

**PERILAKU USIL ANAK-ANAK SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

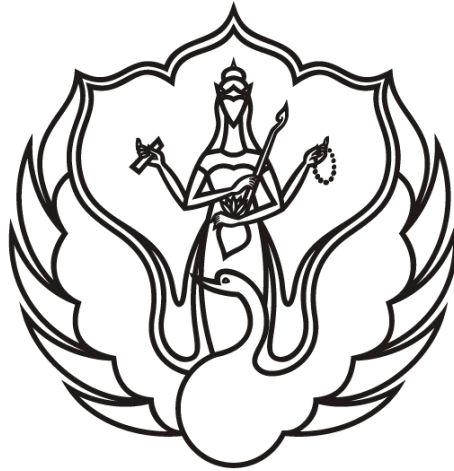
Oleh:

Nadia Putri Dewanti

NIM 1112256021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

**PERILAKU USIL ANAK-ANAK SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Nadia Putri Dewanti

NIM 1112256021

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
2018

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul :

PERILAKU USIL ANAK-ANAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS diajukan oleh Nadia Putri Dewanti, NIM 1112256021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir, pada tanggal.....dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Drs. Andang Suprihadi P., M. S.

NIP 19561210 198503 1 002

Pembimbing II

Nadiyah Tunnikmah, S. Sn., M. A.

NIP 19790412 200604 2 001

Cognate / Anggota

Wiwik Sri Wulandari, S. Sn., M. Sn.

NIP 19760510 200112 2001

Ketua Jurusan/ Program Studi/

Ketua/ Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, M. Sn.

NIP 19761007 200604 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M. Des.

NIP 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perilaku Usil Anak-Anak Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis” dengan baik dan lancar tanpa halangan yang berarti. Laporan ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Sarjana Strata 1 Seni Grafis Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari keberhasilan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Drs. Andang Suprihadi P., M. S., selaku dosen pembimbing I
2. Nadiyah Tunnikmah, S. Sn., M. A., selaku dosen pembimbing II
3., selaku cognate
4. AC. Andre Tanama, M. Sn., selaku dosen wali.
5. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Prof.Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh staf dan dosen Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Rupa Indonesia yang selama ini memberi dukungan.
9. Bapak (Purwanto), Mama (Siswanti) yang tak hentinya memberikan do’a, dukungan, dan fasilitas.
10. Anak tersayang (Naladipha Wijaya) yang senantiasa menjadi penyemangat.
11. Adik-adik (Reca Zein Bhiaganwa dan Keyza Indy Ivanka) yang senantiasa memberikan doa dan semangat.
12. Keluarga, sahabat serta teman - teman Jurusan Seni Murni angkatan 2011.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu atas segala kritik dan saran yang bersifat membangun

sangat diharapkan demi kesempurnaan Tugas Akhir ini, dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Yogyakarta,

Nadia Putri Dewanti

LEMBAR KENYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nadia Putri Dewanti
NIM : 1112256021
Jurusan : Seni Rupa Murni
Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta
Judul Tugas Akhir : Perilaku Usil Anak-Anak 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 skripsi ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggung jawabkan 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 paksaan.

