

**BONEKA IMAJINATIF DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

**I PUTU ADI SUANJAYA**

**1212288021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2018**

# **BONEKA IMAJINATIF DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS**



## **PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh

**I PUTU ADI SUANJAYA**

**1212327021**

**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  
2018**

## **LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Putu Adi Suanjaya  
NIM : 1212288021  
Jurusan : Seni Rupa Murni  
Fakultas : Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Judul Penciptaan : BONEKA IMAJINATIF DALAM PENCIPTAAN SENI  
LUKIS

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni yang telah penulis buat ini adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari penulisan Laporan Tugas Akhir ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 17 Januari 2018

I Putu Adi Suanjaya

Tugas Akhir Karya Penciptaan Karya Seni berjudul :

BONEKA IMAJINATIF DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS, diajukan oleh I PUTU ADI SUANJAYA, NIM 1212288021 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 17 Januari 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota,



Amir Hamzah, S.Sn., M.A.  
NIP. 1970047 199903 1 003

Pembimbing II/Anggota,



Wiyono, S.Sn., M.Sn  
NIP. 19670118 199802 001

Cognate/Anggota,



Deni Junaedi, S.Sn., M.A  
NIP. 19730621 200604 1 001

Ketua Jurusan Seni Murni/  
Ketua Program Studi Seni Rupa Murni/  
Ketua/Anggota,



Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.  
NIP. 19761007 200604 1 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
ISI Yogyakarta,



Dr. Suastawi, M.Des.  
NIP. 19590803 198803 2 002

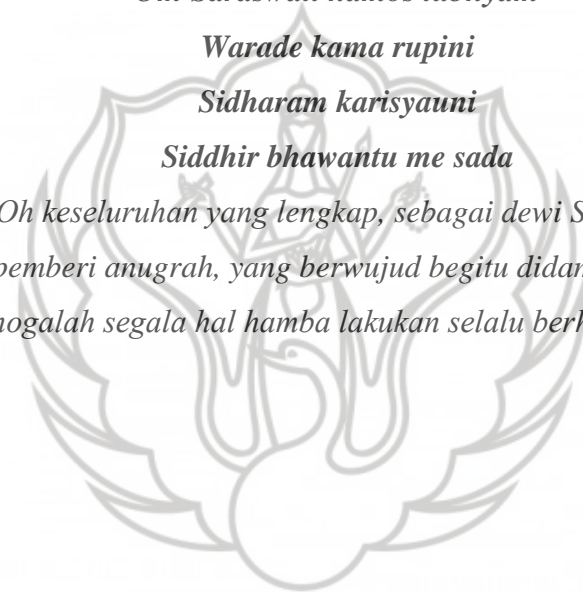
*Om Saraswati namo tubhyam*

*Warade kama rupini*

*Sidharam karisyauni*

*Siddhir bhawantu me sada*

*“Oh keseluruhan yang lengkap, sebagai dewi Saraswati  
pemberi anugrah, yang berwujud begitu didambakan,  
semogalah segala hal hamba lakukan selalu berhasil baik”*



## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur senantiasa kita panjatkan kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa atau segala rahmat dan anugrah-Nya, penciptaan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul BONEKA IMAJINATIF DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS merupakan satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Sarjana Strata I (S-1) minat utama Seni Lukis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kata sempurna. Dalam penciptaan karya ini tentu tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Lutse Lambert Daniel Morin, M. Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Amir Hamzah, S.Sn, M.A. selaku Dosen Pembimbing I atas segala bantuan, bimbingan, inspirasi, dan motivasi, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Wiyono, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Pembimbing II atas segala bimbingan serta arahannya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
6. Bapak Deni Junaedi, S.Sn., M.A selaku *Cognate*
7. Bapak Drs. Ign. Hening Swasono, M.Sn selaku Dosen Wali atas bimbingan dan dorongan semangatnya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
8. Seluruh Dosen Seni Rupa Murni dan staff atas semua ajaran ilmu pengetahuan seni rupa yang sangat berguna bagi penciptaan karya Tugas Akhir.

9. Kedua orangtua: Ketut Mustrawan dan Ni Made Saniati, atas kasih sayang, didikan, materi, dan dorongan semangatnya yang tak terhingga.
10. Adik saya : Kadek Ayu Julianingsih
11. *My Partner* : Ni Luh Putu Indra Dewi Anjani
12. Teman-temanku , I Wayan Sudarsana, I Wayan Bayu Mandira, I Wayan Noviantara (Sakapat), Putu Sastra Wibawa, Agus Putu Suyadnya, Jik Tantin, Jik Dewa Mustika, Bli Darya, Gareng, Katok, Suyu Beo, Bli Aga, Solar, Kacor, Gotha, Balon, Soplo, Siam Chandra, RJP, Emen, Crisna Fernando, terima kasih atas semua *support* dan bantuannya selama menyelesaikan karya Tugas Akhir.
13. Seluruh anggota KMHD ISI, Young Artist SDI, Sanggar Dewata Indonesia Yogyakarta.
14. Teman-teman Seni Rupa Murni angkatan 2012.
15. Seluruh pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis berharap bagi siapapun yang membaca penulisan Tugas Akhir ini dapat memberikan kritik dan sarannya. Penulis juga berharap agar penulisan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 17 Januari 2018

I Putu Adi Suanjaya

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL I .....	i
HALAMAN JUDUL II .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan .....	3
D. Penegasan Judul.....	4
BAB II.....	6
KONSEP .....	6
A. Konsep Penciptaan.....	6
B. Konsep Perwujudan .....	10
BAB III .....	16
PROSES PEMBENTUKAN.....	16
A. Bahan .....	16
B. Alat.....	19
C. Teknik.....	22



D. Tahap Pembentukan.....	23
BAB IV .....	32
TINJAUAN KARYA.....	32
BAB V.....	73
KESIMPULAN.....	73
DAFTAR PUSTAKA .....	74
LAMPIRAN.....	76

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar Acuan

Gb. 1. Tiga Boneka Kayu tahun 1800.....	8
Gb. 2. Karya Samsul Arifin, “Gagal dalam belajar”.....	14
Gb. 3. Karya Wayan Sudarna Putra, “Testimony#1 dan #2”.....	15
Gb. 4. 5 Badut yang beratraksi.....	15

### Gambar Tahap Pembentukan

Gb. 5. Cat akrilik yang digunakan untuk melukis.....	17
Gb. 6. Kain yang menjadi bahan dasar kanvas. ....	18
Gb. 7. Cat <i>Maxilite</i> yang digunakan untuk membuat plamir. ....	18
Gb. 8. Varnish Galeria. ....	19
Gb. 9. Kuas yang digunakan saat melukis. ....	20
Gb. 10. Wadah plastik yang digunakan untuk menaruh warna.....	20
Gb. 11. Palet yang digunakan mencampur warna.....	21
Gb. 12. Alat yang digunakan membersihkan kuas.....	22
Gb. 13. Tahap pembuatan kanvas. ....	23

Gb. 14. Alat dan bahan yang digunakan untuk melukis. ....	23
Gb. 15. Observasi ke Toko Boneka. ....	24
Gb. 16. Penulis sedang membaca buku di perpustakaan. ....	25
Gb. 17. Penulis sedang membuka situs internet.....	25
Gb. 18. Penulis sedang membaca majalah atau koran. ....	26
Gb. 19. Sketsa pada kertas. ....	26
Gb. 20. Proses sketsa pada kanvas. ....	27
Gb. 21. Proses pewarnaan. ....	28
Gb. 22. Proses keseluruhan yang sudah diwarna. ....	28
Gb. 23. Proses penekanan pada latar belakang. ....	29
Gb. 24. Proses penekanan pada objek utama. ....	30
Gb. 25. Karya yang sudah selesai. ....	30
Gb. 26. Proses pemberian tanda tangan. ....	31
Gb. 27. Proses pemberian varnish.....	31
 <b>Gambar Karya</b>	
Gb. 28. “K.O”, cat akrilik di kanvas, 70cm x 90cm, 2015 .....	33
Gb. 29.“Membebani”, cat akrilik di kanvas, 100cm x 70cm, 2015 .....	35
Gb. 30. “Kaki Tangan”, cat akrilik di kanvas, 140cm x 150cm, 2016 .....	37
Gb. 31. “Terhimpit ”, cat akrilik di kanvas, 160cm x 130cm, 2016 .....	39
Gb. 32. “Lahan Merah”, cat akrilik di kanvas, 90cm x 120cm, 2016.....	41
Gb. 33.“Teridentifikasi”, cat akrilik di kanvas, 150cm x 170cm, 2016.....	43
Gb. 34. “Sleep Well”, cat akrilik di kanvas, diameter 100cm, 2016 .....	45
Gb. 35. “Give me a Little Bit”, cat akrilik di kanvas, 100cm x 145cm, 2017 .....	47
Gb. 36. “Can’t Do Anything”, cat akrilik di kanvas, 80cm x 120cm, 2017 .....	49
Gb. 37. “Bozz be Like”, cat akrilik di kanvas, 120cm x 80cm, 2017 .....	51

Gb. 38. “In a Bit Space”, cat akrilik di kanvas, 160cm x 140cm, 2017.....	53
Gb. 39. “ Continue the Dream”, cat akrilik di kanvas, 80cm x 100cm, 2017.....	55
Gb. 40. “Teaching the Duck to Swim ”, cat akrilik di kanvas, 100cm x 80cm, 2017.....	57
Gb. 41. “The Power of Energy”, cat akrilik di kanvas, 130cm x 170cm, 2017....	59
Gb. 42. “Green Snake”, cat akrilik di kanvas, 120cm x 80cm, 2017.....	61
Gb. 43. “Jump”, cat akrilik di kanvas, 120cm x 80cm, 2017.....	63
Gb. 44. “Two Bodyguards”, cat akrilik di kanvas, 100cm x 120cm, 2017.....	65
Gb. 45. “Like Animal (series)”, cat akrilik di kanvas, 60cm x 60cm (6 panel), 2017.....	67
Gb. 46. “The Remaining”, cat akrilik di kanvas, 100cm x 120cm, 2017 .....	69
Gb. 47. “Tired”, cat akrilik di kanvas, 120cm x 140cm, 2017.....	71

### DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto Diri dan Biodata Mahasiswa : .....	77
B. Foto Poster Pameran .....	81
C. Foto Situasi Display Karya .....	82
D. Foto Situasi Pameran .....	83
E. Katalogus : .....	85

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Seni tidak lepas dari beberapa faktor seperti pikiran, daya cipta, kreativitas, dan fantasi, serta inspirator, yaitu karya seni atau seniman lain sebagai pemacu dalam proses kreatif. Melalui seni seseorang dapat mengekspresikan batinnya, di samping menjadi media untuk menyampaikan perasaan penciptanya, juga dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan persoalan kehidupan manusia yang terjadi di masyarakat.

Eksistensi seorang seniman akademik tidak terlepas dari latar belakang kehidupannya, baik dari lingkungan maupun pendidikannya. Seniman akademik selain memiliki bakat seni, diharapkan berhasil menciptakan dan menggelar karya seninya sesuai tinjauan akademis yang melingkupinya. Karya seni yang memuat pemikiran, gagasan, ide, serta kemampuan estetis visual dan kreativitas sangatlah penting dalam lingkup akademik, sekaligus dituntut tanggung jawab ketika akan diwujudkan dalam karya seni.

Dalam proses berkarya penulis tidak luput dari berbagai referensi dan media yang menjadi acuan, baik pada wujud maupun wacana sehingga memperkaya ide dalam berkarya, tidak sekedar memindahkan objek semata, mampu membuat bentuk imajinatif, merekam fenomena kehidupan manusia, dan mengekspresikannya secara subjektif ke dalam karya, didukung oleh latar belakang pengetahuan yang dimilikinya.

#### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Karya seni dapat memuat pemikiran, ide, maupun gagasan untuk diwujudkan ke dalam berbagai karakter bentuk dalam kehadirannya. Selain menampilkan karakter bentuk apa adanya, seni dapat hadir dalam memanfaatkan imajinasi dari senimannya sehingga memberikan bentuk atau subjek yang bersifat khayalan bagi seseorang yang menjadi karakteristik pembentukan senimannya. Pengalaman,

pengamatan, serta kecintaan terhadap sesuatu, seiring berkembangnya daya kreatif, merupakan hal mendasar yang memicu penulis membuat objek imajinatif yang figuratif menyerupai manusia, seperti boneka, hal ini dimulai sejak akhir-akhir masa perkuliahan di ISI Yogyakarta.

Ketika masih usia belia penulis terkesan ketika mendengarkan dongeng anak-anak *Phinoccio* karangan Carlo Collodi, dongeng tersebut menceritakan *Phinoccio* yang terbuat dari kayu yang kemudian berdasarkan doa dan pengharapan Geppeto dia bisa hidup. *Phinoccio* nakal dan suka berbohong, setiap kali berbohong hidungnya menjadi panjang. Setelah menjalani pengalaman yang penuh nilai kehidupan dia sadar dan berubah menjadi baik, sehingga mendapatkan “hadiah” yaitu menjadi manusia. Dalam cerita tersebut, penulis lebih terkesan pada cerita yang imajinatif, salah satunya ketika peri menghidupkan si *Phinoccio* menjadi manusia, walaupun cerita itu hanya bersifat khayal atau rekaan saja. Melihat dari kebentukannya, boneka kayu itu telah memberi banyak inspirasi kepada penulis, dari bentuk boneka yang memiliki karakter bentuk hidung yang panjang, detail yang berupa serat kayu, dan boneka tersebut yang dibuat menyerupai manusia, bentuk khas boneka dari desa Tuscan di San Miniato Basso.

Ketertarikan terhadap boneka terkait dengan proses kreatif sebagai mahasiswa yang membutuhkan media untuk mengeksperikan gagasan atau ide. Boneka menjadi pilihan sebagai personifikasi dari persoalan atau masalah kehidupan manusia, maka terpikirlah untuk mengeksplorasi berbagai figur boneka imajinatif untuk dihadirkan ke dalam tema persoalan kehidupan manusia sebagai simbol pengungkapan ide atau gagasan.

Ketertarikan terhadap boneka didukung pula oleh keterpikatan objek boneka karya seniman Samsul Arifin, figur boneka yang dimilikinya begitu lugu, imut, namun seram sehingga memberikan suasana kesepian. Dari kebentukannya figur boneka karya seniman tersebut memiliki karakter khas karena terbuat dari karung goni.

Media-media yang canggih seperti sekarang ini memberikan banyak acuan dalam berkarya senirupa, salah satunya melalui figur-figur yang dihadirkan dalam film animasi. Film animasi berjudul *Boxtroll* dan *Coralline* adalah sebagian bentuk

karya animasi yang sangat mempesona penulis untuk semakin mengembangkan bentuk majinatif karena bentuk yang menjadi karakter dalam film tersebut sangat menarik. Film Boxtrolls menampilkan bentuk monster imajinatif dengan pakaian yang ia gunakan berupa kardus bekas sehingga penambahan nilai karakteristik kardus sebagai *perform*. Kehadiran boneka beserta tokohnya dalam film Coralline kemudian mengacu pada bentuk tersebut dalam dunia di balik rumah yang setiap figur bermata kancing dan kehadiran tokoh antagonis manusia laba-laba bertangankan jarum. Film-film tersebut menjadi menarik dari kebentukan figur yang mampu merangsang imajinasi. Karakter bentuk-bentuknya mendorong penulis untuk mengangkatnya ke dalam karya seni dengan subjek boneka yang dikreasikan ke dalam bentuk yang lebih imajinatif bersama dengan karakter milik penulis.

Sifat dasar boneka yang unik dan lucu dalam penciptaan ini juga menjadi gambaran atau gagasan tentang kehidupan manusia yang juga unik. Potensi mengekspresikan boneka yang imajinatif ke dalam seni lukis sangatlah penting sebagai pengungkapan ide gagasan dan usaha mendapatkan wujud yang artistik dan estetik.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Setiap penciptaan karya seni pasti akan berangkat dari permasalahan yang kemudian menjadi pijakan dalam proses penciptaan. Adapun permasalahan yang ada dalam pembuatan Tugas Akhir ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Kebentukan boneka imajinatif seperti apa yang mewakili persoalan kehidupan manusia ?
2. Bagaimanakah boneka imajinatif divisualkan ke dalam seni lukis ?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan**

Tujuan :

1. Mengetengahkan boneka imajinatif sebagai ekspresi dalam pemaknaan kehidupan manusia.

2. Memvisualisasikan karakter boneka ke dalam karya dua dimensional sebagai gambaran hal-hal yang terjadi di dalam atau diluar kehidupan manusia.

Manfaat :

1. Agar masyarakat tahu akan permasalahan atau persolanan kehidupan yang terjadi.
2. Menjadi media komunikasi antar penulis, karya seni, dan penikmat seni
3. Eksplorasi artistik yang dituangkan menjadi karya pribadi dalam seni lukis.

#### D. Penegasan Judul

Penciptaan karya pada setiap seniman mempunyai latar pemikiran yang berbeda satu dengan yang lainnya. Untuk mengantisipasi kekeliruan pengertian dalam penciptaan Tugas Akhir seni lukis ini maka akan dipaparkan pengertian dari judul “Boneka Imajinatif dalam Penciptaan Seni Lukis” sebagai berikut:

**Boneka :** Boneka (dari bahasa Portugis “*boneca*”) adalah jenis mainan yang dapat berbentuk macam–macam, terutama manusia atau hewan, serta tokoh–tokoh fiksi. Boneka bisa dikatakan salah satu mainan yang paling tua, karena pada zaman Yunani, Romawi, maupun Mesir Kuno sudah terdapat boneka. Namun fungsi, bentuk, maupun bahