

**IMAJINASI PERMAINAN MASA KECIL
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA SENI PATUNG**

TUGAS AKHIR KARYA



**OLEH
HILMI FAHRURROZI
NIM. 18149109**

**PROGRAM STUDI SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2025**

**IMAJINASI PERMAINAN MASA KECIL
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA SENI PATUNG**

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Seni Murni
Jurusan Seni Murni



OLEH

HILMI FAHRURROZI

NIM. 18149109

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2025**

PERSETUJUAN

**TUGAS AKHIR KARYA
IMAJINASI PERMAINAN MASA KECIL
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA SENI PATUNG**

Oleh:

Hilmi Fahrurrozi

18149109

Telah disetujui oleh pembimbing Tugas Akhir untuk diujikan

Surakarta, 3 Januari 2025

Ketua Program Studi Seni Murni

Pembimbing Tugas Akhir

I Nyoman Suyasa, S. Sn., M. Sn
NIP. 197607162008121004

Yulianto, S.Sn., M.Sn. NIP.
199107192020121002

Surakarta, 13 Januari 2025
Mengetahui Ketua Jurusan Seni Murni

Dr. Syamsiar, S. Pd., M. Sn.
NIP. 197502122005012010

PENGESAHAN

LAPORAN KARYA TUGAS
AKHIR IMAJINASI
PERMAINAN MASA KECIL
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA SENI PATUNG

Oleh
Hilmi Fahrurrozi
NIM. 18149122

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada tanggal 3 Januari 2025

Tim Penguji

Ketua Penguji : Nunuk Nur Shokiyah, S.Ag., M.Si.....
Penguji Utama : Alexander Nawangseto M, S.Sn., M.Sn.....
Pembimbing : Yulianto, S.Sn., M.Sn.....

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn) pada
Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 13 Januari 2025
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Dr Ana Rosmiati, S.Pd., Hum.
NIP. 197705312005012002

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hilmi Fahrurrozi
NIM : 18149109
Tempat, Tanggal Lahir : Sragen, 16 April 1998
Alamat Rumah : Dk.Bulu, Ds.Sambi, Kec. Sambirejo, Kabupaten Sragen, Jawa Tengah 57293.
Program Studi : Seni Murni
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul: “Imajinasi Permainan Masa Kecil Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Patung” adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme. Maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 13 Januari 2025

Yang menyatakan,

Hilmi Fahrurrozi

NIM.18149109

ABSTRAK

Penciptaan karya seni patung dengan tema “Imajinasi Permainan Masa Kecil Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Patung.” Fokus utama karya ini adalah mengangkat isu psikologi dan permainan anak masa kini yang terpengaruh oleh perubahan sosial serta kemajuan teknologi. Melalui eksplorasi visual dan penggunaan teknik assembling, karya ini memadukan bahan-bahan seperti mainan bekas, resin, dan material daur ulang untuk menciptakan komposisi estetis yang menggambarkan dunia imajinatif anak-anak.

Karya ini dirancang sebagai media nostalgia yang merepresentasikan kegembiraan masa kecil, sekaligus menyampaikan pesan edukatif kepada masyarakat mengenai pentingnya ruang bermain yang sesuai bagi anak-anak. Dengan pendekatan visual yang ceria dan dinamis, karya ini menampilkan warna-warna simbolis yang membangkitkan emosi positif seperti kegembiraan dan kreativitas. Penciptaan karya seni patung ini bertolak dari metode penciptaan rumusan L.H Chapman. Mencakup tiga tahap proses penciptaan karya yaitu, menemukan gagasan, menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal, serta visualisasi.

Hasil dari riset dan penerapan metode penciptaan secara sistematis, Tugas Akhir ini mempresentasikan 4 karya seni patung. Setiap karya yang telah diciptakan menunjukkan bahwa seni patung dapat menjadi sarana ekspresi yang efektif untuk menyampaikan pesan sosial dan psikologis tentang permainan anak, sekaligus mendorong apresiasi terhadap nilai-nilai edukatif dalam permainan anak. Selain itu, karya ini menyoroti perlunya peran aktif orang tua dalam membimbing dan mengawasi aktivitas bermain anak demi perkembangan mental dan emosional yang sehat.

