

OBSESI ANAK SEBAGAI INSPIRASI DALAM PENCIPTAAN GAMBAR

Sigit Norhadi[✉], Syakir, Gunadi

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2021

Disetujui Februari 2021

Dipublikasikan Mei 2021

Keywords:

Obsesi Anak, Inspirasi,

Gambar Imajinatif.

Abstrak

Berdasarkan pengalaman penulis dalam pelatihan menggambar di sekolah dasar dan les di rumah, ada kecenderungan anak-anak menyukai hal-hal seperti tokoh film/ kartun (superhero, tokoh animasi personifikatif) dan benda-benda/ binatang yang disukai di rumahnya. Proyek studi dibuat dengan tujuan untuk mengekspresikan ide dan gagasan penulis tentang obsesi anak kedalam sebuah karya seni gambar dengan gaya imajinatif. Alat yang digunakan penulis adalah pensil (2B, 5B, 6B, 8B), penghapus, laptop, spet (*spray gun*), dan kompresor. Dalam proses pembuatan gambar penulis menggunakan teknik arsir searah, silang, dan lengkung untuk membuat efek gradasi atau tingkat gelap terang berdasarkan objek gambar. Proses penciptaan gambar diawali dengan menentukan jenis gambar, konseptualisasi, visualisasi karya yang meliputi: 1. Tahap pengamatan, 2. Menentukan objek gambar, 3. Tahap sket, dan 4. Tahap arsir. Berdasarkan tema yang diambil, penulis telah menghasilkan karya seni gambar sejumlah 12 karya dengan media gambar berupa kayu bekas palet/jati belanda yang berukuran 40cm x 40cm. Masing-masing karya merupakan penggambaran dari beberapa obsesi anak yang dibuat dengan gaya gambar imajinatif, sehingga visualisasi gambar terlihat tidak lazim dan terkesan nyeleneh. Semua karya tersebut *display* dalam sebuah pameran sebagai sarana penyampaian pesan moral. Penulis berharap dengan adanya proyek studi ini bisa menjadi sebuah pengingat untuk lebih memahami anak-anak dengan segala macam obsesinya dan sebisa mungkin sebagai orang dewasa khususnya orang tua harus bisa memahami kemampuan serta potensi yang dimiliki oleh anaknya.

Abstract

Based on the experiences of authors in elementary school drawing and tutoring at home, there is a tendency for children to like such things as movie/cartoon characters and objects/animals that are popular in the home. The study project was created with the aim of expressing the writer's ideas and ideas about the children's obsession into an imaginative style of drawing art. The tools the author uses are pencils (2B, 5B, 6B, 8B), eraser, laptop, spray gun, and compressor. In the process of making images the author uses shading techniques in one direction, cross, and curved to create a gradation effect or light dark level based on the object of the image. The image creation process begins with determining the type of image, conceptualization, visualization of the work which includes: 1. Observation stage, 2. Determining the object image, 3. Stage sketch, and 4. Stage shading. Based on the theme taken, the author has produced 12 artworks with image media in the form of used wooden palettes / Dutch teak, measuring 40cm x 40cm. Each work is a depiction of some children's obsessions which is made in an imaginative drawing style, so that the visualization of images looks unusual and seems odd. All of these works are displayed in an exhibition as a means of conveying moral messages. The author hopes that this study project can serve as a reminder to better understand children with all kinds of obsessions and as much as possible as adults, especially parents, should be able to understand the abilities and potentials of their children.

PENDAHULUAN

Anak merupakan sosok yang ceria dan tidak merasa ragu terhadap apapun yang mereka kerjakan. Setiap anak dilahirkan dengan sifat dan kemampuan yang berbeda-beda. Kemampuan anak akan terus tumbuh dan berkembang seiring bertambahnya usia. Bastomi (2014:3) berpendapat bahwa anak-anak adalah manusia yang sedang tumbuh ke arah dewasa yang mencakup pertumbuhan jasmani dan pertumbuhan rohaninya.

Pada dasarnya masa anak-anak adalah waktu untuk mencoba-coba dan mengeksplorasi diri. Dalam proses menuju kedewasaannya yang sering dilakukan oleh anak adalah bermain, namun kegiatan bermain anak jangan dipandang sebagai kegiatan yang kurang bermanfaat. Lanjut Ismiyanto (2017:15) menjelaskan bahwa kegiatan bermain adalah salah satu cara anak belajar dan menerima informasi dari lingkungan sekitarnya.

Pada umumnya anak-anak memiliki rasa penasaran yang cukup tinggi yang muncul ketika menemukan hal-hal baru dan disukainya. Berdasarkan pengalaman penulis dalam pelatihan menggambar di sekolah dasar dan les di rumah, ada kecenderungan anak-anak menyukai hal-hal seperti tokoh film/ kartun (superhero, tokoh animasi personifikatif) dan benda-benda/ binatang yang disukai di rumahnya. Melalui rangsangan itu banyak anak-anak yang terobsesi agar dapat menjadi seperti tokoh dan sesuatu yang diidolakannya. Suatu obsesi adalah pikiran, ide, atau dorongan yang *intrusive* dan berulang yang berada di luar kemampuan seseorang untuk mengendalikannya (Nevid dkk, 2003 dalam Suryaningrum). Wolman (dalam Gunadi, 2014) menjelaskan bahwa obsesi adalah suatu ide atau dorongan yang secara terus menerus memenuhi pikiran seseorang dan sulit untuk dihilangkan meskipun orang tersebut sangat ingin untuk menghilangkannya.

