

**A. Judul: PENGGAMBARAN IMAJINASI HOROR DALAM AMIGURUMI**  
**B. Abstrak**

Oleh:  
**Janur Kilat Ayu Utami**  
**NIM 081897021**

**Abstrak**

Hal yang paling menonjol dari amigurumi adalah karakter lucu atau imut. Amigurumi dapat digunakan sebagai mainan anak-anak, namun tak jarang juga digunakan untuk pajangan ruangan. Dengan tema horor yang diangkat disini tidak dalam artian yang sesungguhnya. Dalam karya seni patung ini. Horor dipadukan dengan sesuatu yang lucu dan bersifat kartun. Kartun disini dalam arti sebagai bentuk dengan penampilan lucu, sehingga karya ini dapat dinikmati oleh semua umur, tidak terkecuali anak-anak.

**Kata kunci:** Amigurumi, fantasi, horor, lucu

**Abstract**

The most prominent of amigurumi is funny or cute characters . Amigurumi can be used as children's toys , but not infrequently also used for display space . With horror themes raised here are not in a very real sense . In this sculpture artwork . Horror combined with something cute and cartoon character . Cartoon here in the sense of a form with cute appearance , so that this work can be enjoyed by all ages , children are no exception .

**Keywords:** Amigurumi , fantasy , horror , funny

**C. Pendahuluan**

Mencipta sebuah karya seni tak lain adalah sebuah cara seorang seniman dalam mengolah rasa. Rasa ternyata berperan penting dalam mempengaruhi kualitas karya. Sebab 'rasa' akan mempengaruhi bagaimana cara seorang seniman menyadari sesuatu, melihat, mendengar dan berpikir dalam menanggapi sebuah persoalan.

Menurut Dwi Marianto : "rasa adalah saripati, esensi, atau hakikat dari sesuatu. Sedangkan rasa dalam *Britannica Encyclopedia*, hanya dapat disugestikan, atau dialami secara mendalam, namun rasa tidak dapat sepenuhnya dideskripsikan."<sup>1</sup>

Dan dalam hubungannya dengan seni sesuai dengan pernyataan Laurie Schneider Adams dalam buku *The Methodologies of Art* dinyatakan bahwa: Seni boleh jadi merupakan suatu objek atau imaji yang memang sejak awal pembuatannya dimaksudkan sebagai media untuk mengekspresikan perasaan, atau sebagai sarana merepresentasi suatu ide secara estetis dan menyenangkan.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> M.Dwi Marianto, *Menempa Quanta, Mengurai Seni* (Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2011), p.149

<sup>2</sup> M.Dwi Marianto, *ibid.*, p.9

Dapat dipahami bahwa berkesenian merupakan aktivitas positif sebagai curahan perasaan yang dipunyai oleh senimannya, baik perasaan yang bersifat fisik, emotif, atau fantastik. Sedangkan untuk mewujudkannya, seorang seniman harus melakukan proses kreatif yang dapat dilakukan melalui kegiatan imajinatif, sintesa pemikiran (perenungan), pola kombinasi pengalaman masa lalu maupun penggabungan hubungan sesuatu pada situasi lama dengan situasi baru. Dari sekian cara tersebut lahirlah beraneka hasil karya seni yang mengandung unsur keindahan.

Dalam karya seni terdapat makna yang berbeda bagi tiap orang yang menikmatinya. Hal ini disebabkan karena karya seni memungkinkan dapat diciptakan dan diapresiasi secara subjektif berkaitan dengan unsur memori dan emosi yang terekam di dalamnya. Sebuah karya dapat mewakili kenangan atau pengalaman pribadi, baik dari sesuatu yang dilihat, didengar atau pernah dirasakan. Begitu pun dengan penulis yang memperoleh ide sekaligus visualisasi karya berdasarkan kenangan personal yang mewakili pengalaman dan sesuatu yang sangat dekat dengan pribadi penulis.

