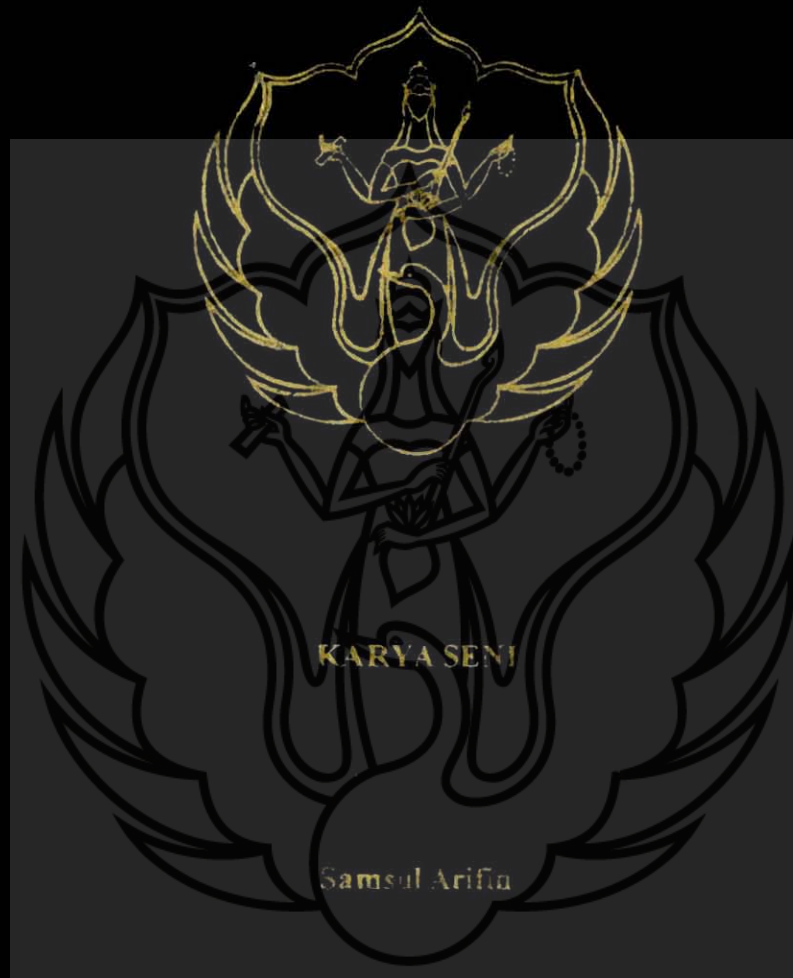


BONEKA DALAM SENI LUKIS



MINAT UTAMA SENI LUKIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA SOGYAKARTA
2007

BONEKA DALAM SENI LUKIS



KARYA SENI



Samsul Arifin

**MINAT UTAMA SENI LUKIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

BONEKA DALAM SENI LUKIS



Samsul Arifin
NIM 0011372021

**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 Lukis
2007**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

BONEKA DALAM SENI LUKIS diajukan oleh Samsul Arifin, NIM 0011372021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 21 April 2007 dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Drs. Subroto, M. Hum.
NIP. 130354417

Pembimbing II / Anggota



Drs. Ign. Hening Swasono, Ph. M.Sn.
NIP. 131661170

Cognate / Anggota



Drs. Sudarisman
NIP. 130521296

Ketua Program Studi
Seni Rupa Murni / Anggota



Drs. Dendi Suwandi, M.S.
NIP. 131567134


Ketua Jurusan Seni Murni



Drs. AG. Hartono, M.S.
NIP. 131567132



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman
NIP. 130521245



Saya persembahkan Tugas Akhir ini kepada:
Ayahanda tercinta Moch. Suliadi (Alm)
Ibunda tercinta Sumiati
seluruh keluarga besar Moch. Suliadi
di Malang.