Yogyakarta,

Penulis,

Nadia Putri Dewanti

NIM : 1112256021

DAFTAR ISI

Halaman Judul ke 1.....	i
Halaman Judul ke 2.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
ABSTRAK.....	ix
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. RUMUSAN PENCIPTAAN.....	4
C. TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN.....	4
D. MAKNA JUDUL.....	4
BAB II. KONSEP.....	6
A. KONSEP PENCIPTAAN.....	6
B. KONSEP PERWUJUDAN.....	10
C. KONSEP PENYAJIAN.....	14
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN.....	15
A. BAHAN.....	15
B. ALAT.....	18
C. TEKNIK.....	23
D. TAHAPAN PERWUJUDAN.....	24
BAB IV. DESKRIPSI KARYA.....	31
BAB V. PENUTUP.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN.....	58
A. LAMPIRAN 1: Foto Diri dan Biodata Mahasiswa.....	58
B. LAMPIRAN 2: Poster Pameran.....	59
C. LAMPIRAN 3: Undangan.....	60
D. LAMPIRAN 4: Foto Display Pameran.....	61
E. LAMPIRAN 5: Foto Situasi Pameran.....	62
F. LAMPIRAN 6: Katalog.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gb.1. Menempelkan kertas pada punggung teman.....	2
Gb.2. Mencoret wajah teman saat sedang tidur.....	3
Gb.3. Menebar kentut.....	3
Gb.4. Pinocchio.....	12
Gb.5. Marionette.....	12
Gb.6. West African Girls Deep In.....	14
Gb.7. Belajar menyatukan kenyamanan.....	15
Gb.8. Papan hardboard.....	16
Gb.9. Kertas hawai dan plastik mika.....	17
Gb.10. Tinta cetak.....	18
Gb.11. Bensin.....	18
Gb.12. Pengering tinta.....	19
Gb.13. Pensil, Spidol marker, isi spidol marker.....	19
Gb.14. Amplas.....	20
Gb.15. Cutter.....	20
Gb.16. Scrape Knife.....	21
Gb.17. Pisau cukil.....	21
Gb.18. Kento dan penjepit kertas.....	22
Gb.19. Gergaji.....	22
Gb.20. Kaca.....	23
Gb.21. Botol Kaca.....	23
Gb.22. Menyiapkan papan hardboard.....	25
Gb.23. Sketsa awal di atas kertas.....	26
Gb.24. Sketsa di papan hardboard.....	26
Gb.25. Penebalan sketsa dengan spidol marker.....	27
Gb.26. Proses pencukilan karya.....	27
Gb.27. Pengerolan tinta pada kaca.....	28
Gb.28. Pengerolan tinta di atas karya.....	29
Gb.29. Proses pencetakan karya dengan diinjak-injak.....	29
Gb.30. Proses pencetakan dengan botol kaca.....	30
Gb.31. Hasil karya jadi.....	31
Gb.32. Karya 1. " <i>Aku Edan</i> ", Hardboardcut Print on Paper, 40 x 60 cm, 2017.....	33
Gb.33. Karya 2. " <i>Bapakku Tho!</i> ", Hardboardcut Print on Paper, 40 x 60 cm, 2017.....	34
Gb.34. Karya 3. " <i>Ups! Terbang!</i> ", Hardboardcut Print on Paper, 40 x 60 cm, 2017.....	35
Gb.35. Karya 4. " <i>Malah Ngece</i> ", Hardboardcut Print on Paper, 40 x 60 cm, 2017.....	37
Gb.36. Karya 5. " <i>Ups! Kelihatan Deh!</i> ", Hardboardcut Print on Paper, 40 x 60 cm, 2017.....	38
Gb.37. Karya 6. " <i>Celana Melorot</i> ", Hardboardcut Print on Paper, 40 x 60 cm, 2017.....	39
Gb.38. Karya 7. " <i>Wedhang Asin</i> ", Hardboardcut Print on Paper, 40 x 60 cm, 2017.....	40

Gb.39. Karya 8. " <i>Rupamu Tho</i> ", Hardboardcut Print on Plastic Mica, 30 x 40 cm, 2018.....	41
Gb.40. Karya 9. " <i>Kentut</i> ", Hardboardcut Print on Paper, 30 x 40 cm, 2018.....	42
Gb.41. Karya 10. " <i>Sempak</i> ", Hardboardcut Print on Paper, 30 x 40 cm, 2018.....	43
Gb.42. Karya 11. " <i>Jambak Dikit</i> ", Hardboardcut Print on Paper, 30 x 40 cm, 2018.....	44
Gb.43. Karya 12. " <i>Ini Kecoa</i> ", Hardboardcut Print on Paper, 30 x 40 cm, 2018.....	45
Gb.44. Karya 13. " <i>Bagi Makanannya Dong (Pelit)</i> ", Hardboardcut Print on Paper, 30 x 40 cm, 2018.....	46
Gb.45. Karya 14. " <i>Sepatu dan Kursi</i> ", Hardboardcut Print on Paper, 30 x 40 cm, 2018.....	47
Gb.46. Karya 15. " <i>Kalian (sudah) Terikat</i> ", Hardboardcut Print on Paper, 30 x 40 cm, 2018.....	48
Gb.47. Karya 16. " <i>Tasku?</i> ", Hardboardcut Print on Paper, 30 x 40 cm, 2018.....	49
Gb.48. Karya 17. " <i>Itu Komikku!</i> ", Hardboardcut Print on Paper, 30 x 40 cm, 2018....	50
Gb.49. Karya 18. " <i>Dingin Broh!</i> ", Hardboardcut Print on Paper, 30 x 40 cm, 2018.....	51
Gb.50. Karya 19. " <i>Mambu Cuk!</i> ", Hardboardcut Print on Paper, 30 x 40 cm, 2018.....	52
Gb.51. Karya 20. " <i>Upil!</i> ", Hardboardcut Print on Paper, 30 x 40 cm, 2018.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Foto Diri dan Biodata Mahasiswa.....	58
Lampiran 2 : Poster Pameran.....	60
Lampiran 3 : Undangan Pameran.....	61
Lampiran 4 : Foto Display Pameran.....	62
Lampiran 5 : Foto Suasana Pameran.....	63
Lampiran 6 : Katalog Karya.....	65
Lampiran 7 : Caption Karya.....	66