Masa kanak-kanak tersebut mengingatkan masa kecil penulis sehingga terinspirasi untuk membuat sebuah karya seni gambar imajinatif. Dijelaskan Wellschlaeger dan Snyder (dalam Syakir dan Mujiyono 2007:4) bahwa menggambar adalah proses visual untuk menghadirkan *figure* dan bentuk pada sebuah permukaan dengan menggunakan pensil, pen atau tinta untuk menghasilkan titik, garis, nada warna, tekstur, dan lain sebagainya sehingga mampu memperjelas bentuk *image*. Lanjut Mujiyono (2018:6) menjelaskan gambar imajinatif adalah sebuah karya yang dihasilkan dari proses fantasi atau imajinasi pikiran dan rasa dengan cara mengolah imaji kabur, imaji konkrit dan imaji abstrak.

Seni Gambar imajinatif dipilih dengan alasan bahwa penulis bebas menuangkan imajinasinya kedalam sebuah karya seni gambar

dengan menggabungkan berbagai objek yang berbeda menjadi sebuah bentuk baru sehingga gambar yang dihasilkan terlihat lebih unik dan berbeda dengan gambar lainnya.

Proyek studi ini dibuat dengan tujuan untuk mengekspresikan ide atau gagasan penulis ke dalam karya seni gambar tentang obsesi anak dalam bentuk gambar imajinatif.

METODE BERKARYA

Media Berkarya

Media dalam pembuatan proyek studi meliputi bahan, alat, dan teknik. Bahan yang penulis gunakan berupa jenis kayu jati *londho* (jati belanda) berukuran 40cm x 40cm. Alat-alat yang digunakan penulis dalam proses pembuatan karya adalah sebagai berikut: (1) Pensil (2B, 5B, 6B, 7B, 8B). (2) Penghapus. (3) laptop. (4) Kompresor. (5) *Spet (spray gun)*. Teknik yang digunakan dalam pembuatan gambar adalah teknik arsir (arsir searah, silang, dan lengkung). Teknik ini digunakan untuk membuat detail dan membuat efek gradasi atau tingkat gelap terang pada gambar.

Prosedur Berkarya

a. Konseptualisasi

Sumber ide atau gagasan diperoleh dari berbagai referensi buku-buku, internet, media sosial, lingkungan sekitar dan juga pengalaman pribadi penulis. Selain itu penulis juga melakukan kunjungan ke beberapa pameran seni rupa yang terselenggara di galeri kampus maupun luar kampus.

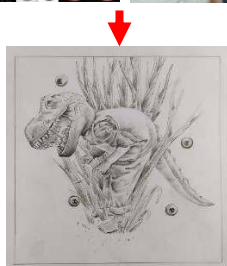
Dalam upaya memperoleh informasi yang faktual penulis juga melakukan pengamatan pada beberapa anak di lingkungan sekolah dasar (di tempat penulis) dan di tempat les menggambar (di rumah-rumah). Fokus pengamatan utama adalah anak yang sedang bermain. Penulis juga beberapa kali mencoba berinteraksi dengan anak-anak melalui percakapan dan mengajukan pertanyaan tentang hobi, cita-cita, dan sesuatu yang disukai.

b. Visualisasi

Melalui tahap visualisasi ini penulis menentukan jenis karya seperti apa yang akan dibuat. Pada tahapan ini penulis memilih seni gambar dengan menggunakan alat berupa pensil. Seni gambar dipilih karena penulis merasa nyaman membuat karya dengan cara menggambar menggunakan pensil. Dalam upaya membuat visual gambar yang menarik penulis memilih gambar imajinatif. Melalui gambar imajinatif memungkinkan penulis untuk menciptakan visualisasi gambar melalui tanda atau simbol, sehingga visual gambar akan terlihat menarik. Visualisasi gambar yang disajikan diharapkan mampu membangkitkan persepsi dan

imajinasi pembaca sehingga dapat merasakan masa-masa kecil pada saat itu.

Dalam tahapan visualisasi penulis melakukan tahapan-tahapan seperti; Pengamatan sebelum memulai proses menggambar. Hal ini penulis lakukan untuk memahami ciri-ciri yang objek yang akan digambar, sehingga memudahkan penulis dalam proses pembuatan detail gambar. Pengamatan juga dilakukan penulis pada setiap proses penggalan informasi yang berkaitan dengan objek yang akan digambar. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk menghasilkan karya yang menarik dan bermakna. Selanjutnya menentukan objek yang dipilih sebagai objek utama gambar. Penulis memilih objek anak karena memiliki pribadi yang unik, jujur, dan sederhana. Berikutnya melakukan proses sket menggunakan pensil H dan 2B diatas kertas A4. Selanjutnya sket dipindahkan dari kertas pada kayu berukuran 40cm x 40cm menggunakan pensil 2B. Tahap selanjutnya membuat arsiran pada gambar dengan menggunakan pensil 2B, 5B, 6B, dan 8B. Masing-masing pensil mempunyai tingkat kepekatan warna yang berbeda.



Gambar 1. Contoh Referensi hingga tahap arsir

c. Proses Pengelolaan Akhir (*Finishing*)

Tahap *finishing* adalah tahap melapisi permukaan karya dengan cairan melamin. Hal ini bertujuan untuk melindungi karya agar tidak mudah rusak apabila tersentuh tangan atau bergesekan dengan benda-benda lain. Cairan melamin yang berwarna transparan membuat karya seperti diselimuti oleh air, sehingga karya terlihat lebih *fresh*.

d. Penyajian Karya

Karya yang dibuat selanjutnya dipamerkan di Galeri Geding B9 Jurusan Seni Rupa agar dapat dinikmati para mahasiswa dan pengunjung yang hadir.

PEMBAHASAN KARYA

Karya 1



Judul Karya : "Kakawau (Dinosaurus)"
 Alat dan Bahan : Pensil pada kayu
 Ukuran Karya : 40 x 40cm
 Teknik : Arsir
 Tahun Pembuatan : 2019

Sumber ide atau gagasan dari karya ini diperoleh penulis dari pengamatan langsung pada seorang anak kecil laki-laki berumur empat tahun yang terobsesi dengan dinosaurus. Penulis sengaja menambahkan figur anak laki-laki sebagai subjek utama gambar. Figur anak tersebut digambarkan dalam bentuk separuh badan dengan kedua tangan seolah mencengkram, seperti halnya sedang menirukan gerakan. Dari kepalanya seolah muncul kepala seekor dinosaurus dengan gigi-gigi tajam. Penambahan subjek bola mata dan tanaman sengaja penulis sajikan sebagai subjek pendukung gambar. Bola mata dapat diartikan sebagai simbol panca indra yaitu penglihat, yang juga dapat dikaitkan dengan proses perkembangan anak yang belajar melalui melihat dan mengamati lingkungan sekitarnya.

Menurut pemahaman penulis tumbuhan mampu tumbuh dan berkembang karena beberapa faktor seperti air, sinar matahari, dan mineral. Begitu juga seorang anak yang membutuhkan spirit fisik dan batin, berbagai bentuk semangat, cinta dan kasih sayang agar mampu tumbuh dan berkembang dengan baik. Berdasarkan sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata "kakawau" sebagai judul karya adalah pilihan yang tepat. Sebab antara judul dan karya merupakan satu kesatuan yang utuh. Kata "kakawau" merupakan sebutan seorang anak kecil untuk dinosaurus, sebab anak tersebut kesulitan dalam mengucapkan kata dinosaurus.

Karya 2



Judul Karya : “Kapal”
 Alat dan Bahan : Pensil pada kayu
 Ukuran Karya : 40 x 40cm
 Teknik : Arsir
 Tahun Pembuatan : 2019

Sumber ide atau gagasan karya ini menggambarkan pengalaman masa kecil penulis, dimana dulu selalu siap di depan televisi demi menunggu acara favorit. Ada beberapa film kartun terkenal yang tayang di televisi saat itu. Salah satu diantaranya adalah serial kartun “*Popeye si pelaut*”. Berangkat dari film kartun tersebut lalu muncul keinginan untuk menjadi seorang pelaut. Sejak saat itu juga mulai tertarik dengan kapal, hingga muncul ide untuk membuat miniatur kapal dengan menggunakan bahan seadanya.

Dalam kaitannya dengan karya yang bertemakan obsesi anak, penulis sengaja menambahkan figur anak laki-laki sebagai subjek utama gambar yang digambarkan dalam bentuk separuh badan dengan. Penambahan subjek bola mata dan tanaman sengaja penulis sajikan sebagai subjek pendukung gambar. Bola mata dapat diartikan sebagai simbol panca indra yaitu penglihat, yang juga dapat dikaitkan dengan proses perkembangan anak yang belajar melalui melihat dan mengamati lingkungan sekitarnya. Menurut pemahaman penulis tumbuhan mampu tumbuh dan berkembang karena beberapa faktor seperti air, sinar matahari, dan mineral. Begitu juga seorang anak yang membutuhkan spirit fisik dan batin, berbagai bentuk semangat, cinta dan kasih sayang agar mampu tumbuh dan berkembang dengan baik.

Karya 3

Sumber ide atau gagasan karya ini diperoleh dari pengalaman penulis semasa kecil. Salah satunya adalah impian tentang rumah pohon. Keinginan untuk mempunyai rumah pohon bermula saat penulis melihat kandang merpati atau *pagupon* yang biasanya diletakan pada tempat-tempat yang cukup tinggi dan bentuk kandangnya pun sederhana



Judul Karya : “Rumah Pohon”
 Alat dan Bahan : Pensil pada kayu
 Ukuran Karya : 40 x 40cm
 Teknik : Arsir
 Tahun Pembuatan : 2019

Penulis sengaja menambahkan figur anak laki-laki sebagai subjek utama gambar. Sosok tersebut digambarkan dengan sebuah kepala. Dari kepalanya seolah muncul pohon yang tumbuh dari kepalanya. Dari pohon tersebut tumbuh ranting-ranting yang menopang sebuah rumah pohon. Penambahan subjek bola mata dan tanaman sengaja penulis sajikan sebagai subjek pendukung gambar. Bola mata dapat diartikan sebagai simbol indra penglihat. Dengan mata anak mampu melihat dan mengamati lingkungan sekitarnya.