KATA PENGANTAR

Segala puji-syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena limpahan rahmat dan karunia-Nya maka penulis dapat menyelesaikan tugas akhir karya seni ini dengan baik dan sesuai dengan apa yang penulis harapkan. Tidak lupa penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah banyak berjasa memberi perhatian, pikiran, waktu dan tenaga serta kritik dan saran, mulai dari proses penyusunan karya tulis, pembuatan karya hingga terselenggaranya pameran tugas akhir ini.

Terima kasih kepada :

1. Bp. Drs. Subroto Sm., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing I.
2. Bp. Drs. Ign. Hening Swasono. Ph, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II.
3. Drs. Sudarisman., selaku penguji *Cognate*.
4. Bp. Drs. Ag. Hartono, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni dan Dosen Wali.
5. Bp. Drs. Dendi Suwandi, M.S selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni.
6. Bp. Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
7. Bp. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, Ph.D., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
8. Segenap dosen Program Studi Seni Rupa Murni yang telah memberi bimbingan selama penulis menjalani studi.

9. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Teman-teman seperjuangan Seni Rupa angkatan 2000 (“Kereta 2000”, “Kamar Kecil”, “Kamar Lebih Kecil”, “Bocor Alus”)
11. “Anita Sugiarti”, yang dengan sabar banyak membantu, memberi masukan serta saran dan dukungannya yang sangat berarti.
12. Keluarga besar Moch. Suliadi di Malang.
13. Sobat-sobatku yang telah setia membantu dan menemaniku saat di RS, Wibowo, Sita, Aji, Ipang, David, Danin, Adin, Octo, Agus laso, Bayu, Danang, Sari, Teman-teman MEOK, dan teman-teman yang lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
14. Heri Pemas, Helina Can, Ina dan Mas Alfi.

Yogyakarta, 21 Juni 2007

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul ke-1.....	i
Halaman Judul ke-2.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Makna Judul.....	3
B. Latar Belakang Penciptaan.....	5
C. Rumusan Penciptaan.....	8
D. Tujuan dan Manfaat.....	9
BAB II. KONSEP.....	10
A. Konsep Penciptaan.....	10
B. Konsep Bentuk.....	11
C. Konsep Penyajian.....	12
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN.....	14
A. Bahan.....	15
B. Alat.....	16
C. Teknik.....	16

D. Tahapan Pembentukan.....	16
E. Foto Proses Pembentukan Boneka.....	18
F. Foto Proses Pembentukan Karya Lukisan	19
BAB IV. DESKRIPSI KARYA/ TINJAUAN KARYA.....	23
BAB V. PENUTUP.....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	51



DAFTAR GAMBAR

A. Karya Tugas Akhir

1. <i>Konsumersiles 1</i>	24
2. <i>Globe</i>	25
3. <i>Dokter</i>	26
4. <i>Jong Java 1</i>	27
5. <i>Jong Java 2</i>	28
6. <i>Can't Sleep Well</i>	29
7. <i>Alat Bantu</i>	30
8. <i>Inosen 1</i>	31
9. <i>Rivalitas</i>	32
10. <i>The Thinker 1</i>	33
11. <i>The Thinker 2</i>	34
12. <i>Merahnya Sejarah</i>	35
13. <i>Introver</i>	36
14. <i>Konsumersiles 2</i>	37
15. <i>Fobia Merah</i>	38
16. <i>Tak Berkesudahan</i>	39
17. <i>In Memoriam</i>	40
18. <i>Berontak</i>	41
19. <i>Inosen 2</i>	42
20. <i>Psikosomatis</i>	43

B. Foto Acuan

1. Boneka Barbie	44
2. Karya Instalasi Seniman Cina, <i>Visual Art edisi Oktober/November 2005</i>	44
3. Karya Handi Wirman Saputra tahun 2005	45
4. Karya Tita Rubi tahun 2005, <i>Kisah Tanpa Narasi</i>	45
5. Boneka pada produk susu, <i>Femina edisi Juni 2007</i>	46
6. Ibu dan anak membawa boneka, <i>Femina edisi Juni 2007</i>	46
7. Karya Sumi Takamasa Seniman Jepang, <i>Visual Art edisi Desember</i> <i>2005/Januari 2006</i>	47
8. <i>Toy</i> , karya Yang Fan Seniman Cina, <i>Visual Art edisi Juni/Juli</i> <i>2007</i>	47
9. Boneka acuan karya penulis tahun 2007.....	48
10. Boneka acuan karya penulis tahun 2007.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto Diri dan Biodata.....	52
B. Katalog Pameran.....	55
C. Foto Poster Pameran.....	56
D. Foto Situasi Pameran.....	57