ABSTRAK

Perilaku anak-anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya bisa dengan cara bermacam-macam, salah satunya adalah perilaku usil. Perilaku usil sendiri adalah sikap dimana seseorang senang mengganggu orang lain dengan hal-hal yang konyol, suka mengolok-olok orang lain. Perilaku usil yang dilakukan oleh anak-anak sering menimbulkan kejenakaan atau lelucon. Perilaku usil anak-anak cenderung menghibur dan menarik perhatian banyak orang dan pada umumnya tidak ada unsur untuk membahayakan seseorang. Dekatnya tempat tinggal dengan sekolah dasar membuat pengamatan terhadap anak-anak menjadi lebih sering. Pada saat jam belajar dan jam istirahat berlangsung anak-anak bermain dengan teman-temannya, tidak dipungkiri hal usil dapat dilakukan. Pengalaman pribadi yang dimiliki juga menjadi faktor utama cerita dalam karya. Perilaku usil ditunjukkan saat merasa dekat dengan seseorang, mengalami rasa bosan, ingin bergurau, dan menghibur seseorang maupun dalam membangun suasana lain. Hampir setiap individu pernah melakukan keusilan pada seseorang. Banyak yang menganggap pengalaman usil seperti ini sangat menyenangkan, membahagiakan, menghibur, dan bahkan akan diingat menjadi cerita seseorang saat berkumpul bersama dengan keluarga, teman, atau anggota masyarakat saat kita pernah mengalami peristiwa tersebut. Namun ada juga individu yang menganggap pengalaman usil yang pernah dialami menjadi pengalaman yang memalukan atau menyebalkan.

Pengalaman pribadi tentang perilaku usil dimasa anak-anak akan diwujudkan dengan objek boneka kayu anak-anak dengan latar saat berada di sekolah. Hal tersebut digunakan untuk membangun suasana yang sama dengan pengalaman yang diamati dan dialami. Penggunaan warna hitam putih untuk menonjolkan garis-garis negatif yang dimunculkan oleh cukilan yang dibuat.

Pengalaman yang menyenangkan dapat membuat bahagia siapa saja yang mendengarkannya. Selama bersosialisasi di lingkungan sekitar pasti manusia menginginkan pengalaman yang menyenangkan untuk menjadi kenang-kenangan dalam hidupnya. Pengalaman yang didapat tidak selalu terekam oleh media, seperti foto ataupun video untuk diperlihatkan dan ditayangkan kembali sebagai cerita. Banyak pengalaman perilaku usil yang dilakukan saat anak-anak dan terkadang masih ada beberapa yang kita lakukan pada orang-orang terdekat hingga sekarang. Hal tersebutlah yang menjadi pokok pikiran serta mengilhami penciptaan karya seni grafis dalam tugas akhir ini.

Kata kunci : Anak-anak, perilaku anak-anak, perilaku usil

ABSTRACT

The behavior of children in interacting with their environment can be various, one of them is nosy behavior. Own nosy behavior is an attitude where someone likes to disturb others with silly things, like to make fun of other people. Nosy behaviors perpetrated by children often lead to antics or jokes. Children's nosy behavior tends to entertain and attract the attention of many people and in general there is no element to harm a person. Nearby proximity to primary schools makes the observation of children more frequent. At the time of study and rest period children play with their friends, no denying nosy things can be done. Personal experience is also a major factor in the story of the work. Nosy behavior is shown when feeling close to someone, experiencing boredom, wanting to joke, and entertaining someone or in building another atmosphere. Almost every individual has made a fool of someone. Many consider this nosy experience as fun, joyful, entertaining, and even remembered to be someone's story when hanging out with family, friends, or community members when we have experienced the event. But there are also individuals who consider the nosy experiences that have been experienced to be an embarrassing or annoying experience.

Personal experiences about childish behavior during childhood will be realized with the object of wooden puppets of children with a background while in school. It is used to build an atmosphere similar to the experience observed and experienced. The use of black and white to accentuate the negative lines generated by the created cukilan.

A pleasant experience can make anyone happy to hear it. While socializing in the neighborhood, humans want a fun experience to be a memento of their lives. The experience gained is not always captured by the media, such as photos or videos to be shown and re-aired as stories. A lot of nosy behavioral experiences are done when the kids and sometimes there are still some that we do to the people closest to the present. It is the main idea and inspired the creation of graphic art in this final project.

