

KEHIDUPAN ANAK-ANAK MARGINAL DI PERKOTAAN SEBAGAI SUMBER IDE DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS



PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Meraih Gelar Sarjana Seni
Jurusan Seni Rupa Murni
Fakultas Sastra Dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret

Disusun Oleh:

FINDRI ARY HARTANTO
C0602011

JURUSAN SENI RUPA MURNI
FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2009

**KEHIDUPAN ANAK-ANAK MARGINAL DI PERKOTAAN
SEBAGAI SUMBER IDE DALAM PENCIPTAAN KARYA
SENI LUKIS**

Disusun Oleh

FINDRI ARY HARTANTO
NIM. C0602011

Telah disetujui oleh Pembimbing :

Pembimbing I

Drs. Setyo Budi M.Sn.
NIP 132 088 331

Pembimbing II

Drs. P. Mulyadi
NIP 130 561 343

Mengetahui
Ketua Jurusan Seni Rupa Murni

Drs. Arfial Arsad Hakim, M.Sn.
NIP. 130 938 299

KEHIDUPAN ANAK-ANAK MARGINAL DI PERKOTAAN
SEBAGAI SUMBER IDE DALAM PENCIPTAAN KARYA
SENI LUKIS

Disusun Oleh

FINDRI ARY HARTANTO
NIM. C0602011

Telah disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta
Pada Tanggal

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua	Drs. Arfial Arsad Hakim, M.Sn. NIP. 130 938 299
Sekretaris	Drs. Sunarto, M.Sn. NIP. 130 818 770
Penguji I	Drs. Setyo Budi M.Sn. NIP. 132 088 331
Penguji II	Drs. P. Mulyadi NIP. 130 516 343

Dekan
Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret

Drs. Sudarno, MA
NIP. 131 472 202

PERNYATAAN

Nama : Findri Ary Hartanto

NIM : C0602011

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir berjudul **Kehidupan Anak-Anak Marginal Di Perkotaan Sebagai Sumber Ide Dalam Penciptaan Karya Seni Lukis** adalah betul-betul karya sendiri, bukan plagiat, dan tidak dibuatkan oleh orang lain. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam Tugas Akhir ini diberi tanda kutipan dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan Tugas Akhir dan gelar yang diperoleh dari Tugas Akhir tersebut.

Surakarta,

Yang membuat pernyataan,

Findri Ary Hartanto

MOTTO

“Kita tahu bahwa waktu sangat singkat, tetapi akan lebih singkat lagi kalau kita menggunakan waktu untuk hal-hal yang tidak berguna”

“Jika engkau ingin sukses, apapun yang kau sukai lakukanlah dengan tekun” (Bill Gates)

“Tidak masalah seberapa lambat kamu berlangsung sepanjang kamu tidak berhenti”

PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini kupersembahkan kepada:

Abii Sukidi dan Umii Sunarni, antum adalah segalanya bagiku

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT. atas segala berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir ini yang berjudul **"Kehidupan Anak-Anak Marginal Di Perkotaan Sebagai Sumber Ide Dalam Penciptaan Karya Seni Lukis"**.

Adapun dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini tidak mungkin penulis melakukan segalanya sendiri. Atas bantuan, bimbingan, pengarahan dan dorongan dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikannya. Untuk itu dengan segala kerendahan dan ketulusan hati penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Drs. Sudarno, MA. Selaku Dekan Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Drs. Arfial Arsad Hakim, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Murni Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Drs. Agustinus Sumargo, selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, dorongan dan motivasi dari awal sampai akhir masa kuliah.
4. Drs. Setyo Budi M.Sn. selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, dorongan dan motivasi dalam penyusunan dan penyelesaian karya Tugas Akhir.
5. Drs. P. Mulyadi, selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, dorongan dan motivasi dalam penyusunan dan penyelesaian karya Tugas Akhir.
6. Teman-teman Seni Rupa Murni UNS angkatan 2002 (*Sukron katsir yaa rofizii, ana sa'idu bi hadza liqo', ana ukhibukum*).

Penulis juga menyadari bahwa penulisan ini masih mengalami banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, maka dari itu kritik dan saran yang membangun sangatlah diharapkan.

Akhirnya penulis berharap, semoga "Tugas Akhir" ini bermanfaat bagi jurusan Seni Rupa Murni Fakultas Sastra dan Seni Rupa UNS khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Surakarta,

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
ABSTRAK.....	xi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan.....	3
C. Rumusan.....	3
D. Tujuan.....	3
E. Manfaat.....	4

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Anak-Anak.....	5
------------------------------	---

B. Kemiskinan.....	7
C. Kehidupan Anak-Anak Marginal Di Perkotaan.....	8
D. Seni Sebagai Media Untuk Mengungkapkan Emosi.....	9
E. Komponen Karya Seni.....	11
1. Subjek Matter.....	11
2. Bentuk.....	12
3. Isi.....	13
F. Unsur Rupa Dalam Karya Seni Rupa.....	14
1. Garis.....	14
2. Shape.....	15
3. Warna.....	16
4. Value.....	16
5. Tekstur.....	16

BAB III

IMPLEMENTASI

A. Implementasi Teoritis.....	18
B. Implementasi Visual.....	19
1. Bentuk.....	19
2. Media dan Tehnik.....	21

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan.....	
23	
B. Saran.....	24
DAFTAR PUSTAKA.....	25
LAMPIRAN.....	27

ABSTRAK

Findri Ary Hartanto, C 0602011. 2009. *Kehidupan Anak-Anak Marginal Di Perkotaan Sebagai Sumber Ide Dalam Penciptaan Karya Seni Lukis*. Tugas Akhir: Jurusan Seni Rupa Murni Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Permasalahan yang dibahas dalam penulisan Tugas Akhir ini, yaitu (1) bagaimana yang dimaksud kehidupan anak-anak marginal di perkotaan (2) bagaimana implementasi sumber ide kehidupan anak-anak marginal di perkotaan ke dalam seni lukis?

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah (1) memberikan gambaran mengenai kehidupan anak-anak marginal di perkotaan. (2) menjelaskan proses implementasi dari kehidupan anak-anak marginal di perkotaan ke dalam seni lukis.

Metode yang digunakan dalam penulisan karya Tugas Akhir ini adalah Implementasi Konsepsi Teoritik dan Implementasi Visual. Implementasi Teoritik mencakup tinjauan karya secara teoritik dan konseptual penulis. Implementasi Visual mencakup bahan, teknik, proses, dan bentuk karya.

Kehidupan anak-anak marginal di perkotaan merupakan kehidupan anak-anak miskin yang tinggal di kota yang berusaha membantu orang tua mereka mencari uang disebabkan karena penghasilan orang tua mereka belum mampu mencukupi kebutuhan hidup keluarga. Dengan segala keterbatasan yang dimiliki, mereka bekerja sebisanya. Padahal mereka bukan termasuk dalam usia kerja. Hak mereka adalah belajar dan bermain. Anak-anak yang bekerja akan mengalami perkembangan fisik yang buruk dengan gangguan kesehatan yang tinggi.

