

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dunia anak-anak adalah dunia bermain dan belajar, baik belajar disekolah maupun diluar sekolah atau lingkungan rumah. Anak-anak memiliki karakter bebas dalam berkarya, apa yang terdapat dalam hati mereka nantinya akan menjadi ekspresi karya yang sejujurnya. Maka dapat diartikan bahwa seni rupa anak berbeda dengan orang dewasa. Dalam seni rupa anak, apresiasi dan kreativitas berperan lebih besar daripada pengetahuan. Dalam menggambar, dunia anak masih bersifat fantasi dan kesenangan, sehingga proses karya anak-anak belum mempunyai tujuan khusus untuk menggambar sesuatu, karena fase ini lebih didasari oleh perkembangan fisik dan jiwa anak (Soegiarty, 1975: hlm. 21).

Anak-anak cenderung lebih menyukai dan lebih mudah memahami sebuah karya dengan metode apresiasi secara langsung. Salah satu bentuk praktik apresiasi yang mudah dipahami anak-anak adalah keterlibatan mereka secara langsung kedalam karya tersebut dengan cara memasukkan unsur-unsur kekaryaannya pada suasana yang sering mereka jumpai, seperti ruang tidur anak dengan beberapa elemen estetis didalamnya.

Berdasarkan kajian di atas, penulis tertarik untuk melakukan studi apresiasi berkarya anak-anak dengan menggabungkan pembelajaran dan pengenalan suatu warisan budaya melalui karya batik.

Melalui kegiatan mengenal dan mengapresiasi batik, diharapkan anak akan menyukai kegiatan ini, sehingga tanpa disadari hal ini akan membawa anak usia dini secara tidak langsung sudah menjalani interaksi pengenalan motif-motif batik dan warisan budaya nusantara serta dapat menanamkan nilai-nilai budi pekerti luhur yang dapat diberikan kepada mereka sebagai generasi bangsa. Adapun nilai-nilai budi pekerti yang luhur ini diantaranya dapat membentuk karakter anak

melatih bertanggungjawab, disiplin, teliti, harmonis, fokus, sabar, tekun dan menyenangkan keindahan atau estetika sebuah karya seni batik.

Banyak bentuk produk batik yang dapat dijadikan sebagai media apresiasi untuk anak, seperti *fashion*, elemen interior, maupun karya batik murni. Dari seluruh contoh tersebut, perlunya inovasi-inovasi baru kreatif dan efektif yang dapat disesuaikan dengan kemajuan teknologi, sehingga anak dapat dengan mudah mengapresiasi produk batik dengan baik. Berangkat dari hal tersebut, penulis memiliki ketertarikan untuk mencoba menciptakan sebuah karya elemen estetis untuk ruang tidur anak sebagai bentuk respon dari perkembangan teknologi dan eksplorasi media yang semakin menuntut kreatifitas berpikir dan berkarya. Sehingga muncul pula gagasan dan ide untuk menciptakan suatu karya berunsurkan batik untuk anak-anak, sebagai tugas akhir penulis.

Karya batik yang akan disajikan ini berkaitan dengan pengenalan batik melalui produk elemen estetis interior berupa jam dinding, gorden, kap lampu tidur, karpet, dan kalender untuk ruang tidur anak dengan teknik eksplorasi motif angka dan hewan laut. Mengingat batik merupakan bagian dari kekayaan budaya bangsa Indonesia yang sangat berarti, sehingga perlu kiranya diperkenalkan kepada anak sejak dini. Tujuan penciptaan produk ini adalah agar anak dapat dengan mudah mengenal angka sekaligus mengenal batik dengan bentuk atau motif yang dapat menarik perhatian anak dan pernah bahkan biasa mereka jumpai sehari-hari.

Sejalan dengan uraian pada latar belakang di atas maka dalam kesempatan ini penulis mencoba berkarya dalam judul: **Elemen Estetis pada Ruang Tidur Anak dengan Teknik Motif Batik Anak**. Melalui proses berkarya ini diharapkan dapat bermanfaat dan memudahkan bagi orang tua yang akan memperkenalkan sekaligus mengajarkan anak terhadap angka dan karya batik.

## **B. Rumusan Masalah Penciptaan**

Batik merupakan warisan budaya yang adiluhung dan memiliki kekhasan yang menuntut tingkat ketelitian dan kesabaran yang sangat tinggi, sehingga muncullah masalah yang beranggapan bahwa hiasan atau produk berunsur batik hanya ditujukan untuk orang dewasa dan orang tua. Maka dari itu perlunya terobosan atau inovasi baru yang dapat memberi solusi terhadap masalah tersebut. Dari latar belakang inilah penulis mengajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan motif dan desain karya elemen estetis untuk ruang tidur anak dengan teknik dan motif batik?
2. Bagaimana proses pembuatan karya elemen estetis untuk ruang tidur anak dengan teknik dan motif batik?
3. Bagaimana analisis visual karya elemen estetis untuk ruang tidur anak dengan teknik teknik dan motif batik?

### **C. Tujuan Penciptaan**

Penyajian produk dalam bentuk visual yang menarik dan interaktif diharapkan dapat memberikan pengalaman yang menarik terhadap anak. Sebagai karya skripsi penciptaan yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi di Departemen Pendidikan Seni Rupa Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia. Penciptaan karya ini bertujuan untuk:

1. Menciptakan perancangan motif dan desain karya elemen estetis untuk ruang tidur anak dengan teknik dan motif batik.
2. Mendeskripsikan proses pembuatan karya elemen estetis untuk ruang tidur anak dengan teknik dan motif batik.
3. Mendeskripsikan analisis visual karya elemen estetis untuk ruang tidur anak dengan teknik dan motif batik.

### **D. Manfaat Penciptaan**

Pada dasarnya pembuatan karya ini merupakan bentuk kecintaan dan kepedulian penulis selaku mahasiswa pendidikan seni rupa terhadap batik, sehingga ingin memperkenalkan keindahan batik kepada masyarakat khususnya anak-anak dengan cara membuat inovasi produk batik yang sederhana namun tidak menghilangkan keindahan dan unsur budayanya. Maka dari itu diharapkan penciptaan karya ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis/pencipta, pembuatan karya tugas akhir ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai batik itu sendiri, karena dengan melibatkan berbagai referensi seperti buku dan jurnal seni rupa. Serta dapat meningkatkan kemampuan (*skill*), kreatifitas dan produktifitas berkarya.
2. Bagi Lembaga Pendidikan Seni Rupa, penulis mengharapkan karya tugas akhir ini dapat dijadikan sebagai referensi berkarya yang baru dan menjadi dorongan atau suntikan untuk memproduksi kembali karya ini sebagai media pengenalan budaya yang praktis namun efektif.
3. Bagi masyarakat umum dan pembaca, karya tugas akhir ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan motivasi berkarya untuk menggali kreativitas dan potensi.

#### **E. Sistematika Penulisan**

Adapun deskripsi susunan sistematika penulisan skripsi penciptaan ini adalah:

Bab I Pendahuluan, berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, metode penciptaan, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Sumber Penciptaan, mengutarakan secara sistematis dan mengkaji landasan yang mendasari proses penciptaan dan sumber pustaka.

Bab III Metode Penciptaan, memaparkan metode dan proses penciptaan, dimulai dari mempersiapkan alat dan bahan sampai menjadi hasil akhir karya.

Bab IV Visualisasi dan Analisis Karya, memaparkan, menganalisis dan menggambarkan visualisasi dari karya yang akan dibuat dan dikaitkan dengan teori visual.

Bab V Penutup, berisikan simpulan hasil penciptaan karya dan saran atau rekomendasi yang berkaitan dengan karya yang dibuat.