Kata Kunci: Permainan, Imajinasi, Seni Patung, *Assembling*.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat serta karunia-Nya sehingga pengerjaan Tugas Akhir Kekaryaannya yang berjudul “Imajinasi Permainan Masa Kecil Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Patung” ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Penyusunan laporan Tugas Akhir ini dimaksudkan sebagai syarat ujian mencapai derajat sarjana (S1) Program Studi Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Selesainya Tugas Akhir Kekaryaannya ini tidak lepas dari peran serta berbagai pihak yang telah turut berpartisipasi memberikan dukungan moril maupun materi. Kesempatan kali ini saya mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis Bapak Suwarno dan Ibu Sutarmi beserta keluarga yang selalu memberikan dukungan baik moral, material, maupun spiritual.
2. Yulianto, S.Sn.,M.Sn., selaku pembimbing Tugas Akhir, yang selalu memberikan masukan, bimbingan, motivasi dan semangat untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir.
3. Dr. Sn.. Syamsiar, S.Pd., M.Sn., selaku dosen Pembimbing Akademik Tugas Akhir yang selalu memberikan masukan, bimbingan, motivasi dan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Drs. Effy Indratmo Ns, M.Sn., selaku dosen pengampu Mata Kuliah Seni Patung yang telah memberikan banyak ilmu, bimbingan dan motivasi selama berproses dalam penciptaan karya seni patung di ISI Surakarta.
5. Nunuk Nur Shokiyah, S.Ag., M.Si., Alexander Nawangseto M, S.Sn., M.Sn., Yulianto, S.Sn.,M.Sn., selaku dosen penguji Tugas Akhir yang telah memberikan banyak ilmu dan motivasi selama proses ujian, baik kelayakan sampai pada pendadaran.

6. Seluruh dosen jurusan Seni Murni yang telah memberikan banyak ilmu dan bimbingan selama perkuliahan di ISI Surakarta.
7. Rekan dan pihak-pihak yang turut berpartisipasi dalam kelancaraan Tugas Akhir Kekaryaannya ini yang tidak dapat saya sebutkan semuanya satu-persatu.

Semoga penulisan laporan Tugas Akhir Kekaryaannya ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca. Penulisan laporan Tugas Akhir Kekaryaannya ini tentunya masih terdapat kekurangan dalam penyusunannya, saya selaku penulis laporan Tugas Akhir Kekaryaannya ini dengan sadar diri menerima segala bentuk kritik dan saran untuk penyempurnaan laporan Tugas Akhir Kekaryaannya ini.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Penulis

Hilmi Fahrurrozi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	6
C. Tujuan Penciptaan.....	7
D. Manfaat Penciptaan	8
E. Tinjauan Karya.....	9
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	
A. Konsep Non Visual	20
B. Konsep Visual.....	27
BAB III PROSES PENCIPTAAN KARYA	
A. Metode Penciptaan Karya.....	39
B. Proses Perwujudan Karya	69

BAB IV KARYA

A. Pengantar Karya..... 85

B. Deskripsi Karya 85

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan 96

B. Saran..... 97

DAFTAR PUSTAKA 98

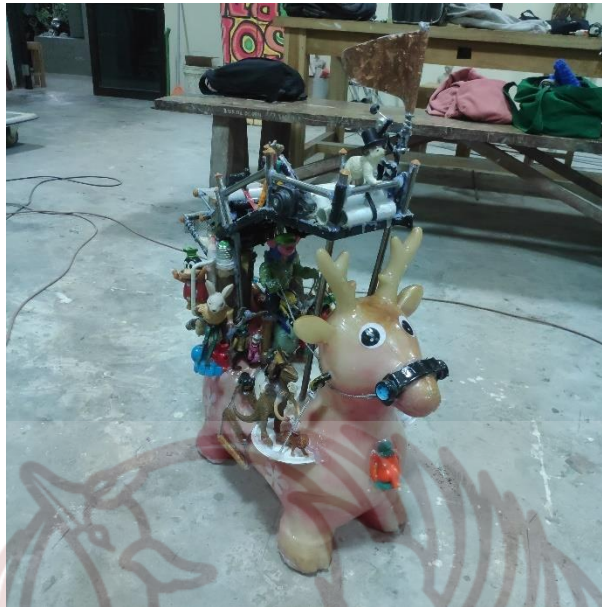
LAMPIRAN 100



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karya Hendra “Blangkon” Priyadhani (2016), “ <i>Born To Be...</i> ”	10
Gambar 2. Karya Kris Kuksi (2010), “ <i>The Crusades Are Coming To Town</i> ”	13
Gambar 3. Karya Ichwan Noor (2013), “ <i>Overland Summer</i> ”	15
Gambar 4. Karya Hilmi Fahrurrozi (2022), “ <i>We Lost This?!</i> ”	18
Gambar 5. Tangkapan layar berita mengenai dampak media sosial terhadap anak.	22
Gambar 6. Tangkapan layar berita mengenai dampak media sosial terhadap anak.	22
Gambar 7. Kerangka konsep visual dan Non visual.....	28
Gambar 8. Foto figur anak.....	32
Gambar 9. Foto penulis ketika kecil.	34
Gambar 10. Tabel pengaruh warna terhadap psikologi anak.....	38
Gambar 11. Kondisi Taman Kota di Mojosongo	45
Gambar 12. Kondisi wahana bermain	45
Gambar 13. Salah satu wahana bermain anak.	46
Gambar 14. Salah satu wahana bermain anak	46
Gambar 15. Papan informasi pada Taman Kota Jayawijaya di Mojosongo	47
Gambar 16. Orang dewasa yang sedang merokok	47
Gambar 17. Foto anak kecil yang asik bermain dengan gawai.	48
Gambar 18. Foto wahana bermain dipusat perbelanjaan.....	48
Gambar 19. Tempat tinggal penulis saat ini	49
Gambar 20. Sketsa tempat tinggal penulis masa kecil	49
Gambar 21. Sketsa tempat bermain penulis masa kecil.....	50
Gambar 22. Tempat bermain penulis saat ini.	50
Gambar 23. Ilustrasi serial kartun anak “ <i>Dragon Ball Z</i> ”	51
Gambar 24. Ilustrasi serial kartun anak “ <i>Dragon Ball Z</i> ”	52
Gambar 25. Mainan Bekas.....	54
Gambar 26. Kendaraan Mainan Bekas.....	55
Gambar 27. Lem bakar.....	55
Gambar 28. Elektroda	56
Gambar 29. Resin Poliester dan Katalis.....	56
Gambar 30. Serat Fiber	57
Gambar 31. Epoxy	58
Gambar 32. Tiner.....	58
Gambar 33. Cat.....	59
Gambar 34. Barang bekas	59
Gambar 35. Buku sketsa dan Pena.....	60
Gambar 36. Gawai	61
Gambar 37. Glue Gun	62
Gambar 38. Hot gun.....	62
Gambar 39. Mesin Las.....	63
Gambar 40. Grinda	64
Gambar 41. Toolkit.....	65
Gambar 42. Mini Grinder.....	65
Gambar 43. Spray Gun.....	66
Gambar 44. Kacamata.....	67