Dari penulisan Tugas Akhir ini simpulan yang didapat adalah bahwa anak-anak marginal di perkotaan bukan termasuk usia kerja, hak mereka adalah belajar dan bermain agar peran mereka sebagai generasi penerus bangsa dapat mereka pikul dengan sebaik-baiknya karena mereka adalah wajah bangsa pada kemudian hari nanti.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak-anak adalah bagian dari keluarga yang paling muda yang penuh dengan ketergantungan dan perlindungan dari orang tua mereka. Anak-anak adalah masa dimana seorang individu memulai lembaran baru untuk menghadapi serta menjalani kehidupan di dunia yang penuh dengan liku-liku serta permasalahan. Dari sini peranan orang tua dalam memberikan pendidikan sangatlah penting.

Anak-anak mendapatkan pelajaran pertama kali adalah di dalam keluarga. Mereka belajar bagaimana cara bersosialisasi dengan orang lain. Belajar menghadapi masalah-masalah yang timbul dalam keluarga. Orang tua berperan sebagai pendidik untuk anak-anak mereka. Anak-anak bagaikan lembaran putih kosong yang belum tergores dengan tinta, ada pepatah yang menyebutkan bahwa belajar di waktu kecil bagai mengukir di atas batu. Artinya belajar di waktu kecil kekuatan otak dalam menyimpan informasi sangat bagus. Selain otak masih dalam kondisi bagus, informasi yang didapat juga belum begitu banyak, sehingga anak lebih mudah dalam mengingat.

Hak anak adalah mendapatkan pendidikan. Kelak ketika mereka sudah menginjak usia belajar, mereka sedikit naik ke tingkat pembelajaran yang lebih luas lagi dari keluarga. Dalam tingkatan ini masalah yang harus dihadapi lebih besar daripada saat mereka berada dalam pendidikan keluarga. Saat dalam masa belajar sudah bukan lagi orang tua yang berperan sebagai pendidik. Yang dijadikan pendidik disini adalah orang lain yang kita kenal sebagai guru. Dan dalam pendidikan tersebut tidaklah semurah dalam

pendidikan keluarga. Ketika mereka sekolah, mereka harus mengeluarkan uang untuk membayar SPP, membeli seragam sekolah, buku-buku, dan lain-lain.

Untuk sebagian masyarakat kota hal ini bukan masalah bagi mereka yang memiliki orang tua dengan gaji yang tinggi, yang mereka mampu untuk mengeluarkan biaya tinggi untuk studi anak-anak mereka. Tetapi hal tersebut menjadi masalah yang sangat sulit bagi mereka yang memiliki orang tua yang memiliki gaji pas-pasan, yang hanya cukup untuk menghidupi keluarga terkadang untuk membeli makan tiga kali sehari pun tidak cukup. Harga barang yang naik menambah kronis masalah yang mereka hadapi. Gaji bapak-bapak mereka yang tadinya pas-pasan untuk membeli makanan sekedarnya, sekarang karena harga barang-barang naik, mereka sudah tidak mampu lagi. Dan terpaksa anak-anak mereka yang belajar di sekolah mereka cabut untuk mengurangi beban biaya pengeluaran mereka. Pentingnya pendidikan sekolah sudah tidak lagi mereka perhatikan. Yang mereka perhatikan adalah pentingnya anak-anak mereka membantu orang tua bekerja untuk bisa membeli makan.

Kemudian anak-anak kecil dengan segala keterbatasan yang mereka miliki, berusaha mencari uang dengan cara yang mereka bisa. Seperti yang sering kita jumpai di perempatan jalan. Banyak anak-anak kecil yang mengemis kepada para pengguna jalan yang sedang berhenti saat lampu merah menyala. Selain itu ada juga yang mengamen menggunakan peralatan sederhana dengan lagu sebisanya.

Kehidupan anak-anak ini sangatlah keras. Mereka bekerja di bawah terik matahari yang panas dengan resiko kecelakaan yang tinggi dikarenakan mereka berada di jalan tempat lalu lalang mobil-mobil. Belum lagi jika ada operasi yang diadakan Satuan

Pamong Praja atau Satpol PP menertibkan para pengemis dan pengamen yang berada di jalanan, maka mereka harus berlari mencari tempat untuk bersembunyi.

Hal di atas merupakan contoh sebagian kecil masalah yang dihadapi oleh anak-anak dari keluarga miskin di daerah perkotaan belum lagi masalah-masalah yang lain seperti kerasnya menghadapi kehidupan kota yang individualistis dan tingkat kejahatan yang tinggi juga menjadi masalah bagi anak-anak karena hal tersebut mempengaruhi perkembangan kepribadian dan moral anak.

Dari fenomena anak-anak yang hidup keras inilah yang telah memberikan inspirasi yang menimbulkan kesan atau suasana tersendiri bagi penulis, selanjutnya menjadi sumber ide dalam penciptaan karya seni lukis.

B. Batasan

Batasan masalah yang diangkat dalam pembuatan tugas ini adalah kehidupan anak-anak dari keluarga miskin dan marginal di daerah perkotaan yang tersudut secara perekonomian dan mencoba bertahan dalam kerasnya kehidupan kota.

C. Rumusan

1. Bagaimana yang dimaksud kehidupan anak-anak marginal di perkotaan?
2. Bagaimana implementasi sumber ide kehidupan anak-anak marginal di perkotaan tersebut ke dalam seni lukis?

D. Tujuan

1. Memberikan gambaran mengenai kehidupan anak-anak marginal di perkotaan.

2. Untuk menjelaskan proses implementasi dari kehidupan anak-anak marginal di perkotaan ke dalam seni lukis.

E. Manfaat

1. Mengetahui kehidupan anak-anak marginal yang hidup di perkotaan.
2. Mengetahui proses implementasi dari kehidupan anak-anak marginal di perkotaan ke dalam seni lukis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Anak-Anak

Masa kanak-kanak dimulai setelah melewati masa bayi yang penuh dengan ketergantungan, yakni kira-kira usia dua tahun sampai saat anak matang secara seksual, kira-kira tiga belas tahun untuk wanita dan empat belas tahun untuk pria. Dan dikatakan sebagai remaja setelah anak matang secara seksual. Selama periode ini terjadilah sejumlah perubahan yang mencolok baik secara fisik maupun psikologis. Karena tekanan budaya dan harapan untuk menguasai hal-hal tertentu (Hurlock,1999:108).

Selanjutnya masa perkembangan anak dapat digolongkan sebagai berikut:

1. Perkembangan anak menurut Aristoteles:

Aristoteles membagi masa perkembangan anak selama 21 tahun dalam tiga periode yang dibatasi oleh dua gejala alamiah yaitu pergantian gigi dan munculnya gejala-gejala pubertas yang kemudian perkembangan selanjutnya dibagi lagi seperti tersebut dibawah ini:

- a. Usia 0 sampai 7 tahun, disebut masa anak kecil atau masa bermain.
 - b. Usia 7 sampai 14 tahun, disebut masa anak-anak, masa belajar atau masa sekolah rendah.
 - c. Usia 14 sampai 21 tahun, disebut masa remaja atau masa pubertas
- (Kartini,1990:28).

2. Perkembangan anak menurut Langeveld:

- a. Usia 0 sampai 2 tahun, masa bayi.

- b. Usia 2 sampai 6 tahun, masa kanak-kanak.
- c. Usia 6 sampai 12 tahun, masa anak sekolah.
- d. Usia 12 sampai 19 tahun, masa remaja.
- e. Usia 21 tahun keatas, masa dewasa (L. Zulkifli,1986:26).