Menurut pemahaman penulis tumbuhan mampu tumbuh dan berkembang karena beberapa faktor seperti air, sinar matahari, dan mineral. Begitu juga seorang anak yang membutuhkan spirit fisik dan batin, berbagai bentuk semangat, cinta dan kasih sayang agar mampu tumbuh dan berkembang dengan baik.

Karya 4



Judul Karya : “Robot”
 Alat dan Bahan : Pensil pada kayu
 Ukuran Karya : 40 x 40cm
 Teknik : Arsir
 Tahun Pembuatan : 2019

Sumber ide atau gagasan karya ini diperoleh dari pengalaman penulis semasa kecil yang suka dengan robot. Kesukaanya tersebut berawal ketika melihat serial film anak-anak yang setiap hari minggu pagi tayang di televisi. Hingga muncul keinginan mempunyai robotnya sendiri. Penulis sengaja menambahkan figur anak laki-laki sebagai subjek utama gambar. Sosok tersebut digambarkan hanya separuh badan saja. Penambahan subjek bola mata dan tanaman sengaja penulis sajikan sebagai subjek pendukung gambar. Bola mata dapat diartikan sebagai simbol panca indra yaitu penglihat, yang juga dapat dikaitkan dengan proses perkembangan anak yang belajar melalui melihat dan mengamati lingkungan sekitarnya. Menurut pemahaman penulis tumbuhan mampu tumbuh dan berkembang karena beberapa faktor seperti air, sinar matahari, dan mineral. Begitu juga seorang anak yang membutuhkan spirit fisik dan batin, berbagai bentuk semangat, cinta dan kasih sayang agar mampu tumbuh dan berkembang dengan baik. Berdasarkan sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “Robot” dipilih sebagai judul karya untuk mewakili obsesi seorang anak tentang impian memiliki sebuah robot miliknya sendiri.

Karya 5



Judul Karya : “Wawung”
 Alat dan Bahan : Pensil pada kayu
 Ukuran Karya : 40 x 40cm
 Teknik : Arsir
 Tahun Pembuatan : 2019

Sumber ide atau gagasan karya ini diperoleh dari pengalaman penulis dimasa lalu. Adapun kenangan menyenangkan penulis semasa kecil, beberapa masih teringat hingga sekarang. Salah satunya adalah tentang kumbang tanduk (*Oryctes rhinoceros*). Kumbang jenisini sering dijumpai dilingkungan tempat tinggal penulis. Tidak jarang juga sering dijadikan mainan oleh anak-anak, bahkan penulis menjadikannya seperti hewan peliharaannya sendiri. Kumbang tanduk atau penulis menyebutnya *Wawung* ini punya ciri khas pada bagian kepalanya berupa tanduk layaknya seekor badak dengan panjang tubuh 3 - 4cm

berwarna hitam kecoklatan. Rupa-rupanya hal itu menjadikan penulis tertarik dan semakin penasaran dengan kumbang tanduk. Dalam kaitannya dengan karya yang bertemakan obsesi anak, penulis sengaja menambahkan figur anak laki-laki sebagai subjek utama gambar. Seperti apa yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa penggambaran figur anak laki-laki pada karya ini adalah sosok penulis. Sosok tersebut digambarkan bukan dalam bentuk satu badan utuh namun hanya separuh badan saja. Penambahan subjek bola mata dan tanaman sengaja penulis sajikan sebagai subjek pendukung gambar. Bola mata dapat diartikan sebagai simbol panca indra yaitu penglihat, yang juga dapat dikaitkan dengan proses perkembangan anak yang belajar melalui melihat dan mengamati lingkungan sekitarnya. Menurut pemahaman penulis tumbuhan mampu tumbuh dan berkembang karena beberapa faktor seperti air, sinar matahari, dan mineral. Begitu juga seorang anak yang membutuhkan spirit fisik dan batin, berbagai bentuk semangat, cinta dan kasih sayang agar mampu tumbuh dan berkembang dengan baik.