Gambar 45. Masker.....	68
Gambar 46. Sketsa Karya 1.....	70
Gambar 47. Sketsa Karya 2.....	70
Gambar 48. Sketsa Karya 3.....	71
Gambar 49. Sketsa Karya 4.....	71
Gambar 50. Proses Pemilihan Material.....	72
Gambar 51. Proses Pemilihan Material.....	73
Gambar 52. Proses Penyatuan Material	73
Gambar 53. Proses Penyatuan Material	74
Gambar 54. Kerangka awal.....	75
Gambar 55. Proses pembuatan dan penyatuan objek	77
Gambar 56. Proses pembuatan dan penyatuan objek	77
Gambar 57. Karya 1.....	78
Gambar 58. Karya 2.....	78
Gambar 59. Proses pelapisan resin	79
Gambar 60. Karya 1 yang telah dilapisi <i>epoxy</i>	81
Gambar 61. Proses menghaluskan permukaan	81
Gambar 62. Karya 2 selesai <i>epoxy</i> ke 2.....	82
Gambar 63. Proses pengecatan karya 1.....	84
Gambar 64. Proses pengecatan karya 2.....	84
Gambar 65. Karya 1.....	85
Gambar 66. Karya 1.....	86
Gambar 67. Karya 2.....	88
Gambar 68. Karya 2.....	89
Gambar 69. Karya 3.....	91
Gambar 70. Karya 3.....	92
Gambar 71. Karya 4.....	94



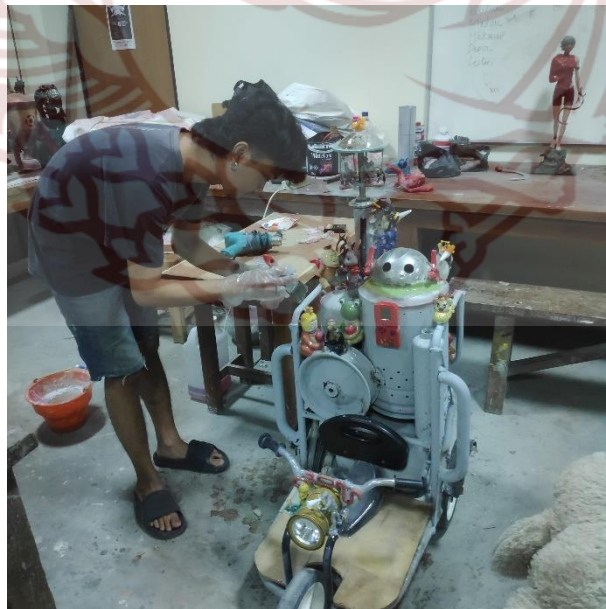
Gambar 57. Karya 1.
(Foto: Hilmi F. 2025)



Gambar 58. Karya 2.
(Foto: Hilmi F. 2025)

d. Pelapisan Resin dan Serat Fiber

Pada proses ini, penulis melakukan pelapisan pada permukaan objek yang telah disatukan, hal ini untuk memperkuat setiap detail dari bagian – bagian objek, baik utama maupun pendukung. Diawali dengan mencampurkan resin dengan katalis, dimana katalis merupakan cairan kimia yang mampu mengeraskan cairan resin. Kemudian, cairan resin dan katalis yang sudah dicampurkan, dituangkan dan dioleskan pada setiap permukaan karya, lalu dilapisi kembali dengan serat fiber, pelapisan resin dan serat fiber pada karya memiliki berbagai fungsi penting, terutama terkait kekuatan, ketahanan, dan kualitas akhir dari patung. Selain itu, pada tahap ini juga bermaksud menghadirkan tekstur nyata pada setiap objek.