BAB I

PENDAHULUAN

Boneka seolah-olah sudah menjadi teman hidup manusia, tidak hanya berupa benda mati yang berperan sebagai mainan, tapi keberadaannya memiliki muatan yang merangsang manusia untuk menghidupkannya. Boneka memiliki karakter tak terbatas dan terus diproduksi dengan imajinasi tak terbatas pula, terus berkembang seiring wacana gaya hidup masyarakat.

Boneka mempunyai daya hiburan yang tinggi, benda fantasi yang mencitrakan kefemininan ini menjadi kegemaran khususnya para perempuan, meskipun ada laki-laki yang menyukai boneka. Bentuk dan karakter boneka terus mengalami perkembangan, mulai dari pengubahan benda mati, tumbuh-tumbuhan, binatang, manusia sampai bentuk-bentuk fantasi, misalnya tokoh-tokoh komik atau film kartun animasi.

Boneka juga banyak yang diwujudkan dari sebuah ikon atau tokoh populer, misalnya tokoh olah raga, tokoh politik, tokoh intelektual, artis, aktor film, aktor film fantasi atau animasi yang telah menjadi ikon, seperti Superman, Spiderman, juga ikon fantasi yang glamour seperti Barbie yang cantik jelita, *fashionable*, berkulit putih. Barbie menjadi pujaan semua usia, tidak nyata tapi hidup dan menjadi ikon budaya konsumerisme dalam masyarakat kontemporer.

Barbie adalah contoh boneka yang berhasil dan memiliki pengaruh terhadap perkembangan gaya hidup masyarakat, salah satunya dapat merangsang manusia menjadi gemar bersolek dan gemar berbelanja.

Barbie lahir dan kepopulerannya melebihi tokoh-tokoh dunia. Barbie adalah salah satu contoh boneka yang mampu mempengaruhi gaya hidup masyarakat, karena penampilannya yang berkemilauan, menggiurkan, sensual, glamour, berkarakter wanita karier yang metropolis dan enggan kawin muda, kegemarannya berpesta, selalu tersenyum dan tampil cantik.

Tidak menyangka harga boneka sampai mencapai ratusan juta, terdapat ratusan kolektor barbie di setiap negara. Anahnya para kolektor barbie kebanyakan gay dan lesbian. Barbie sebagai simbol heteroseksual, ada yang berpendapat bahwa barbie adalah wujud dari waria. Barbie sangat simbolik dan misterius. Sebuah karya yang cerdas, memiliki multiinterpretasi, syarat akan unsur kapitalis dan unsur politik sosial budaya. Mary F. Rogers mengatakan:

“ Dalam masyarakat sekuler seperti Amerika Utara, Selandia Baru, Australia, dan Eropa Barat, ikon budaya seperti Barbie mengisi sebuah lubang yang dahulu ditempati oleh simbol-simbol religius seperti tanda salib ataupun patung orang-orang suci. Karenanya, agak sedikit mengejutkan untuk menerima kenyataan bahwa Barbie Islami ternyata justru dipasarkan di Iran. Sama mengejutkannya dengan peristiwa saat terjadi gelombang reaktif seluruh masyarakat Amerika ketika tahun 1981, William J. Janklow, yang kemudian menjadi Gubernur Dakota Utara, dari kantornya membela kejadian Kelahiran Yesus Kristus dengan mengatakan bahwa “Kelahiran Yesus Kristus adalah bagian dari kehidupan Amerika. Bagi sebagian orang, kejadian itu mirip boneka Barbie”¹.