Karya 6



Judul Karya : “Gembira”
 Alat dan Bahan : Pensil pada kayu
 Ukuran Karya : 40 x 40cm
 Teknik : Arsir
 Tahun Pembuatan : 2019

Sumber ide atau gagasan karya ini diperoleh dari pengamatan pada beberapa anak ketika terobsesi dengan sesuatu. Anak-anak memiliki rasa penasaran yang cukup tinggi terhadap hal-hal yang baru mereka jumpai. Ketika anak-anak mulai suka dengan sesuatu mereka tidak akan memandang hal itu sebagai sesuatu yang menghasilkan atau tidak, seolah tidak ragu akan apa yang mereka kerjakan, karena yang anak-anak butuhkan adalah kegembiraan. Salah satu yang membuat anak-anak tetap gembira adalah bermain. Umumnya anak-anak menyukai benda-benda tertentu, dan tidak jarang rasa sukanya sampai pada level terobsesi. Pengalaman anak-anak pada umumnya tentu juga dialami penulis. Melihat anak-anak

mengingatkan penulis tentang kenangan masa kecil yang menyenangkan. Penulis sengaja menambahkan figur anak-anak sebagai subjek utama gambar. Sosok tersebut digambarkan bukan dalam bentuk satu badan utuh namun hanya separuh badan saja. Dari gambar sosok anak tersebut digambarkan kepalanya tampak terbelah menjadi tiga lapisan. Lapisan pertama menampilkan ekspresi wajah dengan senyum tipis dan mata terpejam, lapisan kedua masih dengan ekspresi yang sama namun kedua mata mulai terbuka, kemudian pada lapisan ketiga ekspresi wajah mulai berubah dengan menampilkan kedua mata berbinar dan tawa yang mengisyaratkan kegembiraan. Penambahan subjek bola mata, kupu-kupu, dan bunga matahari sengaja penulis sajikan sebagai subjek pendukung gambar. Bola mata dapat diartikan sebagai simbol indra penglihat. Bunga matahari sengaja dipilih karena dapat memberikan energi positif sehingga mampu membangkitkan rasa semangat, optimis, dan keceriaan. Kupu-kupu adalah gambaran dari keindahan. Bunga dan kupu-kupu adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan dan saling membutuhkan satu sama lain. Begitu juga seorang anak yang membutuhkan spirit fisik dan batin, berbagai bentuk semangat, cinta dan kasih sayang agar mampu tumbuh dan berkembang dengan baik.

Karya 7



Judul Karya : "Bibang (Terbang)"
 Alat dan Bahan : Pensil pada kayu
 Ukuran Karya : 40 x 40cm
 Teknik : Arsir
 Tahun Pembuatan : 2019

Sumber ide atau gagasan karya ini diperoleh dari pengalaman penulis tentang seorang anak kecil yang ingin sekali bisa terbang. Dalam upaya pencarian ide, penulis melakukan pengamatan pada seorang anak yang berusia kurang lebih empat tahun. Anak tersebut sama seperti anak-anak pada umumnya, senang bermain dan ceria. Namun yang menarik perhatian penulis adalah ketika ia sedang bermain kemudian mencoba menunjukkan suatu hal lewat gerakan dan mencoba mengucapkan sesuatu

namun kesulitan dalam mengucapkan. Sese kali terdengar kata "Bibang" dari mulutnya lalu mencoba menggerak-gerakan kedua tangannya keatas dan kebawah. Butuh waktu beberapa saat untuk penulis memahami maksud dari ucapan anak tersebut sebelum akhirnya paham akan maksud dari ucapannya. Ia menggerakkan tangannya adalah mencoba menirukan gerakan burung saat terbang mengerpakkan sayap dan kata "Bibang" yang anak tersebut maksud adalah "Terbang". Penulis sengaja menambahkan figur anak sebagai subjek utama gambar. Sosok tersebut digambarkan dalam dua versi yaitu berupa kepala sosok anak yang terlihat seolah terbelah dan muncul tanaman yang diatasnya terdapat penggambaran figur anak perempuan dalam bentuk satu badan utuh. Sosok tersebut digambarkan dengan seperti melayang dan pada bagian wajahnya terlihat seperti memakai topeng yang menyerupai burung, namun terdapat sepasang sayap pada sisi kanan dan kirinya. Penambahan subjek bola mata, kupu-kupu dan tanaman sengaja penulis sajikan sebagai subjek pendukung gambar. Bola mata dapat diartikan sebagai simbol panca indra yaitu penglihat, yang juga dapat dikaitkan dengan proses perkembangan anak yang belajar melalui melihat dan mengamati lingkungan sekitarnya. Kupu-kupu dapat diartikan sebagai simbol perjuangan, bahwa untuk mewujudkan apa yang kita inginkan harus dengan usaha dan melalui beberapa tahapan hingga akhirnya keinginan itu terwujud. Menurut pemahaman penulis tumbuhan mampu tumbuh dan berkembang karena beberapa faktor seperti air, sinar matahari, dan mineral. Begitu juga seorang anak yang membutuhkan spirit fisik dan batin, berbagai bentuk semangat, cinta dan kasih sayang agar mampu tumbuh dan berkembang dengan baik.

Karya 8



Judul Karya : "Penasaran"
 Alat dan Bahan : Pensil pada kayu
 Ukuran Karya : 40 x 40cm
 Teknik : Arsir
 Tahun Pembuatan : 2019

Sumber ide atau gagasan karya ini diperoleh dari pengalaman penulis semasa kecil tentang rasa penasaran atau keingintahuan pada suatu hal. Yang masih penulis ingat hingga sekarang adalah rasa penasaran tentang bagaimana cara membuat kapal atau bagaimana caranya pesawat bisa terbang. Rasa penasaran semacam itulah yang memotivasi untuk mencari tahu informasi lebih banyak lagi.

Pada dasarnya setiap anak dilahirkan dengan rasa penasaran atau keingintahuan untuk mengetahui bagaimana dunia bekerja. Hal itu menjadi dasar seorang anak berpikir, belajar, dan mengeksplorasi diri. Rasa penasaran anak-anak tergolong cukup tinggi, semakin anak penasaran semakin banyak pula ia belajar. Namun terkadang rasa penasaran tersebut belum sebanding dengan kemampuan mencari tahu atau menggali lebih dalam lagi sebuah informasi. kemungkinan penyebabnya adalah karena anak masih malu atau belum berani mengajukan sebuah pertanyaan. Hal yang sama juga pernah dialami penulis semasa kecil.

Dalam kaitannya dengan karya yang bertemakan obsesi anak, penulis sengaja menambahkan figur anak laki-laki sebagai subjek utama gambar. Sosok tersebut digambarkan dalam bentuk kepala yang dibagian atasnya terdapat sebuah lubang yang seolah muncul batang pohon dari dalamnya. Dari balik batang pohon tersebut terlihat figur anak yang tampak seperti sedang mengintip seolah penasaran dengan sesuatu. Penambahan subjek bola mata dan tanaman sengaja penulis sajikan sebagai subjek pendukung gambar. Bola mata dapat diartikan sebagai simbol indra penglihat, yang juga dapat dikaitkan dengan proses perkembangan anak yang belajar melalui melihat dan mengamati lingkungan sekitarnya.

Menurut pemahaman penulis tumbuhan mampu tumbuh dan berkembang karena beberapa faktor seperti air, sinar matahari, dan mineral. Begitu juga seorang anak yang membutuhkan spirit fisik dan batin, berbagai bentuk semangat, cinta dan kasih sayang agar mampu tumbuh dan berkembang dengan baik. Berdasarkan sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata "Penasaran" sebagai judul karya adalah pilihan yang tepat. Sebab antara judul dan karya merupakan satu kesatuan yang utuh.

Karya 9



Judul Karya : "Monster"
 Alat dan Bahan : Pensil pada kayu
 Ukuran Karya : 40 x 40cm
 Teknik : Arsir
 Tahun Pembuatan : 2019

Sumber ide atau gagasan karya ini diperoleh dari pengalaman penulis semasa kecil yang terobsesi dengan monster. Hal tersebut berawal ketika penulis menonton film-film kartun yang sering tayang di televisi. Dalam serial kartun tersebut menampilkan tokoh superhero dan monster. Penulis bukan hanya mengidolakan tokoh utamanya saja namun juga tertarik dengan monster-monster yang ada dalam film tersebut. Rupa-rupanya hal itu menjadikan penulis semakin terobsesi dengan sosok monster. Hal itupun kemudian dituangkan dalam bentuk gambar, bahkan sampai mengkhayalkan monster tersebut muncul di dunia nyata. Khayalah itupun terus-menerus muncul setiap kali penulis melihat tempat gelap dan kerap kali mengganggu tidur penulis karena terus mengkhayalkan monster tersebut tiba-tiba muncul dari bawah kolong tempat tidur. Rasa obsesi berubah menjadi kekhawatiran bagi diri sendiri. Namun seiring berjalannya waktu rasa khawatir tersebut mulai hilang. Figur anak laki-laki digambarkan sebagai subjek utama. Sosok anak tersebut digambarkan dengan posisi badan serong kekanan menghadap kebelakang, berada diatas ranjang tempat tidur. Pada bagian kepala sosok tersebut seolah ditumbuhi tanaman sehingga tidak terlihat seperti layaknya kepala manusia. Sosok anak tersebut terlihat sedang memeluk sebuah kepala yang sebenarnya adalah kepala sosok itu sendiri. Kepala tersebut digambarkan dengan ekspresi wajah seperti sedang ketakutan. Sosok anak tersebut memeluknya seolah sedang menenangkan dirinya dari ketakutan pada monster yang sebenarnya hanya hanya sebuah khayalan. Monster tersebut digambarkan berada di kolong tempat tidur. Kedua tangannya yang berbulu mencengkeram kaki ranjang dan gigi-gigi runcing dengan dua taring panjang. Penambahan subjek bola mata dan tanaman sengaja penulis sajikan

sebagai subjek pendukung gambar. Bola mata dapat diartikan sebagai simbol panca indra yaitu penglihat, yang juga dapat dikaitkan dengan proses perkembangan anak yang belajar melalui melihat dan mengamati lingkungan sekitarnya. Menurut pemahaman penulis tumbuhan mampu tumbuh dan berkembang karena beberapa faktor seperti air, sinar matahari, dan mineral.

Karya 10



Judul Karya : "Hero"
 Alat dan Bahan : Pensil pada kayu
 Ukuran Karya : 40 x 40cm
 Teknik : Arsir
 Tahun Pembuatan : 2019

Sumber ide atau gagasan karya ini diperoleh dari pengalaman salah satu teman penulis yang bernama Deva Dwi Arnanda semasa kecilnya terobsesi dengan tokoh superhero "Batman". Hal tersebut berawal ketika ia menonton serial film yang pernah tayang di televisi dan beberapa komik yang pernah ia baca. Menurutnya sosok Batman adalah salah satu superhero yang tidak memiliki kekuatan istimewa seperti tokoh superhero lainnya, karena Batman hanya mengandalkan strategi dan kecerdasan otaknya dalam menghadapi musuh. Rupa-rupanya hal itu menjadikan Deva semakin mengidolakan sosok Bat-Man. Dalam kaitannya dengan karya yang bertemakan obsesi anak, penulis sengaja menambahkan figur anak laki-laki dan batman sebagai subjek utama gambar. Sosok anak berjenis kelamin laki-laki yang digambarkan dalam posisi badan menghadap belakang seperti sedang duduk dengan kepala menoleh kekanan. Dari kepalanya terlihat sebuah penutup kepala berbentuk setengah lingkaran seperti bola plastik dengan motif garis-garis, pada samping kanan dan kirinya terlihat sepasang antenna yang terbuat dari kertas yang ditempel menggunakan pitaperekat. Dari wajahnya terlihat ekspresi datar dengan mata yang ditutup menggunakan kaca mata. Tangan kanannya mengepal dan tangan kirinya dibentangkan kearah samping dengan kelima jari yang terbuka. Pada punggungnya terlihat sebuah kain yang menyerupai jubah dengan motif garis

kotak-kotak memanjang kebawah seolah tersambung dengan jubah sosok bertopeng yang berada dibawahnya. Sosok bertopeng tersebut tampak memiliki tubuh kekar layaknya orang dewasa. Posisi kedua tangannya mirip dengan sosok anak yang berada diatasnya, namun pada kedua tangannya terlihat mengenakan sarung tangan. Sosok pria bertopeng tersebut adalah refleksi dari obsesi sosok anak yang berada di atasnya. Penambahan subjek bola mata dan tanaman sengaja penulis sajikan sebagai subjek pendukung gambar. Bola mata dapat diartikan sebagai simbol panca indra yaitu penglihat, yang juga dapat dikaitkan dengan proses perkembangan anak yang belajar melalui melihat dan mengamati lingkungan sekitarnya. Menurut pemahaman penulis tumbuhan mampu tumbuh dan berkembang karena beberapa faktor seperti air, sinar matahari, dan mineral. Begitu juga seorang anak yang membutuhkan spirit fisik dan batin, berbagai bentuk semangat, cinta dan kasih sayang agar mampu tumbuh dan berkembang dengan baik.

Karya 11



Judul Karya : "Kanhayu (Ikan Hiu)"
 Alat dan Bahan : Pensil pada kayu
 Ukuran Karya : 40 x 40cm
 Teknik : Arsir
 Tahun Pembuatan : 2019

Sumber ide atau gagasan dari karya ini didapat penulis dari pengamatan langsung pada seorang anak yang terobsesi dengan ikan hiu. Entah dari mana ia tahu tentang ikan tersebut, tapi yang jelas ia sangat suka dengan ikan pemangsa yang satu ini. Bahkan ketika sedang bermain ia pun membayangkan dirinya menjadi seekor ikan hiu dan lucunya ia juga membayangkan dirinya sedang memancing ikan tersebut. Tingkahnya menjadi terlihat unik ketika ia juga mengatakan "kanhiyu" secara berulang-ulang dengan nada yang terdengar lucu. Penulis menambahkan figur anak sebagai subjek utama gambar, digambarkan dalam bentuk kepala yang dibagian atasnya terdapat sebuah lubang yang seolah muncul batang pohon

dari dalamnya dan di samping kanannya juga terlihat figur anak berkepala ikan hiu sedang duduk pada sebatang pohon yang terlihat memegang tongkat kayu panjang seperti sedang memancing. Penambahan subjek bola mata dan tanaman sengaja penulis sajikan sebagai subjek pendukung gambar. Bola mata dapat diartikan sebagai simbol indra penglihat, yang juga dapat dikaitkan dengan proses perkembangan anak yang belajar melalui melihat dan mengamati lingkungan sekitarnya. Menurut pemahaman penulis tumbuhan mampu tumbuh dan berkembang karena beberapa faktor seperti air, sinar matahari, dan mineral. Begitu juga seorang anak yang membutuhkan spirit fisik dan batin, berbagai bentuk semangat, cinta dan kasih sayang agar mampu tumbuh dan berkembang dengan baik. Berdasarkan sumber gagasan dan visualisasi karya, pemilihan kata “Kanhayu” sebagai judul karya adalah pilihan yang tepat. Sebab antara judul dan karya merupakan satu kesatuan yang utuh.