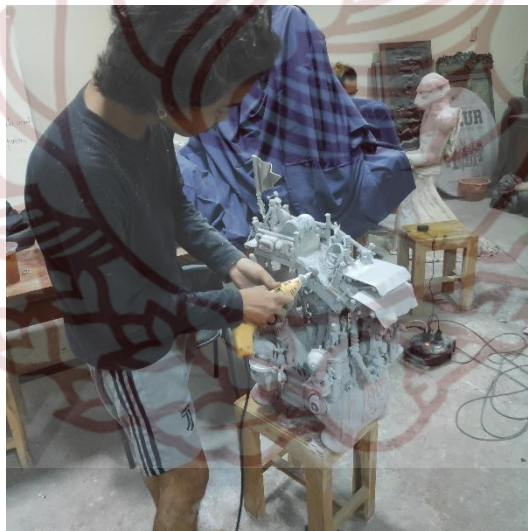
Gambar 59. Proses pelapisan resin dan serat fiber pada karya.
(Foto: Hilmi F. 2025)

e. Pengecatan Lapisan Dasar dan Penghalusan

Pada proses ini, penulis melakukan pengecatan dasar dengan menggunakan *epoxy*, pelapisan pada permukaan karya ini merupakan pelapisan pertama, hal ini dilakukan untuk memperkuat lapisan cat saat *finishing*, serta menunjukan bagian – bagian permukaan yang perlu dihaluskan. Proses ini diawali dengan mencampurkan cairan *epoxy* dengan *thinner* dengan perbandingan yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan, lalu cairan yang sudah dicampurkan, diaplikasikan pada karya dengan menggunakan *spray gun*, yaitu alat untuk mengaplikasikan cat dengan disemprotkan menggunakan tekanan angin dari Kompresor, ataupun tabung angin. Kemudian, setelah lapisan pertama selesai dihaluskan dengan amplas dan mesin *mini grinder*, kemudian permukaan karya dibersihkan dari debu – debu sisa penghalusan, lalu dilakukan pengaplikasian yang ke dua, untuk menutup pori – pori serta goresan dari proses penghalusan.



Gambar 60. Karya 1 yang telah dilapisi *epoxy*.
(Foto: Hilmi F. 2025)



Gambar 61. Proses menghaluskan permukaan karya 1 dengan menggunakan *mini grinder*.
(Foto: Hilmi F. 2025)



Gambar 62. Karya 2 yang telah selesai proses pelapisan *epoxy* kedua.
(Foto: Hilmi F. 2025)

f. Pewarnaan dan *Finishing*.

Tahap pewarnaan pada karya ini menggunakan teknik dan alat yang sama seperti yang digunakan pada tahap pengecatan dasar. Pewarnaan dimaksudkan untuk mewujudkan aspek visual dengan memberikan kedalaman, kontras, dan dinamika yang tidak dapat dicapai oleh bentuk atau tekstur semata. Warna mampu menyoroti elemen-elemen tertentu dari patung, menciptakan permainan cahaya dan bayangan yang lebih kompleks, serta memberikan kesan hidup atau ekspresi emosional yang lebih kuat. Warna pada patung juga dapat memiliki makna simbolis atau naratif, yang memperkuat interpretasi atau pesan yang ingin disampaikan. Sedangkan *finishing* perlu dilakukan agar hasil karya bisa sesuai dengan yang direncanakan dan diharapkan. Kemudian dilakukan evaluasi secara detail disetiap bagian untuk memperbaiki jika ada kekurangan pada karya, sebagai tolak ukur dari proses penciptaan karya.



Gambar 63. Proses peengecatan pada karya 1.
(Foto: Hilmi F. 2025)



Gambar 64. Proses *Finishing* pada karya 2.
(Foto: Hilmi F. 2025)

BAB IV

DESKRIPSI KARYA

Pada Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Patung ini, secara visual penulis menggunakan teknik *Assembling*. Dalam Tugas akhir ini penulis ingin menerjemahkan perasaan-perasaan timbul kedalam bentuk yang lebih aktual yang diwujudkan dalam sebuah gestur sebagai gambaran situasi serta aksen-aksen tekstur dan warna sebagai visualisasi perasaan dan emosi.

1. Karya 1 - “*Kereta Pesta Ulang Tahunku*”



Gambar 65. Karya 1
“*Kereta Pesta Ulang Tahunku*”. Mix media, 85 x 50 x 60 cm, 2025
(Foto: Hilmi Fahrurrozi, 2025)



Gambar 66. Karya 1
“Kereta Pesta Ulang Tahunku”. Mix media, 85 x 50 x 60 cm, 2025
 (Foto: Hilmi Fahrurrozi, 2025)

Karya ini terinspirasi dari keinginan masa kecil penulis dalam mengharapkan sebuah pesta ulang tahun yang meriah dan penuh dengan hadiah, akan tetapi hal tersebut tidak dapat dirasakan oleh penulis, karena kondisi finansial keluarga yang kurang mampu. Perayaan ulang tahun anak-anak merupakan momen yang penuh kegembiraan, di mana anak merasa istimewa dan mendapatkan perhatian dari orang-orang di sekitarnya. Pengalaman ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan emosional anak, termasuk bagaimana ia memandang dirinya dalam lingkungan sosial.

Dalam karya seni tugas akhir yang dihadirkan oleh penulis, tema yang divisualisasikan melalui patung kereta mainan yang dipenuhi karakter dan detail khas pesta ulang tahun, menggambarkan kemeriahannya serta kebahagiaan. Kereta yang ditarik oleh hewan besar dan dikendarai oleh figur pembawa hadiah, mengimajinasikan tokoh sinterklas, dimana secara umum digambarkan sebagai tokoh yang gemar memberikan hadiah. Melalui penggunaan warna kuning, karya ini juga menggambarkan angan – angan penulis saat kecil mengenai pesta ulang tahun yang penuh dengan momen keceriaan dan kebahagiaan.

Pada karya ini, penulis ingin menyampaikan pesan dan harapan kepada orang tua, mengajak penonton untuk merenungkan perubahan sosial terkait pola asuh dan perayaan ulang tahun di era modern, serta lebih memperhatikan dan memahami kebutuhan anak sesuai usianya. Sehingga dapat menimbang antara baik buruknya kebutuhan dan keinginan anak yang dapat berpengaruh pada tumbuh kembang psikologi anak – anak.

2. Karya 2 - “*Aku Si Teddy Bear Petualang*”



Gambar 67. Karya 2
“*Aku Si Teddy Bear Petualang*”. Mix media, 110 x 60 x 50 cm, 2025
(Foto: Hilmi Fahrurrozi, 2025)



Gambar 68. Karya 2
“Aku Si Teddy Bear Petualang”. Mix media, 110 x 60 x 50 cm, 2025
 (Foto: Hilmi Fahrurrozi, 2025)

Karya ini terinspirasi dari kenangan masa kecil penulis yang sering bermain dan berpetualang di lingkungan sekitar menggunakan kendaraan mainan. Masa kecil penulis yang sering bermain dipekarang rumah, kebun ataupun lapangan dengan menggunakan papan bekas dan diberi roda, dibantu ayah dan kakak dalam proses perakitannya, sehingga penuh dengan momen – momen yang menyenangkan. Mengandaikan sedang berpetualang dengan menggunakan kendaraan yang mampu menerobos hutan dan jalan terjal.

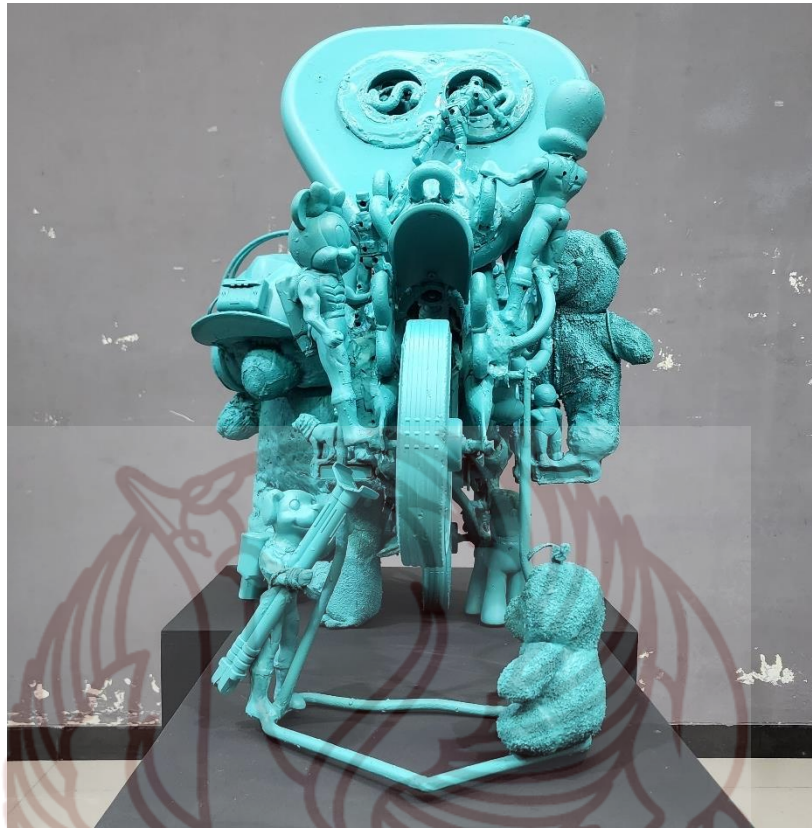
Judul "*Aku Si Teddy Bear Petualang*" menggunakan sudut pandang orang pertama, seolah-olah mencitrakan diri penulis kedalam wujud boneka tersebut, sehingga memiliki kesan hidup. Karya ini menghadirkan visual kendaraan sebagai representasi dari sebuah sarana mereka dalam menjelajah imajinasi mengenai permainan, teddy bear ditampilkan dalam pose dinamis, mengekspresikan gerakan dan aktivitas yang memperkuat tema petualangan. Menghadirkan sebuah kendaraan dengan segala objek yang menggambarkan segala keperluan saat berpetualang. Menggunakan warna *pink* yang merepresentasikan karakter anak yang penuh dengan energi dan emosi, serta kepekaan mereka pada hal – hal yang menyangkut permainan.

Karya ini sebagai media untuk menyampaikan pesan kepada orang dewasa khususnya dalam hal ini orang tua, untuk tidak membatasi anak dalam berimajinasi juga mempertahankan rasa ingin tahu dan semangat berpetualang pada anak – anak , sehingga anak mampu memahami kondisi lingkungan sekitar dengan baik dan sesuai dengan usianya. Mampu menjadi bekal pertumbuhan dan perkembangan anak bahkan ketika anak tumbuh dewasa. Ini juga bisa menjadi refleksi tentang bagaimana pengalaman masa kecil membentuk kepribadian dan pandangan hidup kita di masa dewasa.

3. Karya 3 - “*Aku Si Mekanik Cilik*”



Gambar 69. Karya 3
“*Aku Si Mekanik Cilik*”. Mix media, 90 x 79 x 50 cm, 2025
(Foto: Hilmi Fahrurrozi, 2025)



Gambar 70. Karya 3
“Aku Si Mekanik Cilik”. Mix media, 90 x 79 x 50 cm, 2025
 (Foto: Hilmi Fahrurrozi, 2025)

Karya ini terinspirasi dari kenangan masa kecil penulis yang gemar bermain ‘bengkel – bengkelan’, hal ini dipicu karena lingkungan masa kecil penulis yang dekat dengan tempat bengkel motor, sehingga mengimajinasikan jika seandainya menjadi seorang mekanik bengkel yang handal dan terlihat elegan. Menempatkan objek sepeda yang mana mengandaikan bahwa objek itu adalah sebuah motor, dilengkapi dengan objek – objek yang seolah terlihat seperti mesin yang terlihat kompleks.

Menghadirkan visual kendaraan roda dua yang sedang distandarkan dengan boneka *teddy bear* yang menggunakan perlengkapan kerja, serta objek – objek pendukung. Menggunakan warna biru kehijauan yang merpresentasikan karakter anak yang ceria, bahagia dan tenang, saat mereka sedang mengimajinasikan segala hal yang ada disekitar mereka. Ketika anak sedang menghayal atau mengandaikan menjadi sesuatu yang pernah mereka lihat, anak akan meposisikan diri menjadi tokoh utama dalam bermain peran, seperti halnya menjadi seorang mekanik.

Karya ini dihadirkan penulis, dengan maksud menyampaikan pentingnya mengawasi dan menyaring segala sesuatu yang disaksikan, diterima dan dikonsumsi oleh anak, karena pada masa tumbuh kembang mereka, anak akan mencontoh segala sesuatu yang berada dilingkungan sekitarnya, hal tersebut berimbas pada pembentukan karakter anak kedepannya, dan terbawa hingga anak tumbuh dewasa.

4. Karya 4 - “Mobil Balapku”



Gambar 71. Karya 4
“**Mobil Balapku**”. Mix media, 80 x 85 x 60 cm, 2025
(Foto: Hilmi Fahrurrozi, 2025)

Karya ini terinspirasi dari kenangan masa kecil penulis saat masih tinggal di daerah kota dengan kondisi finansial keluarga yang kurang mampu, kehidupan masa kecil yang gemar ikut serta bermain balap mobil mainan yang dapat dikontrol dari jarak jauh dengan *remote* bersama teman – teman sebaya, namun hanya sekedar ikut serta dan hanya bisa menyaksikan keseruan tersebut, tanpa memiliki. Mengandaikan menjadi seorang pembalap mobil handal, yang mampu mengendalikan sebuah mobil berkecepatan tinggi menerobos lintasan dengan laju kencangnya.

Menghadirkan visual kendaraan roda empat yang sedang dikendarai boneka beruang, seolah – olah sedang dalam situasi bersiap – siap melakukan balap mobil. Dilengkapi dengan objek pendukung yang mengandaikan sebuah alat untuk penambah kecepatan, serta dikelilingi oleh objek pendukung lain sebagai representasi dari tim pendukung kelancaran dalam balap mobil tersebut. Menghadirkan warna *orange* kekuningan yang sarat akan makna kehangatan, keceriaan dan semangat, menjadikan tolak ukur dari karakter anak yang ceria dan penuh dengan energi dalam melakukan sebuah permainan bersama teman – teman.

Pada karya ini, penulis ingin menyampaikan pesan kepada orang dewasa khususnya orang tua yang memiliki seorang anak, untuk tidak terlalu memilah atau membatasi anak dalam memilih dengan siapa mereka akan bermain dan menjelajahi dunia imajinasi mereka sendiri. Dengan tanpa adanya larangan yang ketat dari pihak orang dewasa, lambat laun anak akan belajar memahami bagaimana cara menyesuaikan diri dan mentoleransi karakter – karakter yang bersinggungan langsung dengan dunia anak. Menjadikan sebuah pondasi dalam tumbuh kembang anak dalam bersosial dengan sebaya mereka.

BAB V

A. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pembahasan yang ada tentang penciptaan karya seni patung dengan judul “Imajinasi Permainan Masa Kecil Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Patung” ini dapat diambil beberapa kesimpulan. Penciptaan karya tugas akhir seni patung ini menghadirkan refleksi mendalam terhadap perubahan pola bermain anak akibat pengaruh teknologi modern dan keterbatasan ruang bermain. Melalui seni patung bergaya surealis dengan teknik *assemblage*, penulis menggabungkan media bermain masa kecil dengan melalui berbagai proses ekspresimentasi medium dan teknik, serta menggunakan warna – warna hangat yang sesuai dengan karakter anak, sehingga menjadi originalitas dari karya yang dihadirkan. Penciptaan karya tugas akhir seni patung ini, menggunakan metode penciptaan dari L.H Chapman, dimana metode ini lebih sesuai digunakan pada penciptaan tugas akhir seni patung dengan tema anak – anak.

Menegaskan bahwa seni memiliki kekuatan untuk menyampaikan pesan sosial yang relevan, memperkaya apresiasi terhadap permainan konvensional yang mulai terpinggirkan, dan menginspirasi tindakan nyata terhadap dunia anak. Karya ini mengingatkan pentingnya peran orang tua, lingkungan, dan masyarakat dalam mendukung perkembangan imajinasi, kreativitas, serta interaksi sosial anak, menjadi sarana ekspresi artistik sekaligus sarana edukasi.

B. SARAN

Penciptaan karya tugas akhir dengan judul “Imajinasi Permainan Masa Kecil Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Patung” ini diharapkan bisa menjadi pelajaran dan bahan perenungan untuk kemudian dijadikan pertimbangan pada proses berkarya selanjutnya. Masih banyak hal yang perlu dipersoalkan dan berpotensi menjadi tema selanjutnya, penulis menyadari bahwa dunia anak ternyata tidak hanya menyangkut soal anak – anak saja, namun juga dunia disekitar mereka.

Kondisi perubahan pola bermain anak masih bisa diangkat serta dikembangkan lebih jauh dalam penciptaan karya. Penulis menyadari bahwa kurang maksimal dalam mengeksplorasi tema mengenai dunia anak, teknik dan medium pada tugas akhir karya seni patung ini. Penulis hanya mampu memberikan beberapa alternatif yang belum sempat didalami dan diteliti lebih lanjut.

Harapan terkait penyusunan laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa seni rupa murni dan mahasiswa yang berfokus pada penelitian tumbuh kembang anak, mampu menjadi tambahan tinjauan dalam penyusunan penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Yuliani nuraini dkk, Metode Pengembangan Kognitif, Universitas Terbuka, Tangerang selatan, 2014.
- Hildayani Rini, Psikologi Perkembangan Anak, Universitas Terbuka, Tangerang selatan, 2014.
- Priyanto Aris, Pengembangan Kreatifitas pada Anak Usia Dini Melalui Aktifitas Bermain, Jurnal Ilmiah Guru”COPE”, No.02, Tahun 2014.
- Knoers dan Haditomo. 1999. *Psikologi Perkembangan, Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: UGM Press.
- G.Sidharta. 1987. *Unsur-unsur di Dalam Seni Patung*. Bandung: ITB.
- Mikke Susanto. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.
- Marianto, M. D. 2019. *Seni dan Daya Hidup dalam Perspektif Quantum*. Yogyakarta: Scritto Books Publisher.
- Mikke Susanto. 2001. *Membongkar Seni Rupa*, Yogyakarta: Galang Press.
- Humar Sahman, 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa: Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Dharsono Sony Kartika dan Nanang Ganda Prawira, 2004. *Pengantar Estetika*, Bandung, Rekayasa Sains,
- Dharsono Sony Kartika. 2007. *Estetika*, Bandung. Rekayasa Sains.

