

JURNAL
PERILAKU USIL ANAK-ANAK SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN SENI GRAFIS



MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018

A. JUDUL : PERILAKU USIL ANAK-ANAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS

B. ABSTRAK

Oleh:

Nadia Putri Dewanti

NIM 1112256021

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 : Perilaku usil, anak-anak, perilaku anak-anak

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: Nosy behavior, children, children behavior

C. PENDAHULUAN

1. 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.

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.

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.

2. RUMUSAN/TUJUAN

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?

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.

3. TEORI dan METODE

3.1. TEORI

Perilaku usil yang dimiliki anak-anak juga beragam, ada yang sekedar menarik perhatian bahkan sampai keusilan yang berbahaya atau memberikan perasaan tertekan pada seseorang atau penindasan.. Tindakan penindasan terjadi karena adanya ketidakseimbangan individu yang digunakan untuk mengontrol orang lain yang lebih lemah, namun dalam hal ini keusilan yang akan diangkat

pada tugas akhir ini adalah perilaku usil yang hanya digunakan untuk menarik perhatian orang lain atau untuk bercanda dan tidak ada unsur penindasan. Meskipun ada kemungkinan beberapa keusilan yang terjadi dapat membahayakan orang lain, seperti menarik kursi saat hendak duduk, mendorong-dorong badan, menjambak rambut terlalu kencang, dan lain sebagainya. Hal tersebut karena anak-anak belum mengerti tentang hal yang pantas dan tidak pantas untuk dilakukan, serta baik dan buruk dampak dari perbuatannya karena anak-anak hanya mengenal perasaan suka dan tidak suka. Jika mereka tidak suka akan semakin penasaran untuk mencoba.

Usil merupakan perilaku suka mengganggu dan ikut campur urusan orang lain atau melakukan hal iseng semata kepada orang lain. Dalam hal ini perilaku usil yang dimaksudkan adalah mengganggu teman untuk bercanda dan tidak ada tujuan untuk menindas. Keusilan yang akan diwujudkan kedalam karya adalah hal-hal usil yang banyak dialami dan dilakukan semasa masih di Sekolah Dasar. Hal ini diamati dari anak-anak Sekolah Dasar di dekat tempat tinggal penulis. Di samping rumah terdapat Sekolah Dasar dan banyak anak-anak yang bermain saat jam istirahat, jam pelajaran berlangsung dan pulang sekolah bersama dengan teman-teman ada satu diantara dari anak-anak tersebut melakukan hal usil pada teman lainnya. Seringnya mengamati dan terbiasa melihat anak-anak memunculkan gagasan tentang perilaku usil anak-anak. Hal tersebut yang menjadi ide pokok cerita dalam karya.

Keusilan yang diinginkan untuk menjadi pokok pikiran adalah keusilan yang menyenangkan dan bukanlah semacam penindasan terhadap teman. Pengalaman-pengalaman pribadi yang menyenangkan di masa anak-anak akan diceritakan satu demi satu, mulai dari pengalaman dengan teman-teman sekolah, sekelas, dan sahabat terdekat.

3.2. METODE

Objek yang ditampilkan didominasi oleh figur anak-anak yang telah dideformasi sedemikian rupa seperti boneka kayu, tetapi bentuk objek masih figur realis, yaitu objek yang masih menyerupai bentuk aslinya, seperti bagian-bagian dari wajah, tubuh, rambut, serta pakaian yang digunakan. Namun bentuk visual disederhanakan bentuknya tanpa merusak bentuk aslinya, serta menambahkan beberapa unsur visual tertentu sehingga karya lebih menarik. Objek pada karya dideformasi dengan tujuan menyederhanakan bentuk objek yang dibuat, serta sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Penggunaan boneka kayu sebagai objek dipengaruhi dari cerita Pinocchio, yaitu boneka kayu anak laki-laki yang dibuat oleh perajin kayu bernama Geppetto dan bisa hidup setelah disihir oleh seorang peri. Penggunaan tokoh Pinocchio karena merupakan boneka kayu anak-anak yang memiliki gestur, mimik wajah, serta sifat ceria seperti anak-anak pada umumnya. Boneka sebagai objek anak-anak, karena boneka sering dijadikan teman bermain dan anak-anak suka dengan permainan. Waktu yang digunakan oleh anak-anak sebagian besar untuk bermain tanpa kenal lelah.

Boneka kayu yang diambil sebagai objek visual karena bentuknya yang menarik, serta memiliki motif atau alur yang khas dari bahan kayu yang

digunakan. Motif kayu akan digunakan sebagai ornamen pada objek utama, yaitu tokoh boneka kayu pada karya.

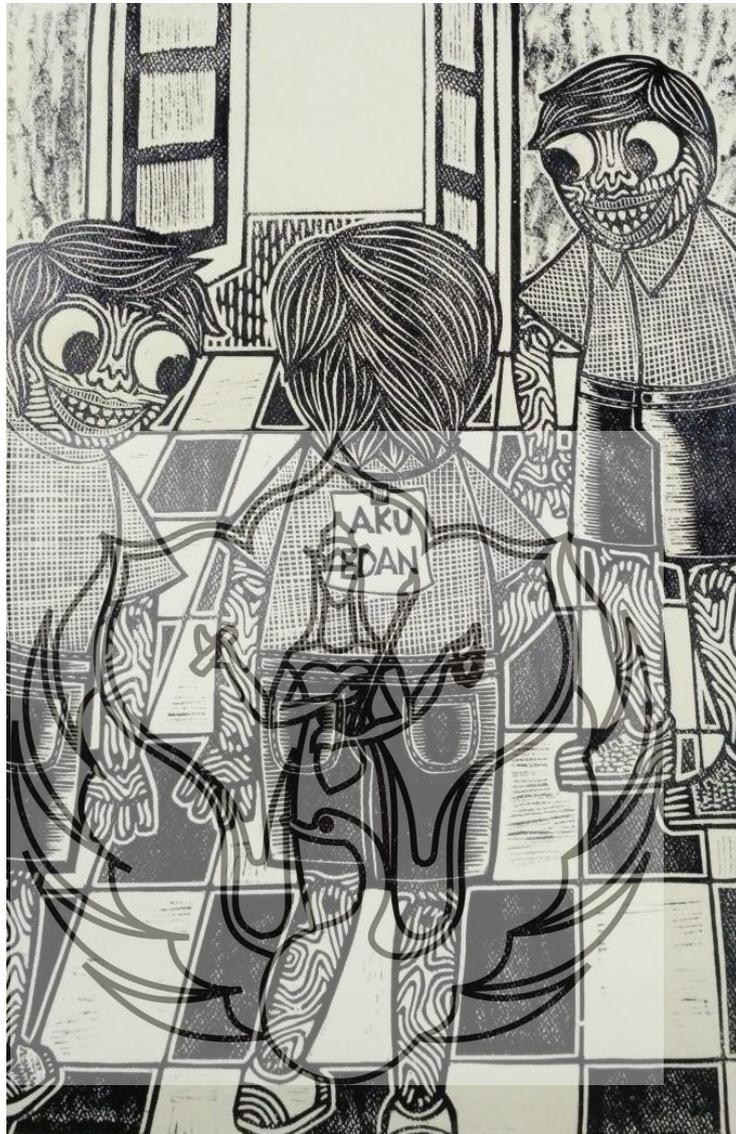
Warna yang digunakan adalah hitam dari tinta cetak dan putih dari warna kertas yang digunakan, karena bentuk pada karya tersebut lebih tepat menggunakan cukil hitam putih. Fokus bentuk karya pada cukilan menonjolkan objek dan tekstur cukilan yang dibuat pada karya tanpa harus memaksakan dengan menggunakan warna-warna lain. Penggunaan warna hitam putih untuk menonjolkan kesan kekanak-kanakan, serta warna hitam yang ditimbulkan lebih tegas karena tidak terbaaur dengan warna-warna lain dan kontras dengan warna putih yang dihasilkan oleh kertas. Warna hitam memiliki karakter yang menekan, tegas, dan mendalam. Diharapkan melalui warna hitam objek visual pada karya lebih mudah untuk diingat para penikmat karya, serta mengingatkan tentang nostalgia keusilan-keusilan yang dialami di masa anak-anak.