Keywords: *Children, children behavior, nosy behavior*

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Manusia adalah makhluk sosial. Dalam kehidupan sosial, manusia memiliki hubungan interaktif dengan manusia lainnya. Ragam suku, bangsa, ras, etnis, bahasa, bentuk fisik, dan budaya dapat memunculkan berbagai sifat dan perilaku dalam berinteraksi dengan individu lainnya. Setiap individu memiliki cara, ciri khas, dan perilaku dalam menjalin hubungan dengan sesamanya, baik dengan keluarga, teman, atau masyarakat.

Perilaku manusia dalam berinteraksi dengan lingkungannya bisa dengan cara bermacam-macam, salah satunya adalah perilaku usil. Perilaku usil dimiliki oleh hampir semua manusia walau kategorinya berbeda-beda tergantung usia. Perilaku usil sendiri adalah sikap dimana seseorang senang mengganggu orang lain dengan hal-hal yang konyol, suka mengolok-olok orang lain. Perilaku usil yang dilakukan oleh anak-anak sering menimbulkan kejenakaan atau lelucon. Perilaku usil anak-anak cenderung menghibur dan menarik perhatian banyak orang dan pada umumnya tidak ada unsur untuk membahayakan seseorang.

Perilaku usil ditunjukkan saat merasa dekat dengan seseorang, mengalami rasa bosan, ingin bergurau, dan menghibur seseorang maupun dalam membangun suasana lain. Hampir setiap individu pernah melakukan keusilan pada seseorang. Banyak yang menganggap pengalaman usil seperti ini sangat menyenangkan, membahagiakan, menghibur, dan bahkan akan diingat menjadi cerita seseorang saat berkumpul bersama dengan keluarga, teman, atau anggota masyarakat saat kita pernah mengalami peristiwa tersebut. Namun ada juga individu yang menganggap pengalaman usil yang pernah dialami menjadi pengalaman yang memalukan atau menyebalkan.

Pengalaman pribadi yang dialami baik secara langsung maupun tidak langsung di lingkungan sekitar karena perilaku usil menjadi pengalaman yang menarik. Salah satu pengalaman tersebut saat penulis masih di Sekolah Dasar ada rautan pensil kecil yang ditemplei cermin. Beberapa teman laki-laki memanfaatkan cermin tersebut untuk mengintip celana dalam yang dikenakan

murid perempuan dengan memasangnya di sepatu. Keusilan lainnya adalah menempel kertas pada punggung teman sekelas dengan tulisan “saya orang gila“ tanpa sepengetahuan anak tersebut. Keusilan yang dilakukan setiap anak berbeda-beda, namun ada juga yang hanya sekedar mengikuti apa yang dilakukan temannya dan bahkan bisa berlangsung hingga remaja. Usil yang dilakukan bukan hal yang membahayakan orang lain, tetapi yang menimbulkan tawa karena kekonyolan yang dilakukan anak-anak. Pengalaman pribadi yang mengesankan dan menimbulkan tawa akan perilaku usil menjadi cerita tersendiri yang menyenangkan untuk dibagikan kepada orang-orang terdekat.



Gb. 1. Menempelkan kertas pada punggung teman
(sumber: <https://www.bentaran.com/> : diakses pada Rabu, 27 Juni 2018 pukul 19.15)

Pengalaman usil yang dialami di masa anak-anak banyak menimbulkan kesenangan, karena dilakukan dengan niat bercanda dan ingin membuat suasana tidak canggung dengan anak-anak yang lain dan bukan hal yang membahayakan atau bertujuan untuk melakukan penindasan. Ketertarikan dengan perilaku usil ini berawal dari mengamati tingkah laku anak-anak sekolah dasar yang berada dekat rumah penulis. Anak-anak bertingkah lucu dan mengusili temannya, serta perilaku adik yang sering melakukan hal-hal konyol dan usil. Hal tersebut mengingatkan akan pengalaman pribadi saat masih anak-anak tentang perilaku usil yang dialami dan diamati penulis.

Pengalaman keusilan saat masih sekolah dasar cukup beragam, mulai keusilan yang dilakukan oleh teman-teman sekelas dan keusilan yang dilakukan penulis. Perilaku usil yang sering terjadi di sekolah adalah saat anak laki-laki saling ejek dan memanggil nama orang tua (ayah), mengganti nama panggilan

dengan nama ejekan, mengganggu anak-anak perempuan saat bermain, membuat kegaduhan saat proses belajar dengan guru yang tidak galak, dan masih banyak lagi pengalaman-pengalaman perilaku usil lainnya.