DAFTAR SUMBER LAINNYA

- Septyani Widyastuti, 2017, (Online), *KESESUAIAN TAMAN KOTA DI SURAKARTA BERDASARKAN KONSEP KOTA LAYAK ANAK* (<https://jurnal.uns.ac.id/region/article/view/14906> / diakses tanggal 20 Agustus 2022, 23,40)
- Susapto Murdowo, Agustus 2007, "*Imajinasi Sebagai Roh Kreatif Intelek Dalam Proses Kreasi Penciptaan Karya Seni*", (Online), (<https://docplayer.info/49304527-Imajinasi-sebagai-roh-kreatif-intelek-dalam-proses-kreasi-penciptaan-karya-seni-susapto-murdowo-fakultas-bahasa-dan-seni-uny.html> / diakses tanggal 16 Februari 2022, 14,35)
- Andi Ahmad Gunadi, Juni 2017, "*Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Imajinasi Anak*", (Online), (<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/download/1215/840> / diakses tanggal 27 April 2022, 10,15)
- Ita Yulaida, 23 Januari 2020, "*Ekspresi Imajinatif Karya Lukis Anak Autis Sebagai Bentuk Respon Terhadap Lingkungan di Sekolah Lanjutan Autis (SLA) Fredofios Yogyakarta*", (Online), (http://lib.unnes.ac.id/35103/1/UPLOAD_ITA.pdf , diakses tanggal 28 April 2022, 15,45)
- I Gde Suryawan dan Ida Bagus Komang Sindu Putra dan I Putu Suyasa Ariputra, 1 April 2021, *Mural Melatih Kreativitas Visual Anak Usia Dini (Studi Kasus Tk Fajar Harapan)*, (Online), (<https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3994929> diakses tanggal 17 Juni 2022, 19,47)
- Statriona Didiak Isnanta, 2015, *PENCIPTAAN KARYA SENI MIXED MEDIA BERBASIS EKPERIMENTASI DENGAN TEKNIK ASSEMBLAGE*, (Online)(<https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/abdiseni/article/view/2269> / diakses tanggal 10 September 2022, 19,30)
- Sistha Ayu Pribadi dan Hafiz Aziz Ahmad dan Iman Sudjudi, 2015,"*FAKTOR CUTENESS DALAM FENOMENA KETERTARIKAN BONEKA BERUANG DI INDONESIA (STUDI KASUS DI KOTA BANDUNG)*"(online)(<https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/atrat/article/view/371> /diakses tanggal 20 April 2025, 15;23)
- Lavidhi Arsyad Hizbullah, Muh Ariffudin Islam, 2021, "*PENERAPAN GAYA DADAISME DALAM PERANCANGAN T-SHIRT BRAND BRIGSIDE*", (online), <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/download/42409/36467> / diakses tanggal 14 November 2025, 03,26)
- Chris Boyatzis, 2014, "*Children's Emotional Associations with Colors*" (online), (https://www.researchgate.net/publication/15176872_Children's_Emotional_Associations_with_Colors) diakses tanggal 16 Agustus 2024, 02;05)
- Biografi Hendra "Blangkon" Priyadhani, (Online),(<https://fineartrock.blogspot.com/p/my-profile.html> / diakses tanggal 15 Agustus 2022, 2,11)
- Biografi Kris Kuksi, (Online), (<https://www.kuksi.com/bio>, diakses tanggal 10 Agustus 2022, 18,56)
- Series Gathering, (Online), <http://danielfirman.com/series/gathering/> diakses tanggal 25 Agustus 2022, 10,37)
- Biografi Ichwan Noor, (Online)(https://id.wikipedia.org/wiki/Ichwan_Noor / diakses tanggal 2 September 2022, 12,45)

LAMPIRAN

a. Biodata



Nama : Hilmi Fahrurrozi
NIM : 18149109
Tempat, Tanggal Lahir : Sragen, 16 April 1998
Alamat : Dk. Bulu, Ds. Sambu, Kec.Sambirejo, Kab. Sragen,
Jawa Tengah, 57293
Email : hilmifah160498@gmail.com

b. Riwayat Pendidikan

SD N Sambu 3	2005-2011
MTs Muhammadiyah 7 Sambu	2011-2014
SMA N 2 Sragen	2014-2017

c. Aktivitas Seni

2018

Pameran seni rupa, “Dikoyak Nirmana”, Gd 6 Kampus 2 ISI Surakarta, Surakarta.

2019

Pameran Pra Event Seni Rupa Murni Angkatan 2018, “Serupaya”, Galeri FSRD ISI Surakarta.

Tim Artistik Pameran Seni Rupa Meretas Kertas, ISI Surakarta.

2020

Tim Artistik pameran seni rupa Sinergi Sukowati, Omah Lawas Sragen, Sragen.

Tim Artistik pameran seni rupa Temu Karya Mahasiswa

2021

Pameran seni rupa, “Koalisi: Sketsa Masa”, Rumah Budaya Kratonan, Surakarta.

Pameran seni rupa Komunitas Kanal Timur, Surakarta.

Pameran Seni Rupa Murni Angkatan 2018, “Serupaya”, Ringroad Eat and Art, Surakarta.

2022

Tim display karya pameran seni rupa & instalasi Chiharu Shiota, Museum Macan, Jakarta.

Pameran seni rupa Citrakara, Seni Murni, FSRD ISI Surakarta, Surakarta.

Pameran seni rupa, Prabangkara Award, FSRD ISI Surakarta, Surakarta.

2023

Pameran Seni Rupa Festival Kesenian Indonesia (FKI), ISI Denpasar, Bali.

Pameran Seni Rupa Perguruan Tinggi Seni Indonesia, Ditjen Ditiristek, Jakarta.

c. Dokumentasi