### **C.1. Latar Belakang.**

Setiap orang memiliki sudut pandang tersendiri mengenai sesuatu hal yang berbau horor. Ada yang tertarik dan ada yang tidak, ada yang fanatik juga ada yang menikmatinya biasa saja. Begitu tertariknya seseorang terhadap horor hingga mengoleksi barang yang bertemakan horor, seperti mengoleksi film horor contohnya film *The Conjuring*, bacaan mengenai horor seperti novel karya R.L.Stine, maupun mengoleksi barang-barang yang dikategorikan horor. Sebaliknya, untuk sebagian orang yang tidak menggandrungi horor, mereka akan senantiasa menjauhinya dan menghindari sebisa mungkin.

Di era dekade 2000an ke atas, mengenai hal yang berbau horor sudah tidak lagi menakutkan. Sudah banyak film horor juga komik horor yang menunjukkan suatu yang menyenangkan dan lucu untuk dinikmati.

Beberapa diantara film horor menyajikannya dalam bentuk kartun sehingga menarik dan tentunya lebih banyak peminatnya. Terutama untuk anak-anak yang pada umumnya menjauhi film-film horor, dengan adanya horor yang seperti ini, anak-anak banyak yang menyukainya. Bahkan beberapa film horor ada yang memang ditujukan untuk anak-anak.

Dalam film horor *Coraline* dikisahkan seorang anak wanita bernama Coraline yang memasuki sebuah pintu kecil rumah barunya dan membawanya kedalam dunianya yang sama tapi berbeda. Semua situasi ditempat itu sama persis, terdapat ayah juga ibunya di sana, diapun menjumpai tetangga barunya, Lovet. Dia juga menjumpai kucing hitam yang kecil dan kurus. Satu hal yang berbeda adalah kedua mata setiap orang disana adalah kancing, termasuk mata kedua orang tuanya. Ibunya yang mata kancing selalu memaksanya untuk mengganti matanya dengan mata kancing. Coraline menyadari bahwa ini dunia yang berbeda dan dia berjuang untuk keluar dari keadaan itu.

Film ini diadaptasi dari novel karya Neil Gaiman dengan judul yang sama, *Coraline*. Suasana horor difilm ini tidak hilang meski dikemas dengan gambar yang lucu. Film ini ditujukan untuk anak-anak, karena film ini termasuk kartun anak. Tidak hanya digemari anak-anak saja, ternyata orang dewasa pun menyukainya. Dengan ketertarikan tersebut, sekarang ini tidak jarang ditemui karya seni rupa yang mengangkat tema horor. Penulis yang juga memiliki ketertarikan pada horor yang bersifat kartun akan menuangkan karya berupa amigurumi pada tugas akhir ini. Amigurumi dengan tema horor akan menarik jika dijadikan sebuah karya seni patung,

sehingga karya ini dapat dinikmati dari anak-anak hingga orang dewasa, karena amigurumi cenderung disukai anak-anak.

Dalam hal ini, seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya; pengalaman tersebut disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya.

Melalui bentuk, seorang pematung senantiasa mencari, dan melalui itu pula lah para pengamat diantar untuk mengerti, atau lebih tepat untuk merasakan. Empati, perasaan yang merasuk kedalam bentuk, mungkin mengakibatkan berbagai reaksi; nyaman, puas, lega, tetapi mungkin pula greget, gemas, menggigit.

## C.2. Rumusan / Tujuan

Bagaimana visualisasi yang tercipta dari imajinasi horor melalui amigurumi dalam karya seni patung.

Tujuan penciptaan karya ini untuk menciptakan imajinasi horor dalam bentuk amigurumi (boneka rajut), sebagai salah satu media dalam seni patung.

## C.3. Teori dan Metode

### A. Teori

Dalam tugas akhir seni patung ini, penggambaran horor dituangkan dalam bentuk *amigurumi* atau boneka rajut. *Amigurumi* berasal dari Jepang yang pada umumnya berbentuk binatang namun bisa juga berbentuk obyek lainnya sebagai salah satu kebudayaan Jepang itu sendiri.

*Amigurumi* pertama kali keluar pada tahun 2003. Dan pada tahun 2006 *amigurumi* berada dipuncak kejayaannya. Di pasar kerajinan online, *amigurumi* dapat dijual dengan harga tinggi. Sejak saat itu popularitas amigurumi semakin meningkat. Paling menonjol dari keindahan *amigurumi* adalah karakter yang lucu atau "imut". Seperti karakter hewan pada *amigurumi* umumnya memiliki kepala yang bulat dan besar dengan badan yang silinder dan lebih kecil. *Amigurumi* dapat digunakan sebagai mainan anak-anak, namun tak jarang juga digunakan untuk pajangan ruangan.

Boneka rajut ini dipilih sebagai media, karena merajut itu sendiri sudah tidak asing bagi penulis yang memiliki hobi merajut di kesehariannya. Kegiatan merajut boneka ini mewakili penulis itu sendiri sebagai seorang wanita, karena merajut atau merenda ini lekat sekali pada sosok wanita. Di dalam proses pembuatan merajut boneka ini terdapat kelembutan, kesabaran, dan pengorbanan hal yang mewakili sifat seorang wanita.

*Amigurumi* merupakan hasil dari proses merajut yang dikatakan kerajinan, tetapi itu akan menarik jika dapat dijadikan karya seni patung. Di masa sekarang ini seni patung sudah tidak lagi terpaku pada material batu maupun kayu, yang pada umumnya digunakan oleh pematung jaman dulu. Oleh karena itu material benang yang dirajutpun tidak menutup kemungkinan untuk dijadikan karya seni patung.

Sekarang ini banyak ditemui karya seni patung dengan menggunakan bahan-bahan yang lentur atau lunak, karya seperti itu sering disebut dengan *soft-sculpture*. Jarang diketahui bahwa istilah *soft-sculpture* sebenarnya berakar sejak tahun 1920-an yang ditandai dengan karya Man Ray, yang berjudul "*The Enigma of Isidore*". Bentuk unik dari karya Ray ini diperkirakan sebagai karya seni dalam kategori *soft-sculpture*. Karya ini dibuat dari suatu objek, yang dibungkus oleh kain dan seutas tali. *Soft-sculpture* pelan tapi pasti, berkembang menjadi genre yang diakui dalam seni patung. *Soft-sculpture* berkembang melewati tahun 60-an dan 70-an yang penuh tantangan, menuju ke tahun 1990-an yang menjadi masa pesatnya *soft-sculpture*, hingga ke tahun-

tahun awal milenium yang baru. (Ward, Luciana, 2001, soft-sculpture, National Gallery of Australia, hal.5). Genre ini, tak diasingkan lagi, merupakan satu dari sekian aspek, yang turut membangun perubahan berarti pada seni patung di masa kontemporer.<sup>3</sup>

Tema horor yang diangkat di sini tidak dalam artian horor yang sesungguhnya. Dalam karya seni patung ini, horor dipadukan dengan sesuatu yang lucu dan bersifat kartun. Kartun disini dalam arti sebagai bentuk dengan penampilan lucu, sehingga karya ini dapat dinikmati oleh semua umur, tidak terkecuali anak-anak.

Penggabungan nuansa horor dengan kartun memiliki daya tarik tersendiri. Sebagai contoh adalah film *Coraline*. Film bergenre horor tersebut sangatlah menyenangkan, bukan lagi menakutkan meskipun, juga tidak kehilangan rasa horrornya.

Seiring berjalannya waktu, film kartun horor sudah sering dijumpai dan menarik banyak perhatian, sehingga peminat film horor yang seperti ini menjadi meningkat.