Karya 12



Judul Karya	: “Melihat/Mengamati”
Alat dan Bahan	: Pensil pada kayu
Ukuran Karya	: 40 x 40cm
Teknik	: Arsir
Tahun Pembuatan	: 2019

Sumber ide atau gagasan karya ini diperoleh dari pengalaman penulis tentang bagaimana cara anak menyerap informasi dari lingkungan sekitarnya. Anak-anak pada umumnya belajar dengan melihat dan mengamati. Hal itu didorong oleh rasa penasaran atau keingintahuan pada suatu hal yang akhirnya memotivasinya untuk mencari tahu informasi lebih banyak lagi. Anak-anak cenderung menirukan hal-hal yang mereka lihat dan sukai. Bahkan rasa sukanya tersebut bisa sampai pada level terobsesi. Hal semacam itu menjadi dasar seorang anak berpikir, belajar, dan mengeksplorasi diri. Meniru merupakan hasil dari belajar atas apa yang sudah mereka lihat. Dalam kaitannya dengan karya yang bertemakan obsesi anak, penulis

sengaja menambahkan figur anak laki-laki sebagai subjek utama gambar. Sosok figur anak tersebut digambarkan dalam bentuk separuh badan. Penambahan subjek bola mata dan tanaman sengaja penulis sajikan sebagai subjek pendukung gambar. Bola mata dapat diartikan sebagai simbol panca indra yaitu penglihat, yang juga dapat dikaitkan dengan proses perkembangan anak yang belajar melalui melihat dan mengamati lingkungan sekitarnya. Menurut pemahaman penulis tumbuhan mampu tumbuh dan berkembang karena beberapa faktor seperti air, sinar matahari, dan mineral. Begitu juga seorang anak yang membutuhkan spirit fisik dan batin, berbagai bentuk semangat, cinta dan kasih sayang agar mampu tumbuh dan berkembang dengan baik.

PENUTUP

Berdasarkan latar belakang penciptaan karya proyek studi ini mengambil tema tentang anak dengan judul “Obsesi Anak Sebagai Inspirasi Dalam Penciptaan Gambar Imajinatif”. Proyek studi ini dibuat dengan tujuan untuk mengekspresikan ide atau gagasan penulis melalui seni gambar. Sesuai dengan tema yang diambil penulis berhasil memvisualkannya ke dalam bentuk karya gambar imajinatif. Proyek studi ini telah menghasilkan 12 karya seni gambar dengan masing-masing karya berukuran 40cm x 40cm. Alat yang digunakan penulis untuk membuat gambar yaitu berupa pensil (H, 2B, 5B, 6B, 7B, dan 8B). Teknik yang digunakan penulis adalah teknik arsir searah, silang, dan lengkung.

Visualisasi yang ditampilkan pada setiap karya merupakan penggambaran dari setiap obsesi anak. Ide atau gagasan pada setiap karya diperoleh dari beberapa sumber referensi seperti buku, internet, dan media sosial. Selain itu penulis juga mencari data dan informasi melalui pengamatan langsung pada beberapa anak yang berada disekitar lingkungan penulis. Dalam upaya menuangkan ide atau gagasan dalam menciptakan visual gambar yang menarik penulis memilih gambar imajinatif.

Media gambar yang digunakan penulis adalah berupa kayu jati londho (jati belanda) yang merupakan kayu sisa atau bekas petikemas. Hal tersebut menjadikan karya yang dihasilkan menjadi terlihat lebih unik, karena penulis menggunakan media yang jarang digunakan untuk menggambar oleh kebanyakan orang pada umumnya. Meskipun media dan teknik yang digunakan penulis tergolong sederhana setidaknya penulis berhasil menghasilkan karya yang sedikit berbeda dengan karya seni gambar pada umumnya. Penciptaan karya proyek studi ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap keanekaragaman seni gambar pada umumnya dan sebagai media

penyampaian pesan moral yang terkandung pada setiap karyanya.

Kita sebagai orang dewasa khususnya orang tua sebaiknya jangan menganggap remeh setiap kegiatan yang dilakukan oleh anak, terlebih ketika anak sedang bermain, sebab dengan bermain anak mulai belajar mengenal alat dan benda yang digunakannya, dengan bermain juga anak mencoba mengekspresikan dirinya. Bagi anak bermain merupakan sarana untuk mengekspresikan imajinasi dan perasaannya. Dalam proses tumbuh dan berkembang seorang anak membutuhkan sosok yang mampu memberikannya perlindungan serta rasa nyaman. Hal itu seharusnya bisa diperoleh anak dari orang terdekatnya yaitu orang tua atau keluarga. Salah satu yang mempengaruhi pertumbuhan anak adalah lingkungan sekitarnya, maka dari itu sebagai orang tua seharusnya bisa memberi contoh yang baik dan memahami kemampuan serta potensi yang dimiliki oleh anaknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ismiyanto, Petrus C. 2017. *Kajian Seni Rupa Anak*. Universitas Negeri Semarang.
- Mujiyono, 2018. "Gambar Imajinatif", *Bahan Ajar tertulis*. Jurusan Seni Rupa Unnes.
- Gunadi, G. (2014). Representasi Nilai-nilai Budaya Lokal dalam Gambar Anak-anak di SD Banjarejo Grobogan. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 7(1), 17-26.
- Pratiwinindya, R. A. (2019). Media Interaktif "Ayo Mengenal Motif Batik Klasik" Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik bagi Siswa Sekolah Dasar. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 13(1), 35-46.
- Suryaningrum, Cahyaning. "Cognitive Behavior Therapy (CBT) Untuk Mengatasi Gangguan Obsesif Kompulsif." *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan* 1.1 (2013): 1-11.
- Syakir dan Mujiyono. 2007. "Gambar 1", *Bahan Ajar Tertulis*. Jurusan Seni Rupa Unnes.