Seringkali orang tua menganggap masa kanak-kanak sebagai usia mainan karena anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain. Penyelidikan tentang permainan anak menunjukkan bahwa bermain dengan mainan mencapai puncaknya pada tahun-tahun awal masa kanak-kanak, kemudian mulai menurun saat anak mencapai usia sekolah. Hal ini tentu saja tidak berarti bahwa minat untuk bermain dengan mainan segera berhenti kalau anak masuk sekolah. Dengan masuknya ke kelas satu, anak-anak didorong untuk melakukan berbagai permainan. Namun kalau sendiri, anak bermain lagi dengan mainannya sampai kelas tiga atau kelas empat (Hurlock,1999:108-109).

Para pendidik menyebut tahun-tahun awal masa kanak-kanak sebagai usia prasekolah untuk membedakannya dari saat dimana dianggap cukup tua, baik secara fisik dan mental, untuk menghadapi tugas-tugas pada saat mereka mengikuti pendidikan formal. Anak-anak yang mengikuti taman kanak-kanak atau *Playgroup* juga dinamakan anak-anak prasekolah bukan anak-anak sekolah. Para ahli psikologi menggunakan sejumlah sebutan yang berbeda untuk menguraikan ciri-ciri yang menonjol dari perkembangan psikologis anak selama tahun-tahun awal masa kanak-kanak. Salah satu sebutan yang banyak digunakan adalah usia kelompok, masa dimana anak-anak mempelajari dasar-dasar perilaku sosial sebagai persiapan bagi kehidupan sosial yang lebih tinggi yang diperlukan untuk menyesuaikan diri pada waktu mereka masuk kelas satu. Karena perkembangan utama yang terjadi selama awal masa kanak-kanak berkisar

di seputar penguasaan dan pengendalian lingkungan, banyak ahli psikologi melabelkan awal masa kanak-kanak sebagai usia penjelajah, sebuah label yang menunjukkan bahwa anak-anak ingin mengetahui keadaan lingkungannya. Dan salah satu cara umum dalam menjelajahi lingkungan adalah dengan bertanya. Jadi periode ini sering disebut sebagai usia bertanya. Yang paling menonjol dalam periode ini adalah meniru pembicaraan dan tindakan orang lain. Oleh karena itu, periode ini juga dikenalkan sebagai usia meniru. Meskipun kecenderungan ini tampak kuat tetapi anak lebih menunjukkan kreativitas dalam bermain selama masa kanak-kanak dibandingkan dengan masa-masa lain dalam kehidupannya. Dengan alasan ini, ahli psikologis juga menamakan periode ini sebagai usia kreatif (Hurlock,1999:109).

B. Kemiskinan

Menurut Bambang Sudibyo dalam buku Kemiskinan dan Kesenjangan di Indonesia menjelaskan pengertian kemiskinan adalah kondisi deprevasi terhadap sumber-sumber pemenuh kebutuhan dasar yang berupa sandang, pangan, papan, dan pendidikan dasar (Amien,1995:11).

Secara harafiah kata kemiskinan diberi arti *tidak berharta benda* (WJS Poerwadarminto, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: PN Balai Pustaka, 1976). Tanpa suatu kriteria tertentu sulit bagi kita menggolongkan orang-orang yang termasuk miskin atau tidak. Untuk kepentingan studi yang berhubungan dengan kemiskinan ini, Sayogyo membedakan tiga tipe orang miskin, yakni miskin (*poor*), sangat miskin (*very poor*) dan termiskin (*poorest*). Penggolongan ini berdasarkan pendapatan yang diperoleh setiap orang dalam setiap tahun. Orang miskin adalah orang yang berpenghasilan kalau

diwujudkan dalam bentuk beras yakni 320 kg/orang/tahun. Jumlah tersebut dianggap cukup memenuhi kebutuhan makan minimum (1900 kalori/orang/hari dan 40 gr protein/orang/hari). Orang yang sangat miskin berpenghasilan antara 240 kg, 320 kg beras/orang/tahun, dan orang yang digolongkan sebagai termiskin berpenghasilan berkisar antara 180 kg 240 kg beras/orang/tahun (L Dyson,1995:4).

C. Kehidupan Anak-anak Marginal di Perkotaan

Ada latar budaya tindak kekerasan di arena-arena publik di kota yang bersumber pada peraturan-peraturan pemerintah daerah, yang umumnya dimaksudkan untuk menciptakan citra yang baik tentang kota dan pemerintah daerahnya. Sejak beberapa tahun yang lalu dan semenjak diselenggarakannya lomba kebersihan dan keindahan kota untuk memenangkan hadiah Adipura dari pemerintah, pemerintah-pemerintah daerah di Indonesia berupaya keras untuk dapat meraih hadiah bergengsi tersebut. Kota-kota di Indonesia kemudian dianjurkan untuk memiliki semboyan yang dapat diwujudkan dalam penataan kehidupan di perkotaan. Oleh karena itu muncul kemudian semboyan-semboyan seperti “Jakarta Teguh Beriman”; “Yogyakarta Berhati Nyaman”; “Bandung Berhiber”. Bahkan kota-kota kecilpun tidak ketinggalan, sehingga ada “Solo Berseri”, “Tegal Kota Bahari”, “Ciamis Manis”, dan sebagainya. Usaha untuk menciptakan lingkungan yang menarik, indah dan nyaman ini harus dilengkapi dengan berbagai peraturan serta aparat yang akan melaksanakan aturan tersebut (Heddy,2001:42).

Dalam konteks seperti inilah anak-anak yang bekerja di sektor informal lantas terlihat sebagi anak-anak yang mengganggu, karena mereka berkeliaran di jalanan dan di tempat-tempat umum. Oleh karena itu, mereka perlu disingkirkan dari tempat-tempat

tertentu di kota, agar tidak mengganggu dan merusak “keindahan kota” atau mengganggu kenyamanan warga kota tertentu. Dengan berlandaskan pada aturan yang ada, aparat pemerintah dapat menangkap dan menghukum anak-anak pekerja di sektor informal yang dianggap tidak memperhatikan berbagai larangan yang telah dibuat oleh pemerintah. Di sinilah berbagai tindak kekerasan mudah terjadi terhadap mereka. Peraturan pemerintah telah membuat anak-anak tersebut berada di pihak yang selalu salah dan kalah. Ketiadaan perlindungan hukum, berbagai macam aturan yang berkenaan dengan upaya meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat kota memang telah disusun oleh pemerintah, namun tidak demikian halnya dengan aturan-aturan untuk anak-anak yang bekerja di sektor informal. Ketiadaan hukum yang melindungi anak-anak seperti ini membuat mereka mudah menjadi korban tindak kekerasan orang-orang yang lebih dewasa di sekitar mereka, termasuk diantaranya adalah aparat pemerintah. Ketiadaan hukum ini sekaligus juga mencerminkan belum adanya perhatian yang cukup serius terhadap anak-anak pekerja di sektor informal di daerah perkotaan (Heddy,2001:43).