## B. Metode

Karya patung yang dibuat divisualkan berdasarkan representasi penulis yang menggunakan bentuk-bentuk kartun. Bentuk kartun di sini merupakan bentuk yang lucu. Kartun berasal dari bahasa Italia *cartone* yang berarti "kertas". Awalnya kartun dibuat untuk merencanakan gambar *fresco*, *stained glass*, atau tapestri, setidaknya hanya berupa kertas cadangan kerja.<sup>4</sup>

Namun dalam perkembangannya, kartun dapat dibuat pula untuk sebuah kesenangan, lelucon, dan bermain-main seperti yang terdapat di majalah.<sup>5</sup>

Karya seni patung dalam tugas akhir ini menggunakan material benang. Bentuk-bentuk yang ingin dicapai berdasarkan sifat dari karakter material tersebut, agar tidak terjadi pemaksaan material dalam proses pembuatannya.

Karakter benang sangat lentur dapat dibentuk dengan mudah dengan cara dirajut. Tidak ada kesulitan yang berarti dalam pembentukan sebagai boneka rajut yang bertemakan horor dalam karya seni patung ini.

Dalam karya ini, karakter horor berbaur dengan karakter lucu cara memvisualisasikannya dengan bentuk yang dibuat tidak lazim, seperti pada karya yang berjudul "Sudah Mulai Lapar". Juga warna yang mencolok sehingga memunculkan kesan lucu. Mengenai ukuran karya juga menjadi pertimbangan, karena jika ukuran itu terlalu besar atau terlalu kecil akan dapat mengurangi kesan lucu dari karya itu.

## D. PEMBAHASAN KARYA

Seorang seniman tentu memiliki pendekatan masing-masing dalam mencari ide untuk menciptakan sebuah karya, salah satunya adalah melalui pengalaman pribadi atau kenangan yang dimilikinya. Melalui pendekatan tersebutlah sebuah karya akan memiliki arti yang mendalam secara emosional bagi senimannya.

Keseluruhan ide karya penulis merupakan hasil pengamatan dan pengalaman pribadi penulis, divisualisasikan sesuai imajinasi pribadi ke dalam karya patung.

---

<sup>3</sup> Maria Indriasari, "Contemporary Archeology", Katalog Pameran Chapter Two, Sigiart Galeri 12-27 Maret

<sup>4</sup> Mikke Susanto. 2003. "Membongkar Seni Rupa". Yogyakarta: Buku Baik. P. 104

<sup>5</sup> Ibid, p. 105



Gambar 17, Patung I  
Janur Kilat, **Menanti Pelanggan**, 2014  
Benang, kayu, kawat, dakron, 30 x 15 x 40 cm

Sosok nenek sihir tentunya sering hadir dalam beberapa film horor. Diantaranya menceritakan tentang pekerjaan yang dilakukannya. Disamping sihir dan mantra, dia juga membuat ramuan sebagai penunjang sihirnya.

Karya ini menggambarkan sosok nenek sihir sedang menunggu pelanggan untuk memesan ramuannya. Di sebelahnya terdapat kuali tempat dia meramu. Dia juga ditemani oleh kucing peliharaannya.



Gambar 18, Patung II  
Janur Kilat, **Mata Kancing**, 2015  
Benang, kayu, dakron, kawat, 40 x 15 x 30 cm

Seorang gadis yang sudah lelah dengan kehidupannya, memilih untuk mengganti matanya dengan kancing. Berharap dapat melihat dunianya yang baru dan tidak ada lagi dunianya yang kelam seperti pada saat ini. Gadis itu percaya bahwa mata kancing dapat memperlihatkan dunia yang indah dan kehidupan yang menyenangkan.

Dalam karya ini diperlihatkan bahwa gadis itu menjahit matanya sendiri. Menandakan tidak ada keraguan dalam dirinya. Beberapa mata yang menggantung itu, merupakan mata orang-orang sebelumnya yang memiliki pemikiran yang sama dengannya.