Setiap goresan pisau cukil pada hardboard menghasilkan garis-garis negatif pada karya. Teknik yang akan digunakan adalah teknik *hardboardcut print*. Teknik ini dipilih karena dirasa dapat memperkuat karakter yang dihasilkan dapat mendukung karya yang ingin dibuat. Penggunaan warna hitam juga sebagai perumpamaan cara pandang anak-anak, walaupun banyak warna yang dilihat namun apa yang dipikirkan akan tetap sama sampai akhirnya mereka mengenal dan mengetahui betul apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan.

Garis adalah bentuk geometri yang dilukiskan oleh sebuah titik bergerak.¹ Dengan menggunakan teknik cetak kayu menuntut penulis menggunakan garis untuk membentuk objek dalam karyanya. Garis yang digunakan sebagai ornamen pada objek utama, seperti garis-garis lengkung dan lurus pada objek utama digunakan sebagai pengisi bentuk objek utama sesuai yang diinginkan. Objek dalam karya adalah boneka kayu yang akan digambar dengan menggunakan garis-garis lengkung sebagai motif kayu atau garis urat kayu. Garis yang digunakan bermacam-macam, tidak hanya garis lengkung saja namun juga menggunakan garis vertikal, diagonal, horizontal sebagai pembentuk objek dan gelap terang warna gradasi pada karya. Penggunaan garis pada karya selain untuk membentuk obyek digunakan sebagai motif pada baju, sepatu, rambut, *outline*, dan teks dalam karya, pengisi ruang pada karya, seperti bentuk atau tekstur tembok dan lantai.

¹ Hassan Shaadily, *Ensiklopedia Indonesia Jilid 3* (Jakarta: Ichtiar Baru dan Van Hoeve) hlm. 578

D. PEMBAHASAN KARYA



Karya 1

Gb.32. “Aku Edan “, Hardboardcut Print on Paper, 40 x 60 cm, 2017,

(sumber: Dokumentasi pribadi)

Selembar kertas dapat dijadikan bahan keusilan anak-anak. Kertas yang ditempelkan tanpa sepengetahuan anak tersebut membuatnya penasaran apa yang ditertawakan oleh teman-temannya terhadap dirinya saat dikelas. Selembar kertas dengan tulisan “aku edan“ ditempelkan pada punggung anak laki-laki yang menjadi sasaran keusilan teman-temannya, tanpa tahu apa yang ditertawakan teman-temannya pada dirinya saat berjalan di dalam kelas. Hal tersebut menjadi pengakuan tidak langsung akan diri sendiri menjadi orang gila.



Karya 2

Gb.33. Bapakku Tho!, Hardboaedcut Print on Paper, 40 x 60 cm, 2017,

(sumber: Dokumentasi pribadi)

Nama orang tua yang tertera pada rapor menjadi identitas wali murid di sekolah yang ditulis menggunakan huruf kapital dan mudah terbaca karena berada pada halaman terdepan buku rapor sekolah. Beberapa anak yang memiliki nama orang tua terutama nama bapak yang unik atau familiar memudahkan untuk diingat seseorang, begitu juga dengan anak-anak yang saling mengetahui nama bapak dari teman-teman sekolah menjadi bahan keusilan. Anak-anak akan memanggil nama bapaknya sebagai panggilan, dan anak lain yang tidak terima dipanggil dengan nama bapaknya akan membalas dengan hal yang sama. Hal tersebut menjadi keusilan anak-anak yang lumrah saat di sekolah.