D. Seni Sebagai Media untuk Mengungkapkan Emosi

Emosi adalah sesuatu yang tidak dapat dielakkan dan dalam menikmati dan membuat karya seni memang diperlukan. Tanpa adanya emosi tidak bisa ada penikmatan seni. Keindahan yang ada dalam kesenian dan keindahan alam bisa dinikmati hanya oleh manusia yang bisa beremosi, yang perasaannya bisa digugah. Perlu diingatkan bahwa emosi, nikmat, indah sifatnya berlainan daripada perasaan meluap tanpa dapat dikendalikan, misalnya jengkel, marah, kecewa, panik, tetapi juga perasaan antusias dan gembira (Djelantik,2004:75). Seni sebagai ekspresi merupakan hasil ungkapan batin

seniman yang terbabar kedalam karya seni lewat medium dan alat. Pada saat seseorang sedang mengekspresikan emosinya, pertama ia sadar bahwa mereka mempunyai emosi, tetapi tidak menyadari apa sebenarnya emosi itu?. Dalam keadaan tidak berdaya, misalnya karena adanya gangguan perasaan pada diri kita (perasaan sedih/gembira) ia berada bersamanya dalam kondisi tertekan ia berusaha melepaskan perasaan tersebut dengan melakukan sesuatu. Kegiatan semacam ini yang dimaksud dengan ungkapan. Ungkapan untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain. Dengan demikian ungkapan dapat disebut sebagai “berbahasa” (berkomunikasi). Komunikasi dapat terjadi pada setiap manusia dengan manusia yang lain, walaupun mempunyai latar belakang yang berbeda. Proses komunikasi dalam kesenian, komunikasi/informasi yang disampaikan oleh sang seniman lewat karya seninya, yang tercermin lewat lambang-lambang atau symbol-simbol yang terbabar. Artinya, karya seni yang tercermin berupa informasi simbolis tersebut akan diterima oleh penghayat, dan selanjutnya akan terjadi dialog antar karya dengan penghayatnya (Darsono,2004:6).

Menurut Ki Hajar Dewantoro, Seni yaitu segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia. Dalam hal ini seni juga merupakan produk keindahan yang dapat menggerakkan perasaan indah orang lain yang melihatnya. Berbeda dengan definisi terdahulu, yang dikemukakan Ahdiat K. Miharja yaitu bahwa seni adalah kegiatan rohani manusia yang merefleksikan kenyataan dalam karya yang berkat bentuk maupun isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam alam rohani si penerimanya. Dalam definisi ini dengan tegas dinyatakan bahwa seni adalah kegiatan rohani bukan semata-mata kegiatan jasmani (P. Mulyadi,1995:5).

Menurut Sudarso S.P. seni adalah hasil karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya, pengalaman batin tersebut disajikan secara indah dan menarik sehingga memberikan rangsangan timbulnya pengalaman batin pula kepada manusia lain yang menghayatinya. Kelahirannya tidak didorong hasrat memenuhi kebutuhan manusia yang pokok, melainkan merupakan usaha manusia untuk melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiaan atau memenuhi kebutuhan yang bersifat spiritual (P. Mulyadi, 1995:6).

E. Komponen Karya Seni

Karya seni yang diciptakan seniman bukan sekedar untuk dinikmati oleh senimannya sendiri, melainkan juga ditampilkan untuk dihayati oleh orang lain. Karya seni yang diciptakan tersebut mempunyai tiga komponen yang penting yaitu *subject matter*, bentuk dan isi.

1. Subject Matter

Dalam setiap karya seni hampir selalu dipastikan adanya *subject matter*. *Subject matter* merupakan bagian dari karya yang menjadi fokus perhatian penghayatnya. Karena memiliki nilai utama dan hakekat karya jika dibandingkan dengan karya lain. “*subject matter* dalam karya seni adalah suatu persoalan yang diungkapkan dalam suatu karya karena itu seringkali juga disebut "pokok soal atau tema”(P. Mulyadi, 1995:15).

Sedangkan menurut The Liang Gie dalam buku Garis Besar Estetika menyebutkan bahwa, tema adalah suatu dalil atau ide pokok yang hendak dijadikan dasar dari suatu karya seni (Gie, 1976: 68).

Suryo Suradjijo juga menjelaskan mengenai *subject matter* sebagai berikut. *Subjetc matter* itu ialah suatu kesatuan kualitatif dari hasil pengolahan batiniah seniman yang dianggap hakiki pada obyek yang bersifat *actual* (nyata) maupun yang bersifat ideal (gambaran dalam ide). *Subjetc matter* inilah yang nanti akan menjadi permasalahan pokok dalam seniman ber proses menciptakan bentuk karyanya (Suryo Suradjijo, 1996: 46).

Lebih lanjut diterangkan sebagai berikut :

Demikianlah, maka problem yang sangat penting dalam proses mencipta karya karya seni bukanlah “apa“ yang menjadai obyeknya, tetapi “bagaimana“ seniman mengolah rangsang fenomena menjadi *subject matter* yang berciri khas pribadinya (Suryo Suradjijo, 1996: 47).

2. Bentuk

Bentuk merupakan perwujudan reaksi seorang seniman sehingga bentuk digolongkan dalam totalitas ide seniman. Terjadinya suatu bentuk bukan sekedar sejumlah material yang tersusun sedemikian rupa oleh seniman, tetapi juga melibatkan berbagai macam perasaan atau emosi, intelegensi dan pengalaman estetis seniman. Semua karya seni mempunyai bentuk. Bentuk ialah satu kasatuan hubungan antara unsur–unsur yang dipilih seniman. Bentuk yang diciptakan seniman merupakan suatu ungkapan ekspresinya, sehingga bentuk selalu bersifat individual (Suryo Suradjijo, 1996: 32)

Bentuk merupakan hubungan nilai-nilai *feeling* unsur pendukungnya, atau kesatuan hubungan nilai-nilai *feeling* garis, warna, tekstur, *shape* dan *value*. Kesatuan itu secara teoritis bersifat konkrit tetapi juga bersifat abstrak, yang bersifat konkrit apabila kesatuan

hubungan itu ada pada bentuk fisik karya, sedangkan yang bersifat abstrak adalah apabila kesatuan hubungan itu ada pada imajinasi. Menurut Edmund Burke Feldman, bentuk dibagi dua, yaitu bentuk yang bersifat konkrit disebut bentuk visual, sedangkan yang bersifat abstrak disebut struktur estetik. Harbert Read menyebutnya yang bersifat abstrak ini dengan *Special form / essential form*. Sebagai bentuk visual atau organisasi fisik, bentuk adalah suatu organisasi, totalitas, keseluruhan, kesatuan hubungan dari semua unsur-unsur pendukungnya (garis, *shape*, *value*, warna dan tekstur). Sebagai organisasi fisik atau struktur estetik, bentuk adalah suatu kesatuan hubungan kualitatif nilai-nilai tanggapan penghayat yang didapat dari rangsangan potensi obyek (karya) yang dihayati. Jadi merupakan hasil persepsi penghayat setelah menghayati bentuk visual karya seni tersebut. Nilai-nilai tersebut disamping tergantung oleh bentuk visual yang ada pada obyek juga tergantung oleh keadaan psikis penghayat waktu berhadapan dengan obyek. Penghayatan ini merupakan tinjauan terhadap bentuk secara subyektif (Suryo Suradjijo, 1996: 36)

3. Isi

Isi disebut sebagai kualitas atau arti yang ada dalam suatu karya seni. Isi juga disebut sebagai *final statement*, *mood*, atau pengalaman penghayat. Isi merupakan arti yang essential daripada bentuk, dan seringkali dinyatakan sebagai sejenis emosi, aktivitas intelektual atau sosialisasi yang kita lakukan terhadap suatu karya seni (P. Mulyadi, 1995: 16).

