

**BONEKA MANIKIN SEBAGAI SUMBER IDE
PENCIPTAAN KARYA KRIYA SENI**



KARYA SENI

Edi Supriyanto

**MINAT UTAMA KRIYA KAYU
PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

**BONEKA MANIKIN SEBAGAI SUMBER IDE
PENCIPTAAN KARYA KRIYA SENI**



KARYA SENI

Edi Supriyanto

**MINAT UTAMA KRIYA KAYU
PROGRAM STUDI KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

**BONEKA MANIKIN SEBAGAI SUMBER IDE
PENCIPTAAN KARYA KRIYA SENI**



KARYA SENI

Oleh :

EDI SUPRIYANTO

NIM : 9810884022

**Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelara Sarjana Dalam Bidang Kriya Seni
2006**



Kupersembahkan untuk:

*Karya Tugas Akhir ini kupersembahkan
untuk Bapak Ibuku Istriku tercinta ,kakak-kakakku serta semua
keluargaku terimakasih atas semua pengorbananmu.*



*Dunia hanya di wariskan kepada orang berilmu dan kerja keras, sedangkan santai
lemah lunglai akan senantiasa terpinggirkan dan terjajah*

~ El Rahma

Jatuh dan bangun adalah kehidupan

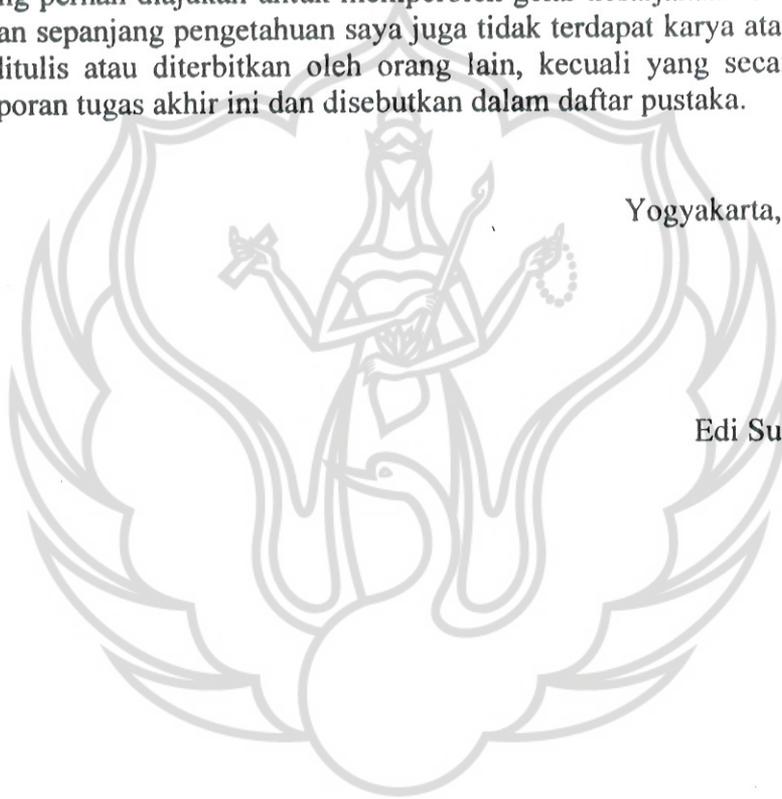
~ Penulis

PERNYATAAN KEASLIAN.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan tugas akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 8 Februari 2006

Edi Supriyanto



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat-Nya, sehingga penulisan laporan Tugas Akhir karya seni yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dibidang Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia ini dapat berjalan dengan lancar.

Laporan ini berisi tentang laporan pembuatan Tugas Akhir karya seni yang berjudul Boneka Manikin Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Kriya Seni.

Dengan rasa hormat, pada kesempatan ini disampaikan juga ucapan terimakasih kepada :

1. Profesor. Dr. I. Made Bandem, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Sunarto.M. Hum, Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Rispul M. Sn, Ketua program Studi Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Herry Pujiharto M.Hum selaku Pembimbing I.
6. Sumino S.Sn, selaku Pembimbing II.
7. Bapak serta Ibu, Istriku tercinta, serta kakak-kakakku
8. Keluarga Harjo Mulyo ,Zaki yang lucu kamu harus berusaha dan berusaha.

9. Edi's Art, Ideku interior, Studio Ngincop, Pak Hanung, Mbak imah, Taupik,
Mario dan teman-teman angkatan 98 yang telah berjuang be. sama .

10. Semua staf Perpustakaan ISI Yogyakarta.

Saya ucapkan banyak terimakasih semoga Allah senantiasa membalas amal
baiknya Amin



Yogyakarta, 25 Januari 2006

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	i
Persembahan.....	ii
Motto.....	iii
Pernyataan Keaslian.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	ix
Intisari	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	3
B. Tujuan dan Manfaat.....	6
C. Metode Pendekatan.....	6
D. Metode Penciptaan.....	7
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	9
A. Sumber Penciptaan.....	9
B. Landasan Teori.....	12
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	15
A. Data Acuan.....	15
B. Analisis.....	26
C. Rancangan Karya.....	28
1. Sketsa Alternatif Tidak Terpilih.....	29
2. Sketsa Terpilih dan Gambar proyeksi, Gambar Perspektif.....	36
D. Proses Perwujudan.....	43
1. Bahan dan Alat.....	43
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	47
Kalkulasi.....	54

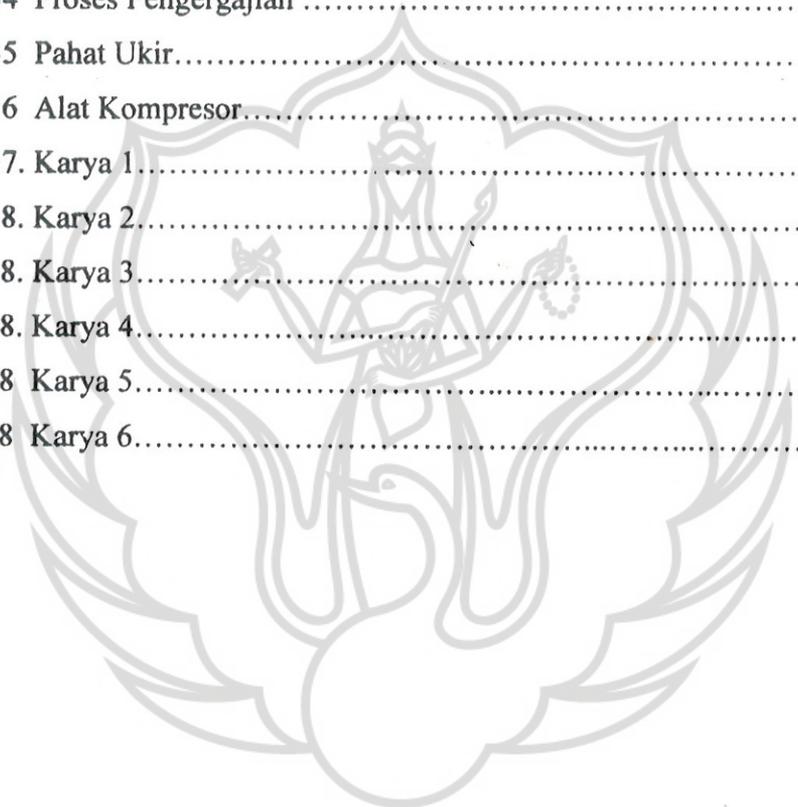
BAB V PENUTUP.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59
Foto Diri Penulis.....	61
Foto Poster Pameran.....	62
Foto Situasi Pameran.....	63
Katalog.....	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Boneka Manikin.....	21
Gambar 2 Boneka Manikin.....	21
Gambar 3 Boneka Manikin.....	22
Gambar 4 Boneka Manikin.....	22
Gambar 5 Boneka Manikin.....	23
Gambar 6 Boneka Manikin.....	23
Gambar 7 Boneka Manikin.....	24
Gambar 8 Boneka Manikin.....	24
Gambar 9 Draperi pada kulit.....	25
Gambar 10 Draperi pada kain.....	25
Gambar 11 Draperi pada kain.....	26
Gambar 12 Sketsa Alternatif 1.....	29
Gambar 13 Sketsa Alternatif 2.....	29
Gambar 14 Sketsa Alternatif 3.....	30
Gambar 15 Sketsa Alternatif 4.....	30
Gambar 16 Sketsa Alternatif 5.....	31
Gambar 17 Sketsa Alternatif 6.....	31
Gambar 18 Sketsa Alternatif 7.....	32
Gambar 19 Sketsa Alternatif 8.....	32
Gambar 20 Sketsa Alternatif 9.....	33
Gambar 21 Sketsa Alternatif 10.....	33
Gambar 22 Sketsa Alternatif 11.....	34
Gambar 23 Sketsa Alternatif 12.....	34
Gambar 24 Sketsa Alternatif 13.....	35
Gambar 25 Sketsa Alternatif 14.....	35

Gambar 26 Sketsa Alternatif 15.....	36
Gambar 27. Sketsa Terpilih dan Proyeksi dan Perspektif.1....	37
Gambar 28 Sketsa Terpilih dan Proyeksi dan Perspektif.2.....	38
Gambar 29. Sketsa Terpilih dan Proyeksi dan Perspektif.3.....	39
Gambar 30. Sketsa Terpilih dan Proyeksi dan Perspektif.4.....	40
Gambar 31. Sketsa Terpilih dan Proyeksi dan Perspektif 5.....	41
Gambar 32. Sketsa Terpilih dan Proyeksi dan Perspektif 6.....	42
Gambar 33 Bahan Baku.....	43
Gambar 34 Proses Pengergajian	44
Gambar 35 Pahat Ukir.....	44
Gambar 36 Alat Kompresor.....	45
Gambar 37. Karya 1.....	47
Gambar 38. Karya 2.....	48
Gambar 38. Karya 3.....	49
Gambar 38. Karya 4.....	50
Gambar 38 Karya 5.....	51
Gambar 38 Karya 6.....	52



INTI SARI

Berkarya seni merupakan proses dalam perjalanan hidup manusia, manusia butuh akan pencurahan ekspresi sebagai identitas diri dalam keberadaanya di suatu lingkungan. Dalam pencurahannya itu manusia dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal, faktor internal yaitu faktor dalam diri seniman tersebut meliputi pengalaman batin, teknik atau kemampuan yang dimiliki dan rasa dalam dirinya. Faktor eksternal meliputi pengaruh lingkungan di mana seniman berada.

Pengamatan dan pengalainan dalam kehidupan dapat dijadikan sumber ide dalam pengarapan suatu karya seni di mana karya seni tersebut akan tercermin jati diri dari seorang seniman itu sendiri yang menggerakkan perasaan dan rasa manusia, pengalaman sedih, gembira, riuh, romantis yang dicurahkan sebagai suatu ekspresi yang akan menjadi suatu karya seni. Pengamatan dan pengalaman yang terjadi secara tidak langsung terhadap obyek apabila seseorang mendapatkan informasi tentang obyek tanpa ada gambar, foto, atau hal lain yang bersifat imajiner. Keunikan pada boneka manikin tersebut dari pose dan penempatan, bentuk berupa figur manusia secara realistik baik setengah badan atau utuh yang dibuat sebagai figur ideal, cantik dan sempurna. Bentuk manikin yang menarik penulis adalah bentuk yang setengah badan, bentuk ini dapat difungsikan sebagai karya kriya berupa meja fungsi lainnya antara lain almari, gantungan baju dan cermin.

Dalam pembahasan tentang manikin tentu tidak dapat lepas dari pakaian dan atau busana di mana adanya manikin ini untuk memamerkan pakaian dan atau busana. Pakaian dan atau busana dapat membentuk citra atau identitas bagi pemakainya, misalkan seorang yang selalu berpakaian bersih dan rapi biasanya menunjukkan bahwa dia adalah seorang yang berpendidikan, kaya, namun sebaliknya orang yang selalu berpakaian kumal, tidak rapi maka orang akan menilai bahwa pemakainya adalah orang gila atau gelandangan. Perjalanan karya ekspresi dengan pengambilan ruang-ruang kosong merupakan hasil pengamatan dan pengalaman pribadi untuk dituangkan dalam karya seni. Dalam perwujudannya karya tersebut melalui proses yang cukup panjang dengan bahan baku kayu gelondong untuk mencari ruang-ruang kosong. Berdasarkan hal tersebut maka merespon itu dengan judul Boneka Manikin Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Kriya

BAB I

PENDAHULUAN

Manusia adalah pencipta kebudayaan. Seperti diungkap oleh Johannes Mardimin, sebagai berikut:

“Berbicara tentang manusia sebagai makhluk membudaya yang mengundang dua pandangan dasarnya tentang manusia. Pertama, manusia adalah salah satu makhluk di antara makhluk yang lain. Kedua, manusia memiliki keistimewaan yang hakiki membedakan dirinya dengan makhluk-mahluk lain yaitu manusia”¹

Dalam penciptaan karya seni, seorang seniman (dalam hal ini kriyawan) tidak dapat lepas dari pengaruh lingkungan dalam dan luar dirinya. Dari dalam antara lain: tingkat kecerdasan, bakat, pengalaman dan sebagainya, sedang dari luar antara lain: pengaruh lingkungan ia berada, budaya, pendidikan, ekonomi dan lain-lain. Dengan adanya pengaruh tersebut maka setiap individu akan berbeda pula memvisualisasikannya dalam karya mereka “manusia tidak semata-mata *homo estheticur* melainkan juga sebagai manusia sosial yang secara historis berakar dalam suatu masyarakat tertentu dalam jaman tertentu”². Dapat disimpulkan bahwa manusia sebagai makhluk sosial dalam perkembangannya juga dipengaruhi oleh lingkungan sekitar di mana ia hidup, saat berinteraksi dengan masyarakat, banyak hal dapat mempengaruhi dirinya saat berkarya.

Manusia tidak lepas dari rasa, naluri dan pikiran. Apa yang di lihat, diamati, didengar, dicium dan dirasa dapat menjadi sumber inspirasi yang tiada

¹ H . De Vos, “Inleiding tot De Wijsbegeerte”, *Jangan Tangisi Tradisi Dalam Transformasi Budaya Menuju Masyarakat Indonesia Modern*, Johannes mardimin, ed., (Yogyakarta: Kanisius, 1994), p. 27

² Dick Hartoko, *Manusia dan Seni*. (Jakarta: Pt Gramedia 1989), p. 43

hentinya, mengalir dan lahir selama manusia itu melakukannya, baik yang bersumber dari alam sekitar maupun kehidupan sosial sehari-hari, seperti yang diungkap oleh Sudarmadji, sebagai berikut:

“Bahwa secara ilmu jiwa, langkah pertama timbulnya karya seni adalah dari pengamatan. Peristiwa pengamatan sesungguhnya bukan peristiwa yang lepas dan berdiri sendiri. Karena bila seseorang mengamati obyek, maka ada stimulan (rangsangan) selanjutnya seseorang akan mengangkat makna suatu obyek atau hal yang menimbulkan ide dalam kelahiran suatu karya seni.”³

Perasaan merupakan bagian yang paling sensitif dari ketiga unsur tersebut di atas. Berbagai rasa dinikmati di setiap menjalankan aktifitas hidup. Perasaan senang, sedih, gelisah, cinta, benci, serta perasaan lainnya teralami dalam setiap jarak waktu yang terbentang. Dari semua rasa yang ada saling berhubungan sebab akibat. Pengalaman seperti inilah yang menimbun seiring perjalanan hidup.

Demikian pula pada setiap proses penciptaan karya, diharapkan dapat mewakili segala bentuk gejolak jiwa dalam alam pikiran yang digunakan sebagai alat mengkomunikasikan perasaan dan ide dengan bahasa rupa kriya seni. Seperti yang terungkap pada kata *Art is an expression of human feeling*. Yaitu seni adalah suatu pengungkapan tentang perasaan manusia, di samping memenuhi persyaratan tentang bentuk penting suatu karya, suatu karya seni juga harus bersifat ekspresif terutama tentang perasaan manusia.⁴

Ekspresi pribadi ini sebagai alat untuk mengkomunikasikan jiwa kriyawan terhadap lingkungan masyarakat umum, terutama masyarakat yang

³ Sudarmadji, *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa*, (Jakarta: Dinas Musium dan Sejarah, 1979), p. 30

⁴ John Hospers, *Aesthetics, Problem of .?*. Dalam Paul Edwards ed., *The Encyclopedia of Philosophy*, (New york: The Macmillan company, 1967), Vol I, p.46

butuh akan bahasa estetik . Seperti definisi Tolstoy tentang proses penciptaan seni sebagai berikut :

“Membangunkan perasaan diri sendiri yang pernah dialami, dan setelah itu dengan menggerakkan perasaan tersebut akan muncul garis , warna, suara dan bentuk-bentuk yang diekspresikan dengan kata-kata, perasaan tersebut dapat mengubah sedemikian rupa sehingga orang lain dapat mengalami perasaan yang sama”⁵

*The only Victor the artist, then, is in man`s Stranggle agangst time, and the work of art is crystallization of a moment a link between past and future, a bridge between individual and universal experience.*⁶ Yaitu seniman adalah pemenang satu-satunya melawan waktu, dan karya seni itu merupakan penghamburan dari suatu saat, sebuah penghubung antara masa lampau dan masa depan, sebuah jembatan antara pengalaman perseorangan dan semesta.

A. Latar Belakang Penciptaan

Kebudayaan manusia berkembang seiring dan sejalan perkembangan jaman. Hal itu dipengaruhi oleh akal budi, pikiran serta usaha-usaha untuk memenuhi kebutuhannya baik jasmani maupun rohani. Kebutuhan jasmani banyak dipengaruhi oleh pemenuhan secara fisik sedangkan kebutuhan rohani dipengaruhi oleh pemenuhan secara spiritual dan kejiwaan, baik hubungan manusia dengan tuhan dan manusia dengan manusia. Dalam hubungan antara manusia dengan manusia salah satunya adalah pemenuhan akan pencurahan ekspresi diri manusia itu sendiri dan pengalaman estetis yang sering disebut

⁵ Herbert Read, *The Meanig of Art* (Pengertian Seni) terjemahan: Soedarso Sp. , (Yogyakarta: STSRI”ASRI”, 1987), p. 60

⁶ William Coleman Fleming, *Art , Encyclopedia Britanica*, (London: Addison Wewsky, 1972). Vol II. p .485

dengan seni. Sebagai mana diungkapkan oleh Soedarso Sp dalam buku Tinjauan seni sebagai berikut:

“Bahwa seni adalah segala kegiatan dan hasil karya manusia yang mengutarakan pengalaman batinnya yang disajikan secara unik dan menarik memungkinkan timbulnya pengalaman atau kegiatan batin pula pada diri orang lain yang menghayatinya. Hasil karya ini lahirnya bukan karena didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan manusia paling pokok, melainkan oleh kebutuhan spiritualnya”.⁷

Revolusi teknologi yang terjadi membuat manusia berusaha memenuhi kebutuhan dengan pemanfaatan teknologi, Hal ini memungkinkan seniman untuk meraih kebebasan berekspresi dengan bahan dan teknologi. Kebebasan ini dapat memenuhi kadar orisinalitas dalam karya seni, sebagaimana diungkapkan oleh Sumartono sebagai berikut:

“Karya seni rupa orisinal adalah Buah dari proses yang melibatkan perenungan secara mendalam serta menghindari peniruan secara buta. Hal ini tidak berarti bahwa unsur-unsur yang digunakan untuk menghasilkan kombinasi-kombinasi baru itu harus baru pula. Menciptakan sebuah karya seni yang orisinal tidak terlalu sulit yang sulit adalah menciptakan sebuah karya seni rupa orisinal yang mendapatkan pengakuan internasional.”⁸

Pemenuhan kebutuhan baik jasmani maupun rohani dengan penerapan teknologi memberi jalan kepada seniman untuk mengungkapkan ekspresi jiwa dan apresiasi seninya. Teknologi tersebut meliputi material dan mesin.

“Dengan meminjam kata-kata Arnold Toynbee Kebudayaan adalah kumpulan dari ciptaan serta ide-ide manusia yang merupakan jawaban atas tantangan-tantangan yang dihadapinya dari waktu ke waktu. Termasuk diantaranya adalah teknologi yang merupakan ciptaan manusia yang dimaksudkan untuk menyambung kemampuan tangannya; sejak awal manusia menciptakan alat-alat, dari kapak genggam dari batu sampai mesin pertanian yang canggih, dari pena bulu angsa sampai komputer *laptop* atau *notebook*, dan sebagainya. Namun sekali penciptaan alat-alat tersebut

⁷ Soedarso Sp. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta:Saku Dayar Sana, 1990), p. 1

⁸ Sumartono, “Orisinalitas Karya Seni Rupa Dan Pengakuan Internasional” dalam *Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, th. II/02(April 1992), p. 2

dihadapinya juga tidak pernah berhenti, selalu mendorong manusia untuk menciptakan sesuatu alat baru yang lebih baik.”⁹

Penciptaan alat-alat baru untuk memenuhi kebutuhan manusia tidak dapat lepas dari pengamatan dan pengalaman terhadap suatu obyek hasil karya manusia yang telah ada, pengamatan dan pengalaman tersebut dapat terjadi secara langsung maupun tidak langsung yang dimaksud pengamatan dan pengalaman yang terjadi secara langsung apabila seorang melihat secara langsung mata yang menjadi obyek dalam hal ini obyek yang menarik untuk diangkat menjadi sebuah karya seni terutama seni kriya, sedangkan pengamatan dan pengalaman ini biasa terjadi dengan melihat obyek secara langsung yang ada di etalase dan ruang pameran. Obyek itu adalah boneka manikin yang diolah menjadi karya seni kriya. Pengamatan dan pengalaman yang terjadi secara tidak langsung terhadap obyek apabila seseorang mendapatkan informasi tentang obyek tanpa ada gambar, foto, atau hal lain yang bersifat imajiner. Keunikan pada boneka manikin tersebut dari pose dan penempatan, bentuk berupa figur manusia secara realistik baik setengah badan atau utuh yang dibuat sebagai figur ideal, cantik dan sempurna. Bentuk manikin yang menarik penulis adalah bentuk yang setengah badan bentuk ini dapat difungsikan sebagai karya kriya berupa meja, almari, gantungan baju dan cermin.

Dalam pembahasan tentang manikin tentu tidak dapat lepas dari pakaian dan atau busana, dimana adanya manikin ini untuk memamerkan pakaian dan atau busana. Pakaian dan atau busana dapat membentuk citra atau identitas

⁹ Soedarso Sp, " Industri Budaya dan Dampaknya dalam Perkembangan Budaya" dalam *Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan seni*, th II/04, (Oktober 1992), p. 3

bagi pemakainya, misalkan seorang yang selalu berpakaian bersih dan rapi biasanya menunjukkan bahwa dia adalah seorang yang berpendidikan, kaya, namun sebaliknya orang yang selalu berpakaian kumal, tidak rapi maka orang akan menilai bahwa pemakainya adalah orang gila atau gelandangan. Berdasarkan hal tersebut maka merespon itu dengan judul Boneka Manikin Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Kriya Seni

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Mewujudkan ide dan gagasan baru dalam wacana perubahan dan perkembangan kriya.
- b. Salah satu upaya dalam menjawab tantangan kriya unik masa depan dengan tanpa mencari fungsi baru tetapi menambahinya agar kriya tidak kehilangan rohnya.

2. Manfaat

- a. Karya tersebut dapat sebagai jawaban atas beberapa wacana yang mengatakan kriya telah kehilangan rohnya dengan berusaha melepas tanggungjawabnya dimasyarakat
- b. Suatu usaha rekayasa estetik untuk jenjang kreatifitas, penguasaan teknik di bidang kriya terutama kriya kayu.
- c. Proses kreatif menuju terbentuknya karya yang beridentitas.

C. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam pembuatan karya tugas akhir ini melalui beberapa pendekatan diantaranya :

1. Pendekatan Empiris

Pengkajian data yang diperoleh berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang pernah dialami penulis dalam perjalanan hidup baik yang didapat dari alam, kehidupan sosial lingkungan serta berdasarkan pengetahuan dan pengalaman pada masa lampau.

2. Pendekatan Estetis

Estetis merupakan esensi sebuah seni. Di dalam memenuhi keindahan diperhitungkan proporsi, garis, warna dan bentuk. Menurut Baumgarten

“Obyek estetika adalah keindahan... Keindahan adalah harmoni tangapan bagian dengan bagian , dalam hubungan satu dengan lainnya dan dalam hubungan keseluruhan”. Pendapat ini dilengkapi pula oleh Shafterbury “ apa yang indah adalah harmonis dengan proporsi yang tepat”⁸.

D. Metode Penciptaan

Didalam metode penciptaan ini menggunakan cara tradisional dan modern, cara tradisional pada pahat dan ukir sedang cara moden terlihat pada pemakaian mesin (*sand saw*) dan alat-alat mesin

Dalam pembuatan karya ini kriyawan berusaha mencari fungsi baru dengan pendalaman terhadap aspek ergonomis dan estetis dari pengamatan dan pengalaman pribadi kriyawan. Aspek ergonomis terdiri dari tiga bagian utama antara lain kegunaan, kenyamanan dan keindahan. Kegunaan merupakan

⁸ A. Kadir, *Pengantar Estetika*, (Yogyakarta. SRSRI “ASRI”, 1975), pp. 11-13.

pengalaman pribadi kriyawan. Aspek ergonomis terdiri dari tiga bagian utama antara lain kegunaan, kenyamanan dan keindahan. Kegunaan merupakan fungsi/guna dari suatu karya tersebut dengan kata lain bagaimana fungsi atau guna suatu karya tersebut memenuhi kebutuhan manusia. Kenyamanan berhubungan dengan nyamannya dan amannya karya tersebut digunakan oleh manusia. Keindahan untuk memenuhi rasa manusia akan nilai-nilai keindahan suatu karya. Sedangkan aspek estetis berhubungan dengan pemenuhan rasa manusia akan suatu keindahan