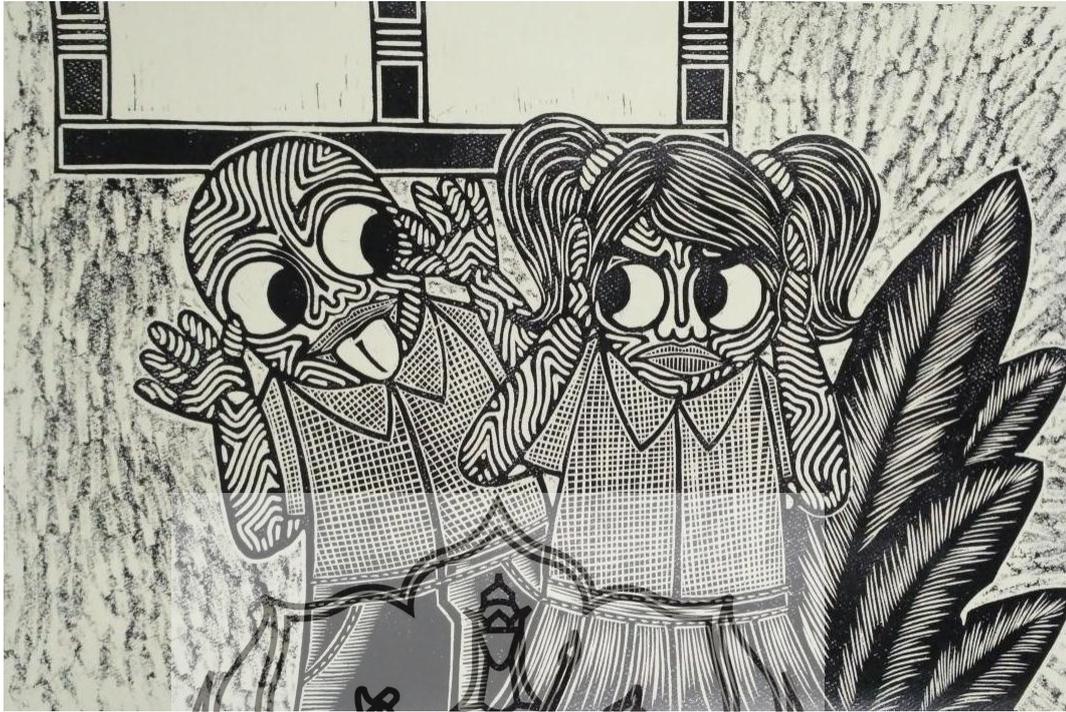


Karya 3

Gb.34. Ups! Terbang!, Hardboardcut Print on Paper, 40 x 60 cm, 2017,

(sumber: Dokumentasi pribadi)

Keusilan yang sering dilakukan anak laki-laki pada teman-teman perempuannya adalah membuka rok saat mereka berjalan didepannya. Seorang anak perempuan yang sedang berjalan di halaman sekolah kaget karena bagian belakang roknya yang tiba-tiba terbuka. Saat menengok kebelakang ada teman laki-laki yang tertawa dan hanya bilang “ups!”, seolah-olah rok tersebut tertiup angin, karena mereka menyibak rok dengan cepat dan setelahnya mengatakan, “putih“ atau “bunga-bunga“. Penasaran dengan warna celana dalam yang dikenakan teman perempuannya dan dijadikan bahan tertawaan. Si anak perempuan biasanya marah dengan memukul atau melaporkan teman laik-lakinya pada guru.



Karya 4
Gb.35. "Malah Ngece!“, Hardboardcut Print on Paper, 40 x 60 cm, 2017,
(sumber: Dokumentasi pribadi)

Anak laki-laki memang aktif dan tidak kenal lelah untuk bermain, baik terhadap teman laki-laki atau lawan jenisnya. Saat anak laki-laki menyukai teman lawan jenisnya mereka akan lebih aktif untuk mencari perhatian. Cara apapun dilakukan karena merasa ingin diperhatikan, mulai dari meminjam alat tulis, buku, atau barang yang dimiliki teman perempuannya. Tidak dipungkiri seorang anak laki-laki yang sedang berada di depan kelas mengganggu dan mengolok-olok teman perempuannya. Anak perempuan tersebut hanya menutup telinga karena tidak suka diolok-olok oleh teman laki-lakinya. Cara tersebut untuk menarik perhatian, walaupun merasa terganggu si anak laki-laki tidak peduli selama dia merasa ada tanggapan dari temannya tersebut.