Di dalam pembahasan mengenai bentuk tidak akan terlepas dari masalah mengenai isi. Bentuk dan isi merupakan satu kesatuan yang tak dapat dipisahkan. Karena pada waktu pengamat menangkap struktur estetik dari bentuk visual karya seni tersebut

sekaligus juga menangkap isi dari pada karya seni yang diamati tersebut. Kesimpulannya, isi adalah suatu keseluruhan tanggapan pengamatan struktur estetik atau keseluruhan dari pada karya seni sebagai yang diangankan oleh pengalaman batiniah (Suryo Suradjijo,1996: 15).

F. Unsur Rupa Dalam Karya Seni Rupa

Suatu karya seni adalah identik dengan permasalahan visual karena akan selalu mengandalkan keutuhan fisiknya didalam setaip dialog yang berlangsung dalam proses penghayatan. Berbicara keutuhan fisik berarti tidak lepas dari unsur-unsur dasar dalam seni lukis. Unsur-unsur tersebut merupakan hasil daripada pembabaran ide seniman melalui pengalaman batiniah sehingga terwujud suatu karya. Bobot atau kualitas dari suatu karya seni tergantung pada seniman didalam memadukan unsur-unsur dasar tersebut. Adapun unsur-unsur dasar karya seni lukis yaitu garis, *shape*, warna dan tekstur

1. Garis

Suatu garis adalah tanda nyata yang dibuat dengan alat atau benda runcing yang bergerak. Ataupun dengan pengertian yang lain bahwa garis dimulai dari sebuah titik, merupakan jejak yang ditimbulkan oleh titik-titik yang digerakkan atau merupakan deretan titik-titik yang berhimpit, juga merupakan suatu goresan atau sapuan yang sempit dan panjang sehingga membentuk seperti benang. Wujud dari suatu garis terdiri dari garis aktual atau formal (tergambar, nyata kongkrit) dan garis ilusif atau sugestif (khayal atau semu). Garis aktual terdiri garis Geometris dan garis Ekspresif, sedang garis ilusif atau sugestif kehadiran garis di sini tidak bersifat aktual/formal tetapi hanya semu/ilusif. Hadirnya garis tersebut terjadi karena pengulangan unsur-unsur atau merupakan batas

bidang atau warna (Arfial,2000:35). Garis yang dibuat seniman akan memberi kesan psikologis yang berbeda pada setiap garis yang dihadirkan. Sehingga dari kesan yang berbeda maka garis mempunyai karakter yang berbeda pada setiap goresan yang lahir dari seniman (Darsono,2004:40)

2. Shape

Jika suatu garis (Garis Geometrik atau ekspresif) bersentuhan (bersatu) dengan garis itu sendiri (tetapi bukan himpitan) maka garis itu akan meliputi suatu area. Kalau kita menggunting selembat kertas hitam dengan suatu bentuk tertentu lalu guntingan kertas tadi kita letakkan pada bidang kertas putih maka kita akan mendapatkan suatu area pula, demikian juga kita menggunting kertas berwarna, maka hal itu akan sama. Dari contoh diatas dapat diambil suatu batasan, apa yang dimaksud dengan *shape* (bidang), dimana merupakan suatu nilai garis, warna, lahirnya area. Pada hal hakekatnya suatu bentuk dua dimensi dibatasi oleh *contour*, garis batas, garis ilusif adalah *shape*, dengan perkataan lain ada yang mengartikan *contour* itu sendiri (Arfial,2000:55).

Shape dapat didefinisikan sebagai bidang dari value, warna, garis atau ketiga-tiganya dan mempunyai dimensi yang terukur. Dalam karya seni *shape* dikenal sebagai penggambaran suatu obyek-obyek yang bersifat subyektif berasal dari *feeling* seniman. Hal ini menjadi ekspresi individu yang dapat digambarkan sebagai obyek visual. *Shape* dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu *shape Geometrik* dan *shape biomorphic*. *Shape geometrik* merupakan bentuk yang ada standar (ukuran, aturan, barisan) dalam sifat dan berasal dari ilmu ukur. *Shape* tersebut misalnya lingkaran, persegi panjang, segitiga, dan lain-lain. Sedangkan *Shape Biomorphic* merupakan suatu bentuk yang tidak beraturan atau bentuk-bentuk bebas organik (Arfial,2000:56).

3. Warna

Bagi seorang seniman warna dapat sebagai sarana kearah penemuan identitas dirinya, sehingga mempunyai khas dan nilai. Warna melengkapi pernyataan keruangan dan membuat lukisan tampak nyata. Herbert Read membedakan menjadi tiga cara lain dalam penggunaan warna yaitu *heraldis*, harmoni dan murni. Penggunaan warna secara *heraldis* banyak digunakan dalam penggambaran yang bersifat simbolisme. Penggunaan secara harmonis memperhitungkan nilai-nilai tone dalam karyanya. Sedang penggunaan warna secara murni berdasarkan kepentingan warna itu sendiri. Cara yang murni ini memanfaatkan intensitas warna secara efektif untuk mencapai kemurnian sesuai dengan ekspresi *feeling*-nya. Banyak terdapat pada gaya ekspresionisme abstrak (Arfial,2000:57).

4. Value

Value merupakan efek gelap terang dari masa atau pada sebuah benda yang terdapat penyinaran cahaya. Pembatasan *value* sebagai berikut *value* adalah dari suatu bagian detail didalam sebuah gambar dengan yang lainnya hanya dalam hal yang dihubungkan dengan kecerahan atau kegelapan. Penilaian *value* sering melibatkan ekspresi psikologis, emosi pada penghayat, ini disebabkan oleh adanya karakter *value* yang berbeda (Suryo Suradjjo,1985:5).

5. Tekstur

Elemen dasar lainnya adalah tekstur. Tekstur merupakan penggambaran dari sifat permukaan. Tekstur bisa dirasakan secara rabaan disebut tekstur nyata dan tekstur yang bisa dirasa secara visual, bila diraba tidak ada atau tetap halus disebut dengan tekstur semu. Jadi yang dimaksud tekstur adalah adanya nilai raba dari suatu permukaan bidang yang bersifat nyata maupun semu. Terkadang tekstur hadir karena penggunaan kontras

dan variasi dari garis atau warna atau juga karena tehnik serta media tertentu yang akan menciptakan tekstur tersebut (Arfial,2000:58).

BAB III

ANAK-ANAK MARGINAL DI PERKOTAAN

A. Implementasi Teoritis

Anak merupakan bagian dari keluarga yang harus dijaga dan diasuh dengan baik. Kelak anak-anak kita akan menjadi aset bangsa dan negara, yang akan menentukan wajah bangsa dan negara. Begitu mahalny arti seorang anak, sehingga untuk itu diperlukan bimbingan dan pengawasan yang baik serta ketat untuk menghasilkan individu yang berkemampuan, berwawasan jauh dan matang, bermoral baik dan paham akan fungsinya sebagai generasi penerus.

Tetapi kita mencoba menengok kehidupan kita sekarang di kota kecil Solo ini. Saat kita sedang dalam perjalanan di tengah kota, kita bisa melihat anak-anak kecil yang berada di sekitar perempatan lampu lalu lintas. Kita melihat banyak sekali anak-anak kecil dengan wajah yang penuh dengan keringat, kulit bagai terbakar matahari, dengan pakaian yang lusuh. Mereka bernyanyi sebisanya meski tak merdu diiringi pukulan alat musik seadanya, berusaha menarik iba para pengendara motor yang sedang berhenti.

Begitu keras kehidupan anak-anak marginal di perkotaan. Mereka tumbuh dan dibesarkan di dalam kerasnya kehidupan kota yang individualistis. Kesenjangan ekonomi yang terlalu tinggi dapat memicu timbulnya kejahatan. Orang kaya relatif lebih berkuasa dibanding orang yang dari segi ekonomi tergolong tidak mampu atau miskin. Di kota sering terjadi fenomena yang sangat ironis yaitu anak-anak dijadikan sebagai pekerja atau buruh dalam suatu lapangan pekerjaan. Faktor-faktor penyebab terjadinya pekerja anak yang paling kuat adalah akibat dari tekanan kemiskinan. Tekanan kemiskinan menjadi

pendorong anak baik suka rela ataupun terpaksa menjadi salah satu sumber pendapatan bagi keluarga mereka.

Alasan bagi pemberi kerja yang memilih anak sebagai buruh mereka dibanding orang dewasa adalah karena pekerjaan tersebut mudah sehingga anak-anakpun bias mengerjakannya. Selain itu anak-anak juga lebih mudah untuk ditundukkan apapun yang disuruh pasti mereka kerjakan. Anak-anak belum memiliki kedewasaan dan pendidikan yang cukup sehingga menyebabkan mereka tak berdaya dan mudah dieksploitasi.

Sungguh tragis nasib anak-anak marginal di perkotaan. Kesempatan mereka untuk bermain dan belajar mereka urungkan karena mereka harus bekerja mencari uang untuk membantu orang tua mencukupi kebutuhan hidup. Anak-anak bukanlah masuk dalam golongan usia kerja. Hak mereka adalah mendapatkan pendidikan yang layak demi bekal mereka dewasa nanti. Dampak adanya pekerjaan anak apabila dibandingkan kebaikan dengan keburukan bisa dipastikan akan berat pada dampak buruk. Anak-anak yang menjadi pekerja mengalami perkembangan fisik yang buruk. Resiko mengalami gangguan kesehatan juga tinggi.

B. Implementasi Visual

1. Bentuk

Dalam visualisasi karya penulis mewujudkan karya dengan unsur-unsur rupa (garis, warna, tekstur, ruang).

a. Unsur garis

Garis sebagai bentuk mengandung arti lebih daripada titik karena dengan bentuknya sendiri garis menimbulkan kesan tertentu pada penulis. Garis yang kencang

memberikan perasaan yang berbeda dari garis yang membelok atau melengkung. Kemudian dalam karya penulis membuat garis baik ilusi maupun garis nyata dengan lengkungan sebagai simbol bahwa kehidupan penuh dengan liku-liku yang tidak bisa ditebak. Kemudian pendistorsian gambar figur yang melengkung-mengkung merupakan pilihan penulis untuk mewakili perasaan penulis bahwa anak-anak yang bekerja, mengamen, mengemis, ataupun yang lain adalah bukan tempat mereka karena tempat yang sebenarnya bagi mereka adalah sekolah dan tempat bermain.

b. Unsur warna

Penggunaan warna disini menyangkut dengan citarasa dan selera individu. Dalam penggunaan warna, penulis memakai warna-warna yang berkesan kusam dan kotor yaitu dengan maksud bisa mewakili kesan penampilan anak-anak marginal yang lusuh, dekil-dekil dan kotor.

c. Unsur tekstur

Dalam karya ini penulis menggunakan tekstur semu. Hal ini dikarenakan penulis membuat kesan dengan menggunakan efek-efek dalam *filter* pada *Photoshop*. Dengan efek tersebut menimbulkan kesan-kesan tekstur kasar (berupa sampah-sampah, rumah-rumah kumuh, barang-barang yang berantakan) menjadi tekstur semu.

d. Unsur bidang

Dalam karya ini penulis mengambil bidang gambar adalah miring atau tidur dengan tujuan penulis dalam membuat karya memerlukan bidang yang lebih lebar kesamping dari pada ke atas. Penulis mengisi dengan figur-figur yang dipilih kemudian diletakkan sesuai dengan kebutuhan dengan pertimbangan estetis agar pesan yang ingin penulis sampaikan dapat tercapai.

2. Media dan Teknik

Setiap proses penciptaan suatu karya seni seseorang memerlukan alat dan bahan yang nantinya disusun sehingga membentuk wujud suatu karya. Media didalam seni rupa merupakan sesuatu yang vital dengan kata lain bahwa media merupakan hal yang ada dimana selain karena seni itu ditentukan oleh penciptanya dengan segala peralatan seperti kuas, palet, pahat, atau yang lain-lain dan juga mempunyai ketergantungan dengan material yang lazim disebut dengan medium (P. Mulyadi.1992:21). Dalam pembuatan karya penulis menggunakan Foto-foto anak-anak miskin yang berada di perkotaan dan kondisi kumuh perkampungan yang berada di tengah kota. Foto-foto tersebut penulis ambil dari internet dengan mesin pencari *Google*. Kemudian Foto tersebut nantinya akan diolah menggunakan komputer dengan *Software Photoshop*.

a. Pembuatan Kanvas Pada *Photoshop*

Di dalam *Photoshop* penulis membuat “*canvas*” dengan ukuran 80x50 dengan resolusi 300dpi. Mengatur *Image Size* dengan ukuran 80x50 dengan resolusi 72 pixels/inci. Setelah kanvas jadi, penulis meng-*open* gambar-gambar yang penulis ambil dari internet. Gambar-gambar tersebut diseleksi sesuai dengan kebutuhan dengan menggunakan *Lasso Tool* kemudian dipindahkan ke dalam “*canvas*” yang penulis buat dengan menggunakan *Move Tool*. Gambar sudah berada di kanvas, Penulis menggunakan efek-efek yang telah disediakan oleh *Photoshop*. Berbagai macam efek penulis makainya.

b. Meng-*Extrac* Gambar

Efek *Extrac* yaitu penulis mengaktifkan layer yang akan di-*extrac* dengan *Filter>Extrac* centang pada *smart highlighting*, kemudian gambar dicoret atau digambar

menggunakan *brush* dengan nama *Edge Highlighter Tool*. Untuk mengubah besar kecil mata *brush* dapat diatur pada *Brush size*, gambar sesuai dengan konsep yang diambil. Kemudian mengaktifkan *Fiil Tool* bagian yang terluar gambar penulis blok dengan menggunakan *Fiil Tool*. Proses selesai kemudian tekan OK.

c. Memberi efek *stylize*

Efek ini hanya dua macam yang penulis pakai yaitu *Find Edges* dan *Glowing Edges*. Hal ini dikarenakan penulis hanya membutuhkan dua efek tersebut karena bisa mewakili pesan penulis. Efek yang ditampilkan memiliki warna-warna berkesan kotor, jadi yang lainnya tidak kami pakai.

d. Memberi efek distorsi

Dalam efek ini penulis menggunakan bermacam-macam efek. Efek distorsi penulis menggunakan *Filter>Distort*. Dari sini penulis memiliki berbagai jenis distorsi yang berbeda-beda dengan keunikan masing-masing. Pada masing-masing efek distorsi ada pengaturannya. Misalnya pada *Twirl* disini kita memberikan angka sesuai dengan kebutuhan kita dalam mengefek. Atau pada *Pinch* juga sama dalam pengaturannya yaitu memberikan angka sesuai kebutuhan. Untuk menyempurnakannya penulis menggunakan *Eraser* dengan mata *brush* sesuai dengan kebutuhan.

BAB IV

PENUNTUP

A. Simpulan

Kehidupan anak-anak marginal di perkotaan adalah anak-anak yang berasal dari masyarakat yang dilihat dari segi materi mereka termasuk anak orang tidak mampu atau miskin yang tinggal di perkotaan dengan segala keterbatasan yang mereka miliki berusaha untuk bisa tetap berdiri di tengah-tengah kota yang individualistis. Karena mereka dilahirkan oleh orang tua yang dari segi ekonomi kurang mampu, dengan terpaksa atau suka rela mereka disuruh bekerja sebagai sumber pendapatan tambahan guna mencukupi kebutuhan hidup.

Padahal dari segi umur saja mereka bukan termasuk golongan usia kerja. Mereka masih kecil yang memiliki ketergantungan kepada orang tua. Hak mereka adalah belajar dan bermain. Tetapi pada realita sesungguhnya, kita bisa menjumpai anak-anak di pinggir jalan mengamen dan mengemis dengan wajah-wajah dekil dan kulit yang hangus terbakar matahari berusaha menarik iba dari pengendara motor agar diberi uang. Sedang dampak dari anak pekerja bagi anak adalah tidak baik untuk pertumbuhan fisik, mental, dan kesehatan. Faktor kuat timbulnya pekerja anak adalah kemiskinan.

B. Saran

Uraian diatas merupakan pesan dari isi hati penulis yang merasakan begitu menderitanya anak-anak marginal di perkotaan. Mereka mengorbankan masa kecil mereka yang seharusnya diisi dengan belajar dan bermain, tetapi dengan ekonomi

keluarga mereka yang tidak mampu atau miskin menuntut mereka bekerja. Dengan realita tersebut penulis mengajak para siapapun agar peduli terhadap keadaan anak-anak marginal di perkotaan. Membantu mereka baik berupa materi atau inmateri agar beban mereka sedikit bisa ringan dan hak mereka untuk belajar dan bermain juga mereka dapatkan.

PUSTAKA

- A.A.M Djelantik. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia bekerjasama dengan Arti.
- Andi Irwan Arfianto. 2002. *Idealisme Anak Kurang Mampu Daerah Perkotaan Sebagai Sumber Ide Dalam Penciptaan Karya Lukis*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret.
- Arfial Arsad Hakim. 2000. *Nirmana Dwimatra*. Surakarta: UNS Press.
- B.N Marbun. 1994. *Kota Indonesia Masa Depan Masalah dan Prospek*. Jakarta: Erlangga.
- Bagong Suyanto. 1995. *Perangkap Kemiskinan Problem dan Strategi Pengentasannya*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Darsono Sony Kartika. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- The Liang Gie. 1976. *Garis Besar Estetik (Falsafah Keindahan)*. Yogyakarta: UGM Press.
- Gilbert, Alan dan Josef Gugler. 1996. *Urbanisasi dan Kemiskinan di Dunia Ketiga*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogya.
- Hurlock, B. Elizabeth. 1993. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hurlock, B. Elizabeth. 1999. *Perkembangan Anak Jilid II*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kartini Kartono. 1990. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: Penerbit Mandar Maju.
- Kuntaraf, Kathleen H. Liwijaya dan Jonathan Kuntaraf, 1999. *Komunikasi Keluarga Kunci Kebahagiaan Anda*. Bandung: Indonesia Publishing House.
- L. Zulkifli. 1986. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Karya.
- M Amien Rais. 1995. *Kemiskinan dan Kesenjangan Di Indonesia*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Monty P Satiadarma. 2001. *Persepsi Orang Tua Membentuk Perilaku Anak: Dampak Pygmalion Di Dalam Keluarga*. Jakarta: Pustaka Populer Obor.

P. Mulyadi. 1989. *Pengetahuan Seni*. Surakarta: UNS Press.

P. Mulyadi. 1995. *Kritik Seni*. Surakarta: UNS Press.

Sumjati As. 2001. *Manusia dan Dinamika Budaya Kekerasan Sampai Baratayuda*.
Yogyakarta: Fakultas Sastra UGM

Suryo Suradjidjo. 1985. *Bunga Rampai Seni*. Surakarta: UNS Press.

Suryo Suradjidjo. 1996. *Dasar-Dasar Seni*. Surakarta: UNS Press.

Suryo Suradjidjo. 1994. *Filsafat Seni*. Surakarta: UNS Press.

