

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan Karya

Pada umumnya anak kecil memiliki sifat yang jujur, polos, naif, dan baik hati, namun karena berkembangnya teknologi pada masa kini yang semakin pesat, anak kecil tidak lagi memiliki kepolosan pada umumnya (sumber: <http://wargacondet.wordpress.com/2012/02/07/malangnya-anak-kecil-sekarang/> - Minggu, 9 Desember 2012, 23:42). Anak-anak pada jaman ini tidak melulu bermain-main dengan boneka ataupun mobil-mobilan, tetapi mereka sudah terjun bebas ke dunia maya dan permainan game di *gadget* canggih seperti *iPad*, *smart phone*, *tablet*, dan *netbook*.

Anak-anak sudah jarang bermain di taman, mereka lebih sering di rumah menonton kartun *Barney*, *Elmo*, *SpongeBob* dan film dari langganan *cable TV*: *cartoon network*, *animax*, *HBO*, *Star Movies*, dll, yang diberikan oleh orangtuanya sebagai hiburan dan pelepas kebosanan di rumah. Dari gejala modernisasi ini, anak kecil jaman sekarang dilihat sudah berbeda dari anak kecil pada jaman dahulu di mana permainan tradisional membentuk anak-anak menjadi aktif dan sehat.

Anak-anak berkembang dengan sangat pesat dan menyerap segala informasi yang ada di sekeliling, layaknya spon kecil yang memiliki ratusan juta pori-pori yang menyerap segalanya dengan baik. Dalam Tugas Akhir ini diangkat fenomena yang terjadi sekarang dan memfokuskan kepada anak kecil. Anak-anak seakan-akan memiliki dunianya sendiri ketika sedang bermain *games* dengan *gadget* canggih ini, dan mereka bisa menghabiskan waktu berjam-jam di depan televisi ataupun komputer.

Berkurangnya komunikasi atau interaksi dengan ayah dan ibu menyebabkan anak kehilangan hubungan yang manis dengan orangtua. Kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat ini sangat berdampak bagi anak-anak, informasi yang terlalu banyak pun dapat berbahaya bagi anak yang belum cukup umur,

seperti halnya film dewasa ketika orang tua tidak selalu mengawasi apa yang ditonton anaknya. Pada saat anak sedang menelusuri dunia maya internet jika tidak dalam pengawasan orang tuanya maka akan pikiran anak akan menjadi runyam dan pelik.

Anak kecil jaman sekarang menjadi anak yang tidak dapat diprediksi, karena luasnya pengetahuan mereka. Seakan-akan mereka menunjukkan suatu keadaan seperti: “*Dangerous and Sweet*”, “*Anything I’m Not*”, “*We Will Not Grow Old*”, “*The Show*”¹. Mereka tidak lagi bermain dengan permainan konvensional seperti petak umpet, bola bekel, congklak, atau bermain di taman bermain dengan anak kecil lainnya.

Orang tua tidak sepenuh waktu dalam mengawasi anak-anaknya karena sibuk dalam mencari nafkah karena permintaan anaknya akan *gadget* canggih dan kebutuhan lainnya (tidak ada maksud untuk menyalahkan siapapun, hal ini hanya merupakan pengamatan fenomena yang terjadi pada umumnya). Namun, dalam segi positifnya anak-anak menjadi lebih pintar karena menyerap informasi yang banyak. Anak SD jaman sekarang pun sudah membawa *handphone* kemanapun mereka pergi sehingga lebih mudah untuk berhubungan jarak jauh dengan orangtuanya (sumber: <http://daniakbarrizaldi.wordpress.com/2012/09/11/bedanya-anak-kecil-jaman-dulu-sama-anak-kecil-sekarang/> - Minggu, 9 Desember 2012, 23:24).

Anak kecil mengalami proses pendewasaan yang lebih cepat dibandingkan jaman dulu ketika media informasi belum berkembang dengan pesat. Anak-anak sudah tidak seperti anak yang manis yang banyak bermain dan berinteraksi dengan orangtuanya dan saudara-saudaranya yang lain, namun mereka menjadi anak yang misterius, pemarah dan pembangkang (jika apa yang diinginkan tidak didapatkan / diberikan oleh orangtua), mengerikan, berubah menjadi pribadi yang dewasa sebelum waktunya, dan memiliki pengetahuan yang luas.

Anak-anak menjadi bukan lagi seperti anak-anak yang polos dan lugu karena mereka telah berubah secara mental dan psikologi menjadi lebih dewasa,

¹ Lenka, Judul Lagu, Album *Lenka*, 2008

sehingga dihadirkanlah istilah untuk anak jaman sekarang, yaitu “*Pseudochildren*”. Anak-anak memiliki penampakan seperti anak kecil namun tidak terlihat seperti anak kecil yang lucu dan menggemaskan.

Karya akan divisualisasikan dengan gaya lukis konvensional dua dimensi cat minyak di atas kanvas sebanyak delapan buah kanvas, dengan adanya peminjaman simbol-simbol dalam mitos, seni, ataupun literatur.



Gambar 1. Anak-anak yang sedang asyik bermain game (sumber: http://www.sekolah123.com/articles/view/id/386/page/4_dampak_negatif_gadget_pada_prestasi_anak, 13 November 2012, 02:05)

1.2 Tujuan dan Manfaat Penciptaan Karya

Tujuan dan manfaat penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah:

1. Digunakan sebagai acuan penulisan karya tulis Tugas Akhir
2. Pengantar dari Tugas Akhir yang merupakan syarat kelulusan Strata 1, jurusan Seni Rupa Murni FSRD Universitas Kristen Maranatha
3. Sebagai salah satu bentuk refleksi diri secara pribadi dan proses pembelajaran

1.3 Sistematika Penulisan

Penulisan ini dibagi menjadi 5 bab, sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan, menguraikan secara umum tentang gambaran dari Latar Belakang, Dasar Pemikiran, Tujuan Penciptaan Karya, dan Manfaat Penciptaan Karya.

Bab 2 Landasan Teori, pada bab ini menguraikan teori-teori yang ada sebagai cakupan yang terluas dari kajian mengenai teori dasar yang memperkuat argumen dari karya yang hendak ditampilkan.

Bab 3 Objek Kajian Karya, menguraikan pengantar terhadap proses kreasi secara global dalam pembuatan karya seni serta konsep berkarya untuk menjadi acuan dalam konsep karya ini.

Bab 4 Analisis Karya, menganalisis karya yang ditampilkan secara mendalam dan detail.

Bab 5 Simpulan, bab ini merupakan jawaban dari rumusan masalah.