E. KESIMPULAN

Berawal dari ide atau gagasan yang kemudian divisualkan dalam bentuk karya seni, sehingga banyak catatan yang dapat menjadi pelajaran penting dan berharga dalam proses berkarya maupun pengetahuan lebih mengenai perilaku usil anak-anak. Beberapa faktor yang mendorong untuk mempelajari tentang perilaku-perilaku anak yang terjadi disekitar dieksplorasi dan digambarkan dalam bidang dua dimensi dengan objek figur realis. Objek-objek dideformasi dengan bentuk-bentuk yang lebih sederhana untuk menggambarkan sifat polos yang dimiliki anak-anak, serta bertujuan agar maksud yang terkandung dalam karya dapat tersampaikan dengan baik kepada publik yang melihat.

Sifat anak-anak yang polos, sederhana, apa adanya, senang mencari perhatian, serta pengalaman pribadi juga menjadi faktor utama diangkatnya tema dalam Tugas Akhir ini. Hal ini tidak memungkiri untuk melakukan pengamatan pada perilaku anak-anak dalam kesehariannya. Mempelajari tentang kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan pada teman sebayanya serta perilakunya saat berbaur di lingkungan masyarakat. Banyak perilaku anak-anak yang menarik untuk diamati, karena perilaku anak-anak yang spontan dalam melakukan sesuatu saat berinteraksi dengan lingkungannya. Nostalgia masa anak-anak yang menyenangkan juga menjadi pembicaraan

menarik saat sudah dewasa untuk menghidupkan suasana terhadap keluarga, teman, atau lingkungan saat sedang berkumpul bersama.

Pengamatan pada anak-anak di sekolah dekat dengan tempat tinggal menjadi tambahan referensi dalam berkarya. Keusilan-keusilan yang dilakukan diwujudkan ke dalam karya seni cetak dua dimensional dengan teknik cetak kayu. Proses perwujudan yang dilakukan menghasilkan karya yang diinginkan dapat dinikmati oleh publik. Selain itu, rasa ingin berbagi nostalgia kepada publik menjadi kebahagiaan penulis.

Melalui proses berkarya terdapat beberapa hal yang dapat dipelajari, mulai dari proses pengamatan, pemikiran konsep, sampai proses tahap perwujudan. Banyak pengalaman yang ingin disampaikan dan diwujudkan ke dalam karya, namun banyak pertimbangan untuk memilih konsep cerita yang sesuai dengan konsep penciptaan dan tidak mengandung keusilan-keusilan yang berbahaya.

Dalam tahapan perwujudan menggunakan beberapa proses, cara, dan bahan untuk mencetak, mulai dari tinta, kertas, dan penggunaan pengering tinta saat proses pencetakan. Beberapa cara pencetakan dilakukan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Terdapat beberapa kendala saat proses mencetak, seperti tinta yang tidak tercetak sempurna, warna kurang tebal, cetakan bergeser, serta hal-hal yang tidak terduga dan tidak diinginkan pada hasil cetakan. Namun dengan melalui proses tersebut didapatkan cara dan hasil cetak yang sesuai dengan keinginan.

Besar harapan melalui karya Tugas Akhir ini dapat memberikan rasa senang, membangkitkan nostalgia para penikmat karya, serta kontribusi dalam perkembangan seni grafis dan pentingnya berbagi perasaan bahagia.

F. DAFTAR PUSTAKA

Shaadily, Hassan. (2005), *Ensiklopedia Indonesia Jilid 3*, Ichtiar Baru dan Van Hoeve, Jakarta.