W.J.S. Purwodarminto. 1976. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

LAMPIRAN



KARYA I

Judul : **MENGACA**

Ukuran : 80cm x 50 cm

Media : Digital Print di atas kertas

Tahun : 2008



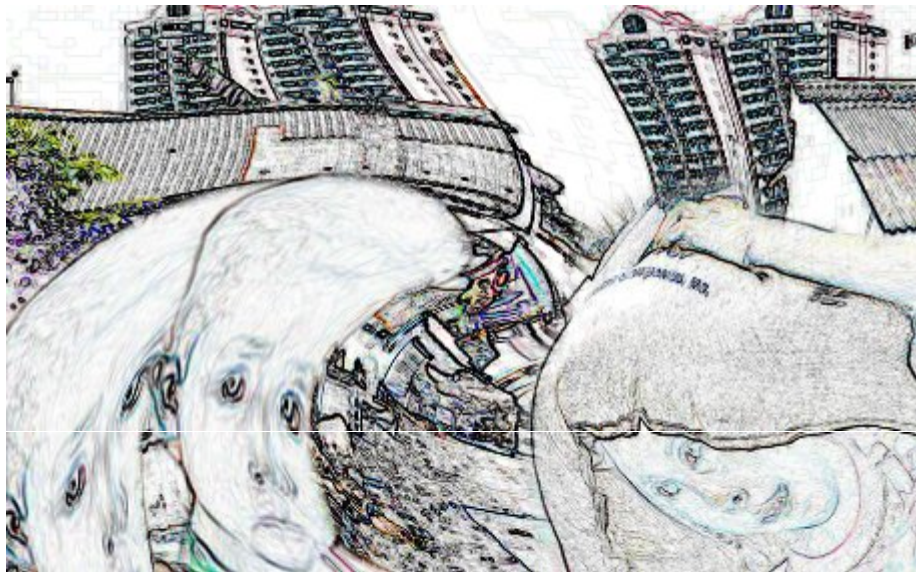
KARYA II

Judul : **TERPENJARA**

Ukuran : 80cm x 50cm

Media : Digital print di atas kertas

Tahun : 2008



KARYA III

Judul : **PIKUL BEBAN**

Ukuran : 80cm x 50cm

Media : Digital Print diatas kertas

Tahun :2008



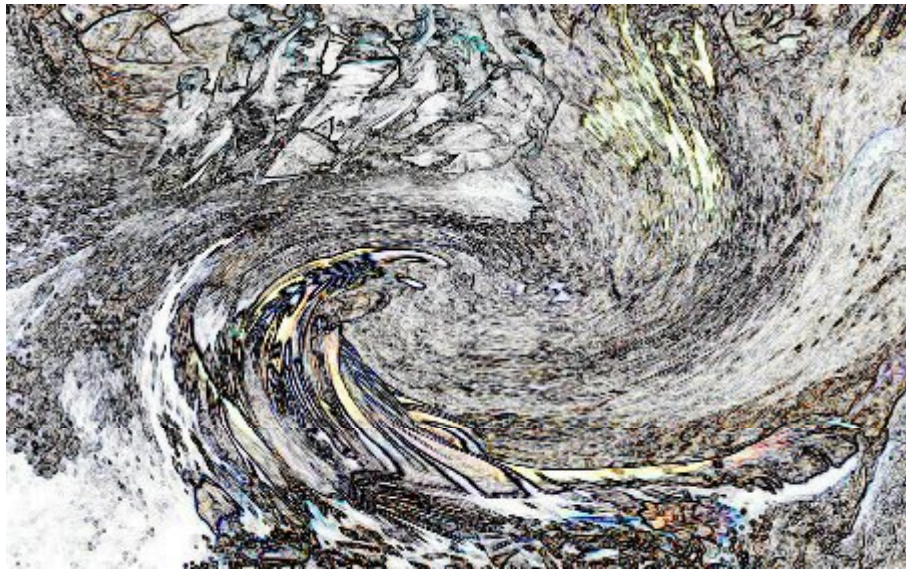
KARYA IV

Judul : **PERSAHABATAN**

Ukuran : 80cm x 50 cm

Media : Digital Print di atas kertas

Tahun : 2008



KARYA V

Judul : **IKUT ARUS**

Ukuran : 80cm x 50 cm

Media : Digital print diatas kertas

Tahun : 2008



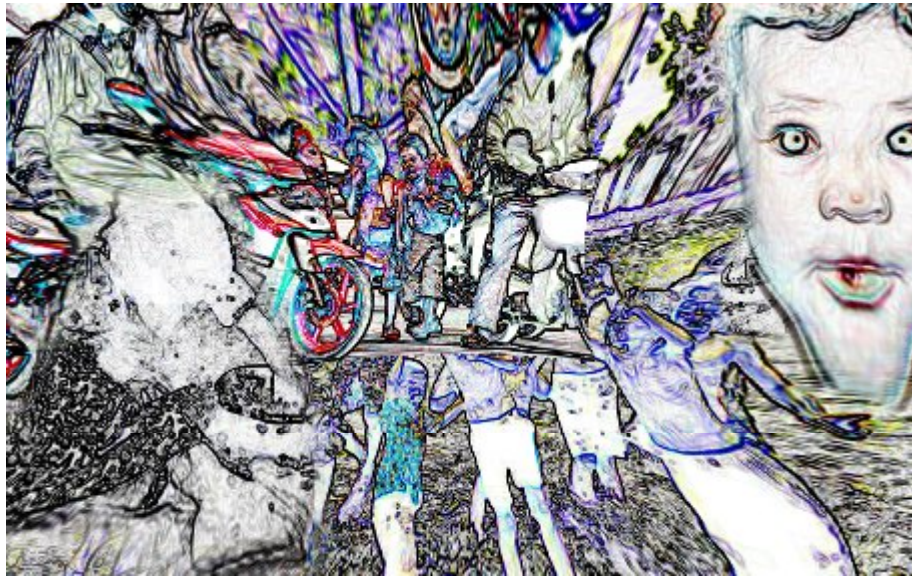
KARYA VI

Judul : **COBA HIBUR DIRI**

Ukuran : 80cm x 50cm

Media : Digital Print di atas kertas

Tahun : 2008



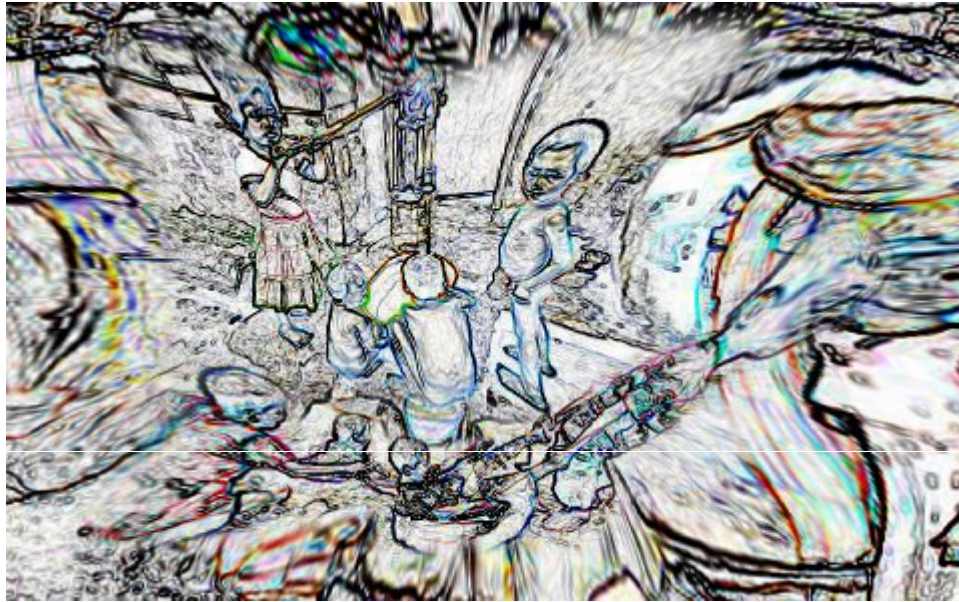
KARYA VII

Judul : **PAHLAWAN**

Ukuran : 80cm x 50cm

Media : Digital Print di atas kertas

Tahun : 2008



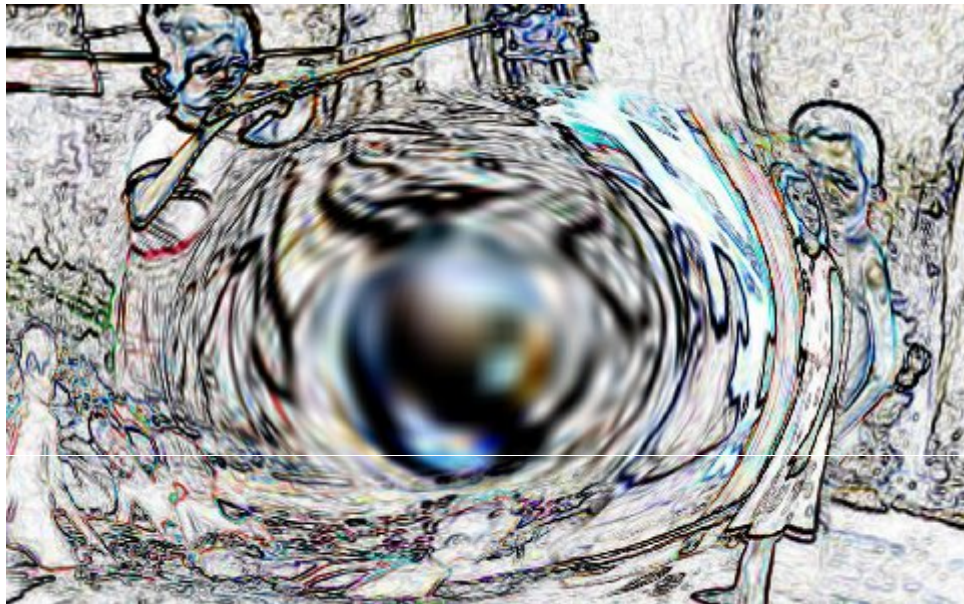
KARYA VIII

Judul : **BERMAIN BERSAMA**

Ukuran : 80cm x 50cm

Media : Digital Print diatas kertas

Tahun : 2008



KARYA IX

Judul : **FOKUS**

Ukuran : 80cm x 50cm

Media : Digital Print di atas kertas

Tahun : 2008