Gambar 25, Patung IX  
Janur Kilat, **Terisolasi**, 2015  
Benang, dakron, 40 x30 x 20 cm

Zombi sering muncul dalam film horor, permainan video, juga acara televisi. Umumnya digambarkan sebagai sosok mayat hidup dengan gaya jalannya yang terseok-seok, namun punya selera makan daging manusia. Dalam beberapa kasus, zombi sangat menyukai otak manusia untk santapannya. Dalam karya ini zombi sedang diisolasi di dalam toples yang tertutup rapat karena jika dibiarkan berkeliaran akan banyak memakan korban.

## **E. KESIMPULAN**

Horor dapat dinikmati oleh semua umur tergantung bagaimana penyampaiannya. Menggunakan material benang yang dibuat menjadi boneka rajut, penulis mencoba menyampaikan sesuatu yang horor itu tidak harus begitu menyeramkan.

Boneka banyak diminati karena bentuk dan karakternya yang lucu. Boneka diminati oleh anak-anak hingga orang dewasa. Amigurumi merupakan seni merajut boneka yang berasal dari jepang meskipun begitu, tidak ada salahnya jika tertarik, memahani juga mempelajarinya. Memperkenalkan amigurumi menjadi salah satu

media dalam seni patung tidaklah mudah, karena tidak semua tertarik dengan media ini. Tapi seperti kata pepatah “tak kenal maka tak sayang”.

Karta Tugas Akhir ini menggambarkan horor yang lekat dengan hal seram, namun juga secara visual terlihat lucu. Dengan Amigurumi ini, penggambaran horor dicapai dengan bentuk-bentuk yang menyeramkan, juga suasana yang ditampilkan dalam karya ikut mempengaruhi kesan horor tersebut. Warna-warna yang cerah memberi kesan yang lucu dalam karya, sehingga karya ini menjadi terlihat. Horor yang menyenangkan untuk dinikmati.

Berlangsungnya pameran Tugas Akhir ini adalah sebagai bahan pertimbangan dalam menciptakan karya seni dengan menggunakan media lainnya. Dari proses pembuatan karya ini terdapat beberapa pengalaman yang didapat. Dengan material benang juga tema horor yang diambil, tidak semudah dari rencana awal. Ada karya yang urung dilanjutkan karena jika dilanjutkan itu akan terkesan memaksakan material. Jadi jika sudah memilih material yang akan digunakan sebagai karya maka harus memahaminya terlebih dahulu agar tidak terjadi pemaksaan terhadap material dan berakhir dengan karya yang kurang memuaskan.

## **F. DAFTAR PUSTAKA**

### **Buku**

Marianto, M.Dwi, *Menempa Quanta, Mengurai Seni*, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2011

M, Festika dkk, *Amigurumi Nusantara*, P.T Trubu Agrisarana, Surabaya, 2012  
Muchtari, But, *Seni Patung Indonesia*, Badan Penerbit ISI Yogyakarta, Yogyakarta, 1992

Sp., Soedarso, “Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni” Saku Dayar Sana, Yogyakarta, 1988

Tim Prima Pena, *Kamus Ilmiah Populer*, Gitamedia Press, Surabaya, 2006

### **Website**

<http://id.m.wikipedia.org/wiki/horor/>, diakses pada 23 November 2014, pukul 21.50 WIB

<http://id.m.wikipedia.org/wiki/imajinasi/> diakses pada 17 Desember 2014, pukul 08.50 WIB

<http://m.artikata.com/arti-3304-imajinasi.html/>, diakses pada 23 November 2014, pukul 21.15 WIB

[www.google.com](http://www.google.com) diakses pada 16 Desember 2014, pukul 19.00 WIB

### **Katalog**

Indriasari, Maria, “Contemporari Archeology”, Sigiart Galeri, Jakarta, 2011