

**PERSONIFIKASI BONEKA SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Yusup Maulana Ramdani

NIM : 1912941021

**MINAT UTAMA SENI LUKIS
PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

**PERSONIFIKASI BONEKA SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN SENI LUKIS**



**Yusup Maulana Ramdani
NIM : 1912941021**

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Rupa Murni
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yusup Maulana Ramdani
NIM : 1912941021
Jurusan : Seni Murni
Fakultas : Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Judul Tugas Akhir : Boneka Metaforis Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis

Dengan ini menyatakan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul **Personifikasi Boneka Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis** ini sepenuhnya merupakan hasil pekerjaan penulis sendiri dan benar keasliannya, tidak berisikan hasil dari tulisan orang lain kecuali tulisan dari acuan yang disebutkan dalam daftar pustaka yang dikutip sebagai referensi pendukung. Apabila di kemudian hari ditemukan plagiat atau jiplakan yang tidak sesuai dengan pernyataan ini, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Demikian surat pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa tekanan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 10 Januari 2024



Yusup Maulana Ramdani

NIM. 1912941021

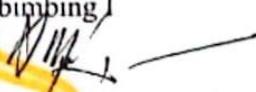
LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

PERSONIFIKASI BONEKA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS

diajukan oleh: Yusup Maulana Ramdani, NIM 1912941021, Program Studi S-1 Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 9021) Telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal : 10 Januari 2024, dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Amir Hamzah, S.Sn., M.A.

NIP. 19700427 199903 1 003/NIDN. 0027047001

Pembimbing II


Wiyono, M.Sn.

NIP. 19670118 199802 1 001/NIDN. 0018016702

Cogiate/ Penguji Ahli


Setyo Priyo Nugroho, M.Sn.

NIP. 19750809 200312 1 003/NIDN. 0009087504

Ketua Jurusan/Program Studi/Ketua


Dr. Miftahul Munir, M. Hum.

NIP. 19760104 200912 1 001/NIDN. 0004017605

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T.

NIP. 197010191999031001/

NIDN. 0019107005

MOTTO

” Yakinlah ujian meningkatkan kualitas hidupmu, berhentilah memeluk kata bakat dan ubah dengan kata terbiasa”

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk almarhumah mamah yang mendukung apapun yang saya jalankan walaupun masa kecil banyak luka yang diberikan namun hal tersebut bisa menjadi sebuah karya Tugas Akhir, engkau juga mendorong saya sejauh ini hingga bertahan dalam kondisi apa pun yang telah dan akan dihadapi kelak, serta menjadi motivator agar terus berjuang. Tidak lupa kepada keluarga saya terutama Bapak dan Kakak yang selalu mendoakan dan memberi harapan apapun keputusan yang akan diambil. Ada pula dua teman seperjuangan di Bogor yang tidak ingin melihat saya menyerah dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, selalu mengarahkan serta menenangkan agar tidak *overthinking* dalam mengerjakan lukisan maupun tulisan.

Terimakasih banyak untuk segala bentuk dorongan kepada saya.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan segala puji dan syukur serata rasa terima kasih yang mendalam bagi Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, karena atas rahmat serta pertolongan-Nya, Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan lancar. Laporan Tugas Akhir yang berjudul “PERSONIFIKASI BONEKA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS” merupakan syarat untuk memperoleh gelar S-1 Program Studi Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.


Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar karena atas bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati serta dengan rasa suka cita penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Amir Hamzah, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing I atas segala masukan, bimbingan serta kesediaan waktunya dalam memberikan ilmu baru selama proses penulisan Tugas Akhir.
2. Bapak Wiyono, M. Sn. selaku Dosen Pembimbing II terima kasih atas segala masukan, bimbingan serta kesediaan waktunya dalam memberikan ilmu baru selama proses penulisan Tugas Akhir.
3. Bapak Setyo Priyo Nugroho, M.Sn selaku *cognate* sekaligus dosen wali atas segala masukan dalam proses penyusunan dan perbaikan laporan Tugas Akhir ini serta telah mendampingi penulis dari awal masuk perkuliahan hingga akhir perkuliahan.
4. Bapak Dr. Miftahul Munir, M. Hum., selaku ketua jurusan yang telah membantu penulis dalam proses perkuliahan.
5. Seluruh dosen pengajar Jurusan Seni Murni yang telah membantu penulis mendapatkan banyak wawasan dalam perkuliahan.
6. Bapak Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T. selaku dekan Fakultas Seni Rupa yang telah membantu penulis dalam birokrasi fakultas.
7. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn. selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Segenap staf pegawai Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta yang telah membantu penulis.

9. Almarhumah mamah yang selalu menjadi motivasi dan juga keluarga yang senantiasa membantu dan mendoakan, sehingga penulis bisa sampai pada titik ini.
10. Keluarga besar Seni Murni angkatan 2019, yang telah memberikan banyak ilmu serta pelajaran mengenai persahabatan dan solidaritas kepada penulis.
11. Samsul Arifin, Suanjaya Kencut, Almarhumah Mak rum (nenek), serta film-film boneka yang telah menginspirasi dalam penciptaan karya Tugas Akhir penulis.
12. Teman seperjuangan Bimbel SMA: Pipit Fitriani dan Teguh Tri Wulandari yang membantu memotivasi dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.
13. Kolektif Rajut Rasa yang memberi banyak pengalaman serta solidaritas dalam berkesenian.
14. Seluruh pihak yang telah ikut serta memberi bantuan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Atas kehendak Allah SWT, penulis bisa menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir ini dengan maksimal, meskipun masih ada kekurangan dan kelemahan di dalamnya. Oleh karena itu, kritik, saran dan masukan yang membangun sangat diharapkan untuk memperbaiki kemampuan dalam penulisan menjadi lebih baik. Semoga laporan penciptaan Tugas Akhir ini bisa memberikan manfaat serta pengaruh yang baik.

Yogyakarta, 10 Januari 2024



Yusup Maulana Randani

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Dan Manfaat.....	3
D. Makna Judul	4
BAB II KONSEP	6
A. Konsep Penciptaan	6
B. Konsep Perwujudan.....	8
C. Referensi Karya.....	15
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	18
A. Bahan.....	18
B. Alat.....	21
C. Teknik.....	22
D. Tahapan Pembentukan	23
BAB IV DESKRIPSI KARYA	33
BAB V PENUTUP	64
LAMPIRAN	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar Referensi

Gambar 2.1 visual boneka perempuan 1 (Caplin).....	9
Gambar 2.2 visual boneka perempuan 2 (Ning)	9
Gambar 2.3 visual boneka laki-laki 1 (Gobar).....	10
Gambar 2.4 visual boneka laki-laki 2 (Kecap dan Abah)	10
Gambar 2.5 Boneka Teru-teru Bozu	13
Gambar 2.6 Samsul Arifin, Para Pewaris, 2022.....	15
Gambar 2.7 "Deep Heart" Karya Suanjaya Kencut 2022	16
Gambar 2.8 Karakter Film 9	16
Gambar 2.9 Karya Hovsep Pushman	17

Alat dan Bahan

gambar 3.1 Kanvas.....	18
Gambar 3.2 Cat Akrilik.....	19
Gambar 3.3 Varnish	20
Gambar 3.4 Palet.....	21
Gambar 3.5 Kuas Lukis.....	22
Gambar 3.6 Persiapan Ruang Kerja	24
Gambar 3.7 Membaca Buku Di Perpustakaan	25
Gambar 3.8 Menonton Serial Animasi	25
Gambar 3.9 Ruang Pameran	26
Gambar 3.10 Model Boneka Acuan.....	27

Proses Pembuatan

Gambar 3.11 Pembuatan Boneka Sebagai Acuan.....	27
Gambar 3.12 Sketsa Lukisan Harapan	27
Gambar 3.13 Sketsa Kasar Menggunakan Oil Pastel Pada Kanvas Dengan Membuat Sketsanya Terlebih Dahulu.....	28
Gambar 3.14 Mulai Mencocokkan Warna Pada Latar Pilar Dan Bonekanya Agar Harmonis Untuk Dilihatnya.....	29
Gambar 3. 15 Proses Penyelesaian Pada Karya	30
Gambar 3.16 Proses Varnish.....	31
Gambar 3.17 Konsultasi Karya	31

Foto Karya

Gambar 4.1 Hatred For My Family, Akrilik pada Kanvas 60 cm x 60 cm..	34
Gambar 4.2 Melepas, Akrilik pada Kanvas 60 cm x 90 cm.	36
Gambar 4.3 Harapan, Akrilik pada kanvas 140 cm x 150 cm.	38
Gambar 4.4 Cicing, Akrilik pada Kanvas 80 cm x 60 cm.	40
Gambar 4.5 Damdas, Akrilik pada Kanvas 50 cm x 50cm.....	42
Gambar 4.6 Imah ?, Akrilik pada Kanvas, 60 cm x 60 cm.	44
Gambar 4.7 Babakti, Akrilik pada Kanvas, 100 cm x 100 cm.....	46
Gambar 4.8 lahun, akrilik pada kanvas, 80x90 cm.	48
Gambar 4. 9 Pengendali, Akrilik pada Kanvas, 80 cm x 80 cm.	50
Gambar 4.10 Hancur, Akrilik pada Kanvas, 80 cm x80 cm.	52
Gambar 4.11 Pejuang, Akrilik pada Kanvas, 50 cm x 70 cm.	54
Gambar 4.12 Beban Dan Lelah, Akrilik pada Kanvas, 60 cm x 60 cm.	56
Gambar 4.13 Malam Penuh Masalah, Akrilik pada Kanvas, 50 cm x 70 cm.	58
Gambar 4.14 Ulang Untukku, Akrilik pada Kanvas, 50 cm x 70 cm.	60
Gambar 4.15 My Family, Akrilik pada Kanvas, 30 cm x 30 cm (9 Panel)..	62

DAFTAR LAMPIRAN

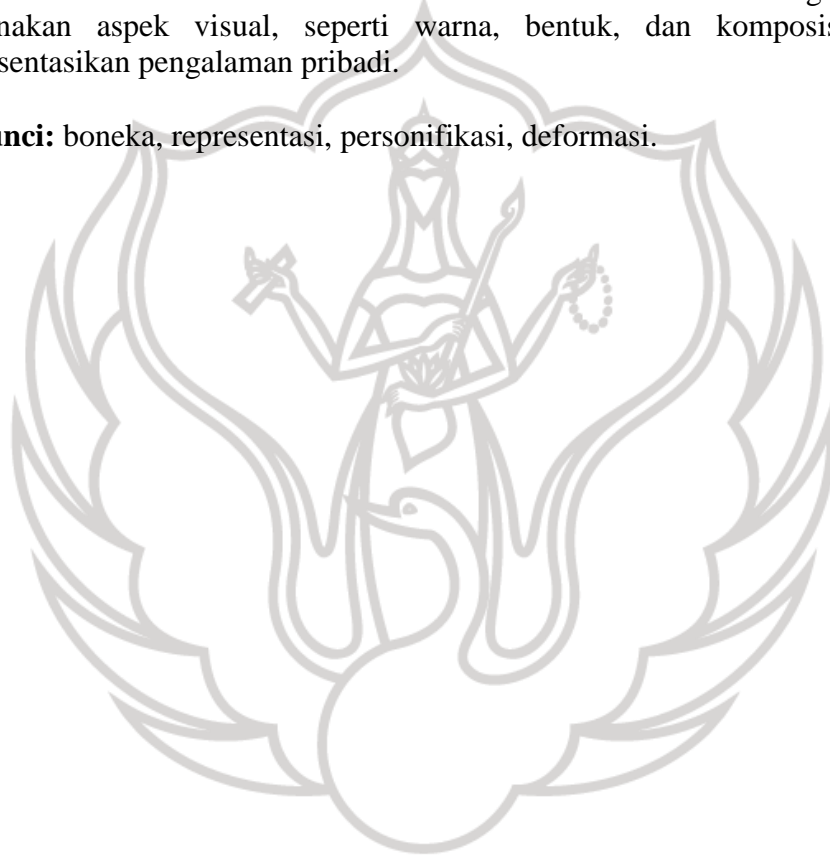
Lampiran 1 Data Diri Mahasiswa	67
Lampiran 2 Poster	70
Lampiran 3 E-Katalog.....	71
Lampiran 4 Proses Display	72
Lampiran 5 Suasana Pameran	73



ABSTRAK

Seni lukis merupakan karya dua dimensi yang mencerminkan ekspresi dari senimannya, melibatkan rasa yang divisualisasikan ke dalam karya hingga orang lain dapat memahami perasaan senimannya. Pada Tugas Akhir ini subjek mater yang dipilih penulis berupa bentuk boneka sebagai representasi diri seorang anak bungsu dalam keluarga yang melibatkan perasaan, emosi, serta respon terhadap pengalaman yang pernah dilalui. Bentuk boneka dalam penciptaan ini terinspirasi dari boneka Voodoo yang digunakan sebagai medium atau perantara emosi negatif ketika seseorang ingin menyakiti orang lain secara nonfisik. Boneka Voodoo menjadi personifikasi pribadi pada penciptaan karya seni lukis. Karya penciptaan seni lukis ini divisualkan dalam deformasi dari karakter keluarga dengan menggunakan aspek visual, seperti warna, bentuk, dan komposisi dalam merepresentasikan pengalaman pribadi.

Kata kunci: boneka, representasi, personifikasi, deformasi.



ABSTRACT

Painting is a two-dimensional work that reflects the expression of the artist, involving feelings that are visualized into the work so that others can understand the artist's feelings. In this Final Project, the subject matter chosen by the author is in the form of a doll as a self-representation of a youngest child in a family that involves feelings, emotions, and responses to experiences that have been passed. The doll form in this creation is inspired by Voodoo dolls that are used as a medium or intermediary for negative emotions when someone wants to harm others non-physically. The Voodoo doll becomes a personal personification in the creation of the painting. This painting is visualized in the deformation of a family character using visual aspects, such as color, shape, and composition to represent personal experience.

Keywords: *doll, representation, personification, deformation.*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni lukis merupakan karya dua dimensi yang mencerminkan ekspresi diri dari senimannya. Lukisan tercipta dari pengalaman yang diserap oleh indera dan mengalami pengendapan, sebagai media ekspresi yang melibatkan rasa atau pemikiran melalui proses pengolahan yang divisualisasikan sehingga orang lain dapat memahami perasaan si pencipta karya.

Banyak hal yang melatarbelakangi timbulnya ide seseorang dalam menghasilkan karya. Ide dapat muncul dari kejadian atau pengalaman pribadi maupun lingkungan sekitar. Dalam Tugas Akhir ini, penciptaan lukisan dipengaruhi oleh lingkungan, dihadirkan melalui personifikasi boneka yang diangkat dari perasaan atau permasalahan yang mengganggu, misalnya perasaan terganggu oleh tempat tinggal yang dianggap sebagai sebuah rumah yang nyaman, namun dalam kenyataannya penulis tidak dapat merasakan hal tersebut.

Penulis berasal dan tinggal di Kabupaten Bogor yang dikenal sebagai kota hujan. Berawal dari keterbatasan aktivitas bermain dikarenakan cuaca yang tidak mendukung, penulis lebih banyak menghabiskan waktu di rumah. Keadaan tersebut memicu untuk berkreasi dengan memanfaatkan benda yang ada di sekitar ruang tamu. Suatu ketika penulis membuat boneka yang berbahan dasar tisu untuk digantungkan di jendela sambil berkhayal dan berharap boneka tersebut dapat meredakan hujan seperti kisah boneka yang terkenal di negara Jepang yang bernama Teru-teru Bozu.

Kisah Teru-teru Bozu menjadi inspirasi awal untuk menyukai karakter boneka, khususnya boneka yang memiliki bentuk kepala bulat dengan jubah panjang yang menyerupai hewan ubur-ubur. Keakraban dengan karakter boneka yang digunakan untuk ritual tersebut juga dilatarbelakangi oleh kehidupan penulis pada masa kecil yang terbiasa melihat nenek melakukan semacam praktik ritual dengan memanfaatkan medium berbentuk boneka.

Keluarga penulis menganut kepercayaan Sunda Wiwitan yang masih kental, sehingga dalam waktu-waktu tertentu nenek masih melakukan ritual

penghormatan kepada leluhur. Selain untuk ritual-ritual penghormatan, medium boneka juga diketahui dapat menjadi perantara untuk menyalurkan rasa iri dan dengki terhadap seseorang yang dikehendaki secara metafisik.

Pemahaman penulis ketika kecil, boneka ritual buatan nenek merupakan mainan biasa pada umumnya, karena disimpan di kamar yang mudah dijangkau sehingga tidak asing dengan bentuk boneka tersebut. Terkadang penulis juga melihat nenek melakukan praktik penusukan terhadap boneka tersebut dengan menggunakan benda tajam yang pada saat itu belum mengetahui maknanya dan hanya menganggap boneka itu sedang diperbaiki atau sedang dijahit pada bagian yang putus.

Penulis juga menyukai karakter boneka yang dipengaruhi oleh tontonan masa kecil, yaitu film kartun serial Chalk Zone tahun 2000-an. Serial kartun yang diproduksi oleh Nickelodion pada tahun 1974 ini ditonton penulis dimulai tahun 2005. Pada serial kartun tersebut penulis tertarik pada salah satu karakter yang bernama Snap, sosok yang memiliki bentuk kepala bulat yang berwarna biru dan sedikit mirip dengan bentuk boneka Teru-teru Bozu. Selain serial Chalk Zone, penulis juga menyukai film animasi berjudul 9 (*Nine*) yang diproduksi oleh Lux Animation pada tahun 2009, film ini memberikan sebuah gambaran wujud boneka dalam imajinasi penulis menjadi lebih bervariasi.

Referensi visual boneka yang telah dikumpulkan sebagai dasar dari perwujudan boneka, yang kemudian lebih dipersonifikasikan lagi yang dikaitkan dengan persoalan internal yang pernah atau sedang dialami. Persoalan pribadi berdasarkan permasalahan sebagai anak terakhir dari sebuah keluarga, yang mana posisi ini memberikan pengalaman sering diperintah oleh orang yang lebih dewasa. Dalam menjalankan perintah, tidak jarang terjadi kekeliruan yang mengakibatkan kakak-kakak memarahi penulis dengan nada ringan sampai keras yang menimbulkan luka batin. Pengalaman traumatis juga berasal dari kejadian atau peristiwa yang seharusnya penulis tidak terlibat di dalamnya, namun tetap menjadi sasaran pelampiasan emosi dari anggota keluarga lainnya.

Dalam mengekspresikan perasaan akibat trauma di masa lalu, penulis memilih subjek mater boneka sebagai medium atau perantara emosional pribadi. Dalam penciptaan seni lukis Tugas Akhir ini, wujud boneka sebagai

personifikasi diri dan keluarga dalam perspektif pengalaman hidup penulis. Selain itu, ingin menggali filosofi dari objek boneka terutama boneka Voodoo yang sering digunakan untuk pelampiasan emosi, dendam, maupun kejahatan non fisik dalam perspektif kehidupan manusia secara lebih luas.

Pengaruh lingkungan yang diterima, membuat penulis merasa yakin mengangkat tema tersebut. Dengan mempersonifikasikan boneka sebagai makhluk bernyawa yang berfungsi tidak hanya untuk mainan, teman saat tidur, maupun benda koleksi untuk pajangan, di sisi lain, fungsi boneka dapat menjadi media pelampiasan emosi dari seseorang. Dalam persepsi subjektif kadang-kadang penulis merasakan seperti boneka, yaitu menjadi sasaran dan juga medium pelampiasan emosi oleh keluarga, baik dari orang tua ataupun saudara-saudara lainnya.

Melalui simbol-simbol, penulis memiliki kebebasan personal dalam menciptakan kiasan dalam bentuk boneka sebagai media untuk mengekspresikan pengalaman yang pernah dialami. Penciptaan dalam karya digunakan komposisi yang cenderung formal, objek utama hadir di bagian tengah dengan warna dominan coklat. Warna coklat mengarah pada ingatan penulis yang sejak kecil hidup di kampung halaman yang lingkungan alamnya didominasi tanah, mulai dari halaman hingga kebun, sawah, dan perbukitan. Tempat bermain pun juga berupa tanah lapang yang menghadirkan warna sepi dan terkesan lawas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan diuraikan serta dikembangkan sebagai berikut:

1. Gagasan apa yang akan disampaikan pada judul personifikasi boneka sebagai ide penciptaan seni lukis.
2. Bagaimana memvisualisasikan personifikasi diri dalam bentuk boneka menjadi karya seni lukis dengan menggunakan teknik, bahan, dan aspek lainnya yang tepat.

C. Tujuan Dan Manfaat

Tujuan

1. Merepresentasikan permasalahan internal keluarga dalam personifikasi karakter boneka pada penciptaan seni lukis,
2. Merealisasikan bentuk personifikasi boneka sebagai penciptaan karya lukis.

Manfaat:

1. Memperkenalkan kiasan personifikasi dari karakter boneka sebagai representasi diri melalui karya seni lukis.
2. Menyanjikan dan mempresentasikan kepada khalayak umum mengenai personifikasi boneka dalam karya seni lukis sebagai sarana komunikasi.

D. Makna Judul

Penciptaan karya seni lukis pada setiap orang memiliki landasan dan latar pemikiran yang berbeda oleh karena itu sebagai antisipasi kekeliruan dalam pemahaman judul “Personifikasi Boneka Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis”, penulis akan memaparkan pengertian dari judul sebagai berikut :

Personifikasi : Gaya bahasa kiasan yang menggambarkan benda-benda mati atau barang-barang yang tidak bernyawa seolah-olah memiliki sifat-sifat kemanusiaan Gorys Keraf (1984:140).

Boneka : Tiruan anak untuk permainan; anak-anakan. *ki* orang (negara dan sebagainya) yang hanya menjadi mainan orang (negara dan sebagainya) lain. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016:1084).

Menurut Hillary Key (1996:10)

”Boneka adalah mainan tertua yang telah ditemukan sejak zaman Yunani, Romawi, maupun Mesir kuno. Namun fungsi, bentuk, dan bahan boneka itu sendiri berbeda-beda pada saat itu, boneka itu sendiri adalah model tiruan dari makhluk hidup seperti hewan dan manusia jadi boneka itu sendiri merupakan salah satu model perbandingan.”

Sebagai : bagai; (KBBI 2016:1476) 2 *n* sama; persamaan;

Ide : Ide merupakan pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya. Ide atau pokok isi merupakan

sesuatu yang hendak diketengahkan (Mikke Susanto, 2021:77).

Penciptaan : Menurut Soedarsono (1990:11) Penciptaan itu sendiri adalah proses atau kesanggupan pikiran untuk mengadakan suatu yang baru, angan-angan yang kreatif.

Seni Lukis : Suatu pengungkapan pengalaman artistik yang ditampilkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna (Soedarso SP., 1987:191).

Berdasarkan pengertian-pengertian yang dikemukakan di atas, maka bisa disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan “Personifikasi Boneka Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” adalah bentuk kiasan dengan wujud boneka dalam karya seni lukis. Dalam Tugas Akhir ini penulis memilih objek boneka sebagai personifikasi manusia yang menceritakan permasalahan internal yang akan disampaikan melalui karya seni lukis. Pemilihan boneka tersebut berdasarkan latar belakang penulis maupun pengalaman yang telah dialami. Gagasan-gagasan tersebut disajikan melalui bentuk visual dua dimensi.