Gb. 2. Mencoret wajah teman saat sedang tidur
(sumber: <https://www.idntimes.com/> : diakses pada Rabu, 27 Juni 2018 pukul 19.15)



Gb. 3. Menebar kentut
(sumber : <https://www.hipwee.com/> : diakses pada Rabu, 27 Juni 2018 pukul 19.45)

Namun dalam hal ini pengalaman usil yang didapat dan dialami tidak hanya akan diceritakan dan dibagikan kepada orang-orang terdekat saja, karena pengalaman yang menyenangkan dapat membuat bahagia siapa saja yang mendengarkannya. Selama bersosialisasi di lingkungan sekitar pasti manusia menginginkan pengalaman yang menyenangkan untuk menjadi kenang-kenangan dalam hidupnya. Pengalaman yang didapat tidak selalu terekam oleh media,

seperti foto ataupun video untuk diperlihatkan dan ditayangkan kembali sebagai cerita. Banyak pengalaman perilaku usil yang dilakukan saat anak-anak dan terkadang masih ada beberapa yang dilakukan pada orang-orang terdekat hingga sekarang. Hal tersebutlah yang menjadi pokok pikiran serta mengilhami penciptaan karya seni grafis dalam tugas akhir ini.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, sebagai perhatian penciptaan yang akan diwujudkan dalam karya maka dibuat rumusan sebagai berikut :

1. Perilaku usil seperti apa yang ingin diungkapkan melalui seni grafis?
2. Bagaimana memvisualisasikan perilaku usil dalam karya seni grafis?

C. TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan penciptaan karya seni grafis mengenai perilaku usil adalah sebagai berikut :

1. Menjelaskan berbagai perilaku usil berdasarkan nostalgia dan pengamatan masa kecil.
2. Memvisualisasikan perilaku usil berdasarkan nostalgia dan pengamatan di masa kecil ke dalam karya seni grafis.

Manfaat penciptaan karya ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai media hiburan untuk para penikmat karya dua dimensional seni grafis tentang perilaku usil
2. Membangkitkan nostalgia tentang perilaku usil yang pernah dilakukan atau dialami oleh penikmat karya.

D. MAKNA JUDUL PENCIPTAAN

Judul penulisan **“PERILAKU USIL ANAK-ANAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS”**, agar judul lebih mudah dipahami maka akan diuraikan perkata beserta maksud yang terdapat dalam judul kalimat.

Perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan.¹

Usil adalah suka mengusik (menggangu, memperolok-olok, mencampuri urusan orang lain, ambil pusing, dan sebagainya)²

Anak-anak adalah masih kecil (belum dewasa)³; belum dewasa atau belum mengalami pubertas dengan rentang umur 5-11 tahun.⁴

Ide adalah rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan; cita-cita.⁵

Penciptaan adalah proses, cara atau perbuatan menciptakan; Cipta adalah kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru; angan-angan yang kreatif.⁶

Seni grafis adalah cabang seni rupa yang memvisualisasikan karya melalui proses cetak dimana cetakan satu dengan yang berikutnya mempunyai nilai orisinalitas yang sama.⁷; Termasuk bagian dari seni murni yang berwujud dua dimensional yang dihasilkan melalui proses cetak.⁸

Jadi makna judul dalam penciptaan tugas akhir ini adalah perilaku usil yang ada pada anak-anak merupakan tingkah laku senang mengganggu urusan orang lain dengan mengharapkan perhatian. Perilaku usil pada anak-anak adalah tanggapan tingkah laku pada lingkungan untuk mencari perhatian dan mendapat pengakuan bahwa anak tersebut ada diantara lingkungan pergaulan sehari-hari baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Keusilan anak-anak dijadikan gagasan penciptaan yang akan diceritakan dalam karya seni cetak dua dimensional.

¹ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia: Edisi Ketiga* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 859

² Ibid, hlm. 1255

³ Ibid, hlm. 43

⁴ Septi A. Rahmadi, *Pintar Sains SD Kelas 3A KTSP* (Jakarta: Yudhistira, 2007), hlm. 37

⁵ Ibid, hlm. 416

⁶ Ibid, hlm. 215

⁷ Soedarso Sp. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni* (Yogyakarta: Saku Dayan Sana, 1990), hlm. 39

⁸ Nooryan Bahari, *Kritik Seni: Wacana Apresiasi dan Kreasi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hlm. 83