

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Teori Freud yang menjelaskan tentang seniman harus dipahami dalam konteks yang lebih luas dari teori tentang kepribadian, yang dikembangkan berdasarkan kenangan dan mimpi. (Damayanti, 2006)

Tumbuh dewasa adalah proses yang harus kita lalui, sifat, kepribadian, sikap, karakter, emosi, kognitif dan pola perilaku yang telah kita peroleh melalui pengalaman. Komponen ini menentukan bagaimana anak berpikir, berperilaku, dan menanggapi apa yang terjadi padanya sepanjang hidup. Karakter berkembang seiring bertambahnya usia anak dan bergantung pada pengalaman selanjutnya. Ada beberapa metode atau cara yang dapat dilakukan orang tua dan pendidik untuk menciptakan landasan pribadi yang positif bagi anak, yang dapat dilakukan melalui berbagai metode atau cara seperti sistem *reward*, mengajak bermain dan menjalin komunikasi yang baik dengan anak.

Penulis mengambil tema permainan anak sebagai penciptaan karya seni dilatarbelakangi oleh pengalaman masa kecil. Sejak kecil penulis merasakan kurangnya kehadiran fisik orang tua karena kesibukan pekerjaan, bahkan bicara pun sangat terbatas, namun orang tua selalu memperhatikan saat membelikan mainan. Penulis memiliki dua adik laki-laki, yang pertama bermain di luar bersama teman-temannya, sedangkan yang terakhir diasuh oleh *babysiter*, sehingga penulis menghabiskan kesehariannya bermain sendirian, sang nenek juga berbeda rumah sehingga interaksi bertemu tidak begitu *intens*, merasakan tidak memiliki teman karena tidak diperbolehkan main diluar rumah sehingga membuat penulis menciptakan teman imajinasinya sendiri dengan bermain boneka, puzzle, masak – masakan, merajut yang diajarkan oleh nenek dan permainan yang bisa dimainkan sendiri.

Permainan sendiri adalah suatu perbuatan atau kegiatan sukarela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan,

menurut aturan yang telah diterima secara sukarela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai oleh perasaan tegang dan gembira, dan kesadaran. (Huizinga, 1997)

Permainan adalah suatu kegiatan sukarela, bahwa sejatinya kita ini suka bermain. Bukan berarti kita kekanak - kanakan, tetapi permainan ini memang ada dan kita ikuti sampai dewasa. Lewat bermain itulah hidup kita terasa lebih hidup. Skema permainan itu soal tantangan dan ada hadiah yang diinginkan. Soal kompetisi dengan orang lain, bisa ada dan juga tidak. Perkara hadiah pun tidak harus tentang uang. bisa juga soal harga diri, kebanggaan atau sekedar bertahan saja. Permainan itu bisa menyenangkan dan bisa juga menegangkan.

Ketika dewasa dimana waktu untuk bermain sudah tidak sama seperti dahulu, banyaknya aktivitas yang dilakukan, sering menghabiskan waktu di kos membuat rasa rindu semakin besar, dan orang tua semakin sibuk dengan pekerjaan mereka masing – masing sehingga penulis merasa sepi, kosong, dan sendiri. Keseharian penulis dari kecil hingga saat ini sangat dekat dengan anak – anak, seringkali berinteraksi dengan anak kecil, mengajar di taman kanak – kanak bahkan tempat tinggal penulis berada di taman kanak – kanak sehingga sangat dekat dengan dunia anak, hal ini yang membuat penulis merasakan kembali masa kecil yang sangat menyenangkan sehingga pengalaman ini sangat melekat dalam kehidupan sehari – hari penulis dan merasakan memiliki teman bermain.

Sedari kecil penulis diajarkan merajut oleh nenek dan itu sebagai aktivitas ketika sendirian di rumah penulis lebih memilih bermain, salah satunya yaitu merajut. Dengan merajut penulis merasa senang dan dilakukan secara terus – menerus. Namun setelah memasuki Sekolah Menengah Pertama penulis sudah tidak pernah merajut. Hal inilah yang membuat rindu akan masa – masa kecil yang menyenangkan. Maka dari itu penulis menghadirkan kembali rasa senang dengan bermain terutama pada rajut karena rajut sendiri memiliki cerita yang sangat kuat dalam kehidupan penulis. Dalam merajut sewaktu kecil penulis merasa senang dengan kegiatan ini dan merasa mendapatkan perhatian dari nenek, menunjukkan hasil rajutan ke orang tua juga sebagai salah satu cara pendekatan kepada orang tua, dengan merajut penulis juga biasa menciptakan karya yang sesuai dengan imajinasi penulis yang bisa dijadikan sebagai teman, sehingga penulis tidak merasakan

sendiri lagi.

Dalam tugas akhir ini, penulis bermaksud menciptakan *toys and doll*<sup>1</sup> berbasis rajutan. *Toys and doll* ini akan mencerminkan pengalaman dan imajinasi penulis sebagai teman bermain yang dapat memenuhi kebutuhan emosional dan sosial anak-anak. Dalam konteks ini, teori perkembangan anak dan teori psikologi dapat menjadi referensi penting.

Teori perkembangan anak, seperti yang dikembangkan oleh Jean Piaget atau Lev Vygotsky, dapat memberikan wawasan tentang bagaimana permainan dan kreativitas berperan dalam perkembangan anak. Selain itu, teori psikologi yang berhubungan dengan kebutuhan emosional dan sosial anak-anak, seperti teori bonding atau teori kebutuhan dasar (misalnya, kebutuhan akan keamanan, kasih sayang, penghargaan diri), dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam menciptakan *toys and doll* yang sesuai.

Dengan latar belakang pengalaman masa kecil yang mempengaruhi penulis, pemahaman tentang teori perkembangan anak, dan pengetahuan tentang seni rajut dan penggunaannya dalam pembuatan *toys and doll*, tugas akhir ini akan menjadi eksplorasi yang kaya tentang permainan anak-anak, pengalaman masa kecil, dan penciptaan karya seni dalam bentuk *toys and doll* yang mencerminkan kebutuhan emosional dan sosial anak-anak.

---

<sup>1</sup> Toys and Doll adalah objek yang dirancang untuk bermain dan bersenang-senang, terutama untuk anak-anak. Mainan datang dalam berbagai bentuk, seperti figur aksi, teka-teki, dan permainan papan, dan mereka merangsang imajinasi, mempromosikan pembelajaran, dan memberikan hiburan. Boneka, jenis mainan tertentu, menyerupai figur manusia dan mendorong perilaku bermain pura-pura, bermain peran, dan mengasuh. Mereka menumbuhkan imajinasi, empati, dan keterampilan sosial, dan dapat memberikan kenyamanan dan persahabatan. Baik mainan maupun boneka berkontribusi pada pertumbuhan dan perkembangan anak dengan memfasilitasi kreativitas, interaksi sosial, dan ekspresi emosional, yang pada akhirnya meningkatkan kesejahteraan mereka secara keseluruhan.

## **B. Rumusan Masalah Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dalam penciptaan sebuah karya dapat dirumuskan penciptaannya sebagai berikut:

1. Dari latar belakang di atas, apa yang hendak diciptakan?
2. Bagaimana cara mewujudkan objek mainan anak ?
3. Bagaimana cara menyajikan karya agar menjadi permainan ?

## **C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan**

### **1. Tujuan**

- a. Menciptakan objek permainan anak
- b. Permainan anak anak yang dimainkan secara sendiri (soliter)
- c. Perwujudan dengan medium rajutan karena memori dengan nenek.
- d. Teknik penyajiannya dengan cara interaktif agar penonton bisa memainkannya
- e. Memberikan dampak yang berkesan kepada ingatan seseorang

### **2. Manfaat**

Pembuatan karya tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

- a. Manfaat Akademis

Penciptaan ini diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk acuan, sumber informasi, dan ilmu pengetahuan, baik gagasan, teknik, maupun teori dalam menghasilkan sebuah karya.

- b. Manfaat bagi masyarakat

Penelitian ini diharapkan mampu memberi informasi kepada masyarakat tentang sebuah penciptaan karya yang bersifat interaktif sehingga masyarakat ikut merasakan apa yang dihadirkan dalam karya berbentuk permainan anak.

c. Manfaat Praktis

Penciptaan ini diharapkan dapat menjadi sebuah media dan pembelajaran dalam proses berkesenimanannya serta dapat menjadi referensi sebuah wacana yang akan terus berkembang.

d. Manfaat bagi lingkungan

Penciptaan ini diharapkan mampu menjadi refleksi penikmat karya yang dimana setiap individu mampu berinteraksi dengan sekitar salah satunya dengan karya permainan anak menggunakan teknik rajut.

## **D. Makna Judul**

### **KNITOPIA**

Keajaiban dunia mainan Montessori, boneka, dan pengalaman masa kecil nostalgia melalui seni rajut yang indah. Dalam konsep ini, kami menampilkan kekuatan permainan langsung, imajinasi, dan ekspresi artistik dalam perkembangan anak. Melalui karya seni rajut yang menakjubkan, menciptakan pengalaman interaktif dan mendidik yang menginspirasi kreativitas anak-anak serta mendorong perkembangan kognitif dan emosional mereka. Lingkungan berwarna-warni dengan elemen rajutan berukuran besar dan dekorasi bermain-main dengan sentuhan visual untuk menjelajahi dunia magis dan merasakan kehangatan yang terpancar dari setiap karya. Pentingnya permainan langsung dan bermain imajinatif dalam masa kecil kita. Dalam suasana yang penuh keceriaan, mari kita menikmati keindahan setiap jalinan rajutan yang penuh makna. Dilatarbelakangi oleh judul sebelumnya yaitu “Permainan Anak – Anak Dengan Rajutan” terciptalah judul “KNITOPIA” ini.

## **PERMAINAN ANAK**

Permainan bagi anak adalah merangsang pertumbuhan, perkembangan maupun kecerdasan dasar seorang anak. Bermain adalah kegiatan utama yang dijalani anak-anak usia dini setiap hari. Melalui kegiatan bermain, banyak hal yang bisa dikembangkan dari seorang individu anak, yaitu saraf-saraf motoriknya, baik kasar maupun halus, sikap emosional, kecerdasan, sikap sosial, perilaku bekerja mandiri dan bekerjasama, kedisiplinan, dan lain-lain. Tetapi semua perkembangan tersebut hanya bisa diperoleh jika permainan yang dirancang untuk mereka adalah permainan yang bermakna. Permainan yang bermakna adalah kegiatan bermain yang diarahkan dan dibuat dengan metode, prinsip, dan tujuan yang menekankan pada unsur terciptanya kesenangan, motivasi, berkembangnya motorik yang memicu bekerjanya neuron/ saraf. (Fathurohman, 2017)

Anak di seluruh dunia akrab dengan mainan. Dapat dipastikan bahwa tidak ada anak yang tidak memiliki mainan. Itu tidak hanya berlangsung pada saat ini saja. Kerekatan anak dengan mainan merupakan fakta yang dapat ditelusuri jauh ke belakang sejarah umat manusia. Anak tidak dapat dipisahkan dengan mainan. Hal itu akan terus terjadi sepanjang peradaban manusia berlangsung. Mainan merupakan kodrat (nature) dalam kehidupan anak. Mainan itu sumber kegembiraan dan sukacita anak. Tetapi lebih dari itu, mainan merupakan media anak untuk belajar mengenal lingkungan sekitar. Melalui mainan, anak dapat terbantu untuk mengembangkan kemampuan fisik, mental, sosial, emosional dan kreativitas yang terpendam dalam diri mereka. Kemampuan ini sangat penting dan menjadi modal utama anak untuk menjalani kehidupan. Mainan tidak hanya memberi kegembiraan, tetapi juga menyediakan sarana pengembangan diri bagi anak. Yang paling berkepentingan, agar anak mendapatkan manfaat yang optimal dari mainan, adalah orang tua. Setiap orang tua mengharapkan mainan dapat selalu mendukung proses pengembangan diri anak di segala dimensinya. Alih-alih terpenuhinya harapan itu, orang tua lebih sering dihadapkan pada kekhawatiran akan bahaya dan risiko, yang justru datang dari mainan itu sendiri. Dalam konteks ini, orang tua membutuhkan informasi dan pengetahuan tentang keamanan, keselamatan dan kesehatan mainan. (BSN, 2012).

## **RAJUT**

Rajut sendiri sudah dilakukan penulis sedari kecil. Merajut adalah metode membuat kain, pakaian atau perlengkapan busana dari benang rajut. Berbeda dari menenun yang menyilangkan dua jajaran benang yang saling tegak lurus, merajut hanya menggunakan sehelai benang. Sebaris tusukan yang sudah selesai dipegang di salah satu jarum rajut sampai dimulainya tusukan yang baru. Merajut pertama kali dilakukan oleh kaum pria di Jazirah Arab, Timur Tengah. Tujuannya untuk membuat permadani yang diperdagangkan oleh para pedagang Arab kemudian disebar ke berbagai belahan Dunia. Di wilayah Asia awal mulai dikenal di daerah Tibet. (Perry, 2005)