiwa seniman secara artistik itu tak dilakukan sewenang-wenang tanpa kesadaran pengalaman estetik.³

Berdasarkan latar belakang tentang memori kanak-kanak dan memori yang diceritakan oleh keluarga tersebut, maka penulis tertarik membuat tugas akhir dengan judul “*Memori Kanak-kanak sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis*”.

³ Jakob Sumardjo, *Filsafat Seni* (Bandung: Penerbit ITB), 2000, p. 166

B. Rumusan Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya seni, terdapat beberapa hal yang hendak diuraikan dan dianalisis kedalam bentuk sebuah karya dan penulisan yang berdasarkan latar belakang yang telah dipilih. Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat dua rumusan penciptaan, yaitu :

1. Bagaimana memori kanak-kanak dapat dijadikan sebagai ide penciptaan seni grafis ?
2. Bagaimana mewujudkan memori kanak-kanak kedalam sebuah karya dua dimensional dengan menggunakan teknik etsa dalam seni grafis ?

C. Tujuan dan Manfaat

Dalam setiap proses penciptaan karya seni, pencipta karya seni tersebut pasti memiliki tujuan tertentu dan manfaat yang diinginkan. Dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis memiliki tujuan dan manfaat sebagai berikut :

1. Tujuan
 - a. Memvisualisasikan memori kanak-kanak yang masih diingat hingga sekarang dan memori yang diceritakan oleh keluarga kedalam sebuah karya seni grafis.
 - b. Mengungkapkan memori kanak-kanak sebagai refleksi perenungan bahwa pengalaman yang sederhana pun dapat menarik untuk diungkapkan dan diceritakan kepada orang lain.
 - c. Mengingat dan menceritakan kembali pengalaman masa lampau yang sekarang menjadi sebuah memori.
 - d. Sebagai media ekspresi pribadi dalam bentuk karya seni grafis.
2. Manfaat
 - a. Bagi penulis pribadi, dapat menimbulkan kembali atau untuk menceritakan kembali memori yang sempat terlupakan dan memvisualisasikan kedalam sebuah karya seni grafis.
 - b. Memberikan pengalaman estetis bagi siapapun yang menghayatinya.
 - c. Bagi masyarakat khususnya dibidang seni rupa, dapat memberikan referensi bahwa pengalaman masa lampau dan pengalaman yang

tidak bisa diingat juga dapat dijadikan ide untuk berkarya seni, namun tetap berdasarkan sumber yang terkait.

D. Makna Judul

Judul dalam Tugas Akhir ini adalah “*Memori Kanak-kanak sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis*”, untuk menghindari salah pengertian terhadap judul penulisan, maka perlu diberikan batasan berupa pengertian kata-kata yang dimaksud, yaitu sebagai berikut :

1. Memori

“Memori merupakan kesadaran akan pengalaman masa lampau yang hidup kembali ; ingatan.”⁴

“Kemampuan mengingat pada manusia yang menunjukkan bahwa manusia mampu menerima, menyimpan, dan menimbulkan kembali pengalaman-pengalaman yang dialaminya.”⁵

Dalam hal ini, penulis menggunakan memori pribadi yang masih diingat dan dikenang serta cerita dari memori keluarga.

2. Kanak-kanak

“Anak-anak usia antara 2-6 tahun ; belum berpengalaman ; masih sangat muda.”⁶

“Menurut Aristoteles, masa kanak-kanak adalah masa ketika berumur 0-7 tahun, yang disebut sebagai masa anak kecil, masa bermain.”⁷

Memori kanak-kanak yang digunakan penulis adalah ketika berumur kurang lebih 2-12 tahun atau ketika masa SD.

3. Ide

“Rancangan yang tersusun didalam pikiran ; gagasan.”⁸

⁴ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa (ed. 3) *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta : Balai Pustaka, 2005) p. 730

⁵ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum* (Yogyakarta: Penerbit Andi, cetakan kelima, 2010) p. 162

⁶ <https://www.kbbi.web.id/kanak-kanak> diakses pada tanggal 20 Mei 2019 pada pukul 11.42 WIB

⁷ Kartini Kartono, *Psikologi Anak: Psikologi Perkembangan* (Bandung: Penerbit Mandar Maju, 1995), p. 28

⁸ <https://www.kbbi.web.id/ide> . op.cit

4. **Penciptaan**

“Proses ; cara ; perbuatan menciptakan.”⁹

5. **Seni Grafis**

“Seni grafis termasuk bagian dari seni murni yang berwujud dua dimensional yang dihasilkan melalui proses cetak.”¹⁰

Pengertian tugas akhir yang berjudul *Memori Kanak-kanak Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis* ini adalah suatu pengungkapan dari pengalaman-pengalaman masa kanak-kanak ketika berumur kurang lebih 2-12 tahun yang masih diingat dan dikenang hingga sekarang, dengan latar belakang tempat di Timor Timur dan di Yogyakarta yang dijadikan sebagai ide penciptaan karya seni grafis.

⁹ <https://www.kbbi.web.id/cipta> . op.cit

¹⁰ Nooryan Bahari, *Kritik Seni: Wacana Apresiasi dan Kreasi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), p. 83