Dalam tugas akhir ini, dengan rasa ketertarikan terhadap dunia boneka, penulis mengangkat boneka sebagai objek inspirasi yang dituangkan dalam lukisan-lukisanya. Dengan kreatifitasnya, penulis menghadirkan tokoh boneka imajinasinya

¹Mary F. Rogers, *Barbie Culture: Ikon Budaya Konsumerisme*, Benteng Budaya, Jakarta, 2003, h. XIII.

yang berbentuk figur tubuh manusia dengan karakter yang terkesan lucu, bodoh, lemah, menggelikan dan kadang menjijikkan.

Karakter boneka yang penulis munculkan adalah sebagai simbolisasi manusia yang kalah, baik dalam hal intelektual maupun material, juga sebagai simbolisasi manusia yang selalu diperalat dan dipertainkan baik oleh system atau oleh ketidakadilan, ketidakmanusiawian dan kearogansian dalam persaingan hidup. Boneka yang diciptakan oleh penulis sebagai figur yang lemah atau kalah karena salah satu akibat ketidaksiapan mentalitas (SDM) manusia, terutama masyarakat di Indonesia, karena pesatnya teknologi dan industrialisasi. Kalah, bodoh, dan terasingkan, inilah karakter boneka yang dimunculkan oleh penulis pada lukisan-lukisannya.

Tidak hanya itu, dalam lukisannya yang lain, penulis menghadirkan tokoh bonekanya berperan menjadi sosok manusia pemikir sebagai parodi/sindiran. Penulis juga menghadirkan boneka fantasinya dalam lukisan sebagai sosok yang lucu sebagai parodi untuk mentertawakan ulah manusia terhadap manusia lain dan sebagai ungkapan kritik terhadap perilaku manusia

A. Makna Judul

Boneka adalah benda yang dibuat oleh tangan manusia dan identik dengan benda mainan yang mempunyai sifat lunak, mudah diatur, lucu, lembut, imut, romantis, kadang dramatis. Boneka merupakan hasil gubahan atau pendeformasian yang terinspirasi dari benda mati maupun makhluk hidup. Selain

berfungsi sebagai benda mainan, seiring waktu boneka mengalami perkembangan arti dan fungsi di masyarakat.

“ Boneka”

Boneka menurut KBBI :

“Anak-anakan 2(*ki*) orang dsb yang hanya sebagai permainan orang lain; *Pemerintah-*, pemerintah yang dibuat dan dikuasai negara lain. *Membonekakan, memperboneka(kan)* memperlakukan (menganggap, mempermainkan, dsb) *sebagai boneka*; Saya tidak sudi dibonekakan oleh siapapun juga.”²

Boneka telah menjadi kebutuhan sekunder masyarakat moderen, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Bahkan ada yang menjadi ikon budaya, ikon tokoh, ikon fantasi dan lainnya. Boneka juga telah menjadi media untuk misi budaya, agama, dan kepentingan politik tertentu, juga sebagai media iklan produk tertentu. Seiring berjalannya waktu disain boneka mengalami penyesuaian bentuk dan fungsi yang disesuaikan dengan trend mode.

Makna boneka terus berkembang seiring perkembangan wacana sosial budaya dan teknologi. Perkembangan boneka itu sendiri bisa dijadikan cermin gaya hidup masyarakat, baik dilihat dari bentuk, warna, model, aksesoris dan fungsi. Menengok dari salah satu contoh peristiwa sejarah perkembangan boneka, misalnya dari tergesernya boneka bayi oleh boneka barbie, bergeser pula makna feminis, bahkan gaya hidup, penampilan, dan perilaku manusia.

² W.J.S. Poerwadarminta (ed) *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1998, h. 171

B. Latar Belakang Penciptaan

Menurut pandangan penulis, mencipta karya seni pertama perupa menangkap sebuah gejala, dari gejala tersebut perupa melakukan pengendapan ide. Proses tersebut diawali dari tahap timbulnya ide, baik yang muncul dalam diri si perupa sendiri maupun gejala dari luar dirinya, baik itu dari pengalaman bermain-main, bercanda gurau, iseng, maupun dari hal serius seperti gejala fenomena sosial politik, budaya atau yang berhubungan dengan nilai-nilai religi. Hal ini diungkapkan oleh Soedarso Sp:

“Suatu hasil seni selalu merefleksikan diri seniman penciptanya, juga merefleksikan lingkungannya (bahkan diri seniman itu terkena pengaruh lingkungannya pula). Lingkungan itu bisa berwujud alam sekitar maupun masyarakat sekitar.”³

Kegelisahan dalam diri perupa tidak muncul begitu saja tanpa adanya gesekan dari luar dirinya, baik pengalaman masa lalu maupun yang sedang terjadi. Menangkap gejala kemudian menjadikannya sebuah ide. Dalam mewujudkan ide ke dalam sebuah karya seni, diperlukan keberanian, kebebasan berfikir dan berkreasi, di samping itu juga diperlukan ketegasan sikap dan tanggung jawab. Kepekaan dalam mengamati gejala atau fenomena dalam masyarakat, berpengaruh besar terhadap pematangan ide. Kecenderungan dan ketertarikannya terhadap hal yang mendominasi dirinya, sikap tersebut berpengaruh besar terhadap proses pengolahan ide dan memahasaungkapkan di dalam karya-karyanya.

Penulis dilahirkan dari keluarga yang mempunyai kegemaran menjahit.

³ Soedarso Sp, *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta, 1987, h. 38

Mulai dari nenek, saudara perempuan, dan kakak ipar. Peristiwa inilah yang mendasari penulis sejak masa kecilnya akrab dengan mesin jahit dan aktivitas jahit-menjahit. Sejak tahun 2000 penulis mulai tumbuh kesadaran bahwa menggeluti dunia menjahit sangat banyak kemungkinan-kemungkinan untuk mengembangkan kreativitas, membuat pola lalu dijahit dan menjadi bentuk, sungguh menarik. Bentuk tiga dimensi sangat mudah dibuat dengan cara menjahit, tidak serumit membuat patung.

Menciptakan bentuk dengan cara menjahit merupakan keunikan tersendiri, ada keunikan bentuk dan karakteristik. Kesadaran akan keunikan dan keartisan ini disadari sejak tahun 2003, kemudian penulis mulai bermain-main membuat boneka, saat itu masih di semester VI mahasiswa ISI Yogyakarta. Pada pertengahan tahun 2003 setelah penulis mengenal dunia seni rupa dan mempelajari tentang konsep maupun pemikiran dalam menciptakan karya murni, muncullah ide untuk lebih serius menggagas boneka hasil buatan sendiri kemudian divisualisasikan ke dalam karya, baik media tiga dimensi maupun media seni lukis.

Hingga saat ini penulis terus aktif studi dan mengolah boneka secara intens. Penulis mempunyai kesadaran dan meyakini bahwa proses kreatif dalam menjahit dapat menciptakan karya murni, seni boneka murni dan menjadi bahasa ungkap dalam rupa yang unik dan artistik. Hal menarik pada boneka yang diciptakan oleh penulis, diantaranya boneka dapat divisualisasikan ke dalam beberapa lapisan ekspresi, diantaranya dapat divisualisasikan dalam ekspresi bentuk tiga dimensi (patung lunak), instalasi, fotografi, lukisan, maupun video

art. Dalam tulisan ini penulis lebih fokus mengulas pada ekspresi lapisan tahap kedua yaitu objek boneka sebagai hasil dari ekspresi lapisan pertama kemudian divisualisasikan dalam ekspresi lapisan kedua yaitu berupa lukisan.

Alasan yang mendorong penulis mengangkat boneka dalam tugas akhir ini yaitu untuk memperdalam seni boneka secara serius baik dalam konsep maupun visualisasi dalam lukisan. Dari peristiwa tersebut, bagi penulis faktor kecenderungan dan kesenangan terhadap sesuatu hal yang mendominasi masa hidupnya dan dalam pikiran maupun perasaannya, sangat mempengaruhi sikap berkarya. Faktor pengalaman psikis dalam dirinya juga memberi sumbangan besar terhadap karakter yang muncul dalam gagasan dan visual dalam karya-karyanya.

Berawal dari kebiasaan menjahit boneka kain, juga gemar mengoleksi boneka, kemudian memahami sifat dasar boneka. Dari peristiwa artistik dalam diri penulis inilah kemudian muncul inspirasi lalu menjadi sebuah ide untuk mengangkat makna boneka sebagai metafor dan parodi terhadap hal-hal yang terjadi dalam kehidupan penulis maupun di sekitarnya, baik itu peristiwa serius, remeh, lucu, bermutu maupun tidak bermutu, ataupun terhadap perilaku manusia secara umum misalnya fenomena politik, sosial dan budaya.

Dari pemahaman tentang boneka di atas, dan ketertarikan penulis terhadap wacana boneka, juga kegemarannya membuat boneka dan melukis boneka, inilah yang mendorong dan menjadi alasan penulis untuk memakai kata boneka sebagai judul karya dalam tugas akhir karya seni lukis.

C. Rumusan Permasalahan

Lukisan secara langsung maupun tidak adalah saksi sejarah, lukisan adalah penggalan peristiwa sebuah era di mana lukisan tersebut dibuat. Lukisan semacam teks/saksi sosial, kita dapat membaca fenomena sejarah melalui muatan dalam lukisan, hal ini bisa kita teliti dari teknik, gaya, corak, bentuk maupun nilai yang terkandung dalam lukisan.

Penulis merekam peristiwa seputar kehidupannya dan jauh di luar dirinya. Perilaku manusia terhadap manusia lainnya dalam hal persaingan hidup terutama dalam generasi yang dialami penulis secara langsung, seperti peristiwa saling mengalahkan, menekan, mempermainkan, memperlalat, membodohi, menindas, mengelabui demi kekuasaan dan kepentingan pribadi maupun golongan. Penulis seperti melihat boneka-boneka hidup, bertindak tanpa berfikir, dirampas hak-haknya dan dimatikan sisi kemanusiawannya, dibujuk dan ditipu adalah tontonan yang selalu ada dalam peradaban manusia.

Yasraf Amir Piliang menulis :

“Layaknya sebuah organisme hidup, panorama kebudayaan yang kita saksikan seakan-akan sebuah *tubuh yang tanpa organ*, atau setidaknya tubuh yang mengalami kekacauan organisme kebudayaan. Inilah organisme kebudayaan yang di dalamnya organ kepala telah berubah menjadi *dengkul*, sehingga kini orang lebih banyak menonton ketimbang merenung; organ mulut telah mengambil alih hati, sehingga orang kini lebih gandrung melepas hasrat ketimbang mengasuh hati; organ perut telah menyatu dengan otak, sehingga kini kepuasan biologis telah menumpulkan otak; organ telinga telah dijajah oleh mulut, sehingga kini orang lebih banyak berbicara ketimbang mendengarkan. Di dalam kegalauan organisme tersebut, keburukan tiba-tiba menjelma menjadi kebaikan, dosa berubah menjadi hiburan, kecabulan bermutasi menjadi kata suci, kepalsuan mengambil alih tempat kebenaran., yang banal menguasai yang esensial.”⁴

⁴Yasraf Amir Piliang, *Dunia yang Dilipat*, Jarasutra, Yogyakarta, 2006, h 38

D. Tujuan dan Manfaat

Tujuan

Mengetahui perkembangan boneka, baik fungsi dan maknanya, juga pengaruhnya di Masyarakat.

Mengangkat persoalan yang terjadi pada sifat dan tingkahlaku manusia kedalam lukisan dengan memakai boneka sebagai metafor dan parodi.

Manfaat

Boneka sebagai ungkapan sindiran terhadap mentalitas dan perilaku manusia, hal ini sebagai ajakan untuk instropeksi dan bercemin, agar *audience* memiliki kesadaran dan sikap yang kritis terhadap pembodohan dan kecenderungan sikap membonekakan sesamanya dalam persaingan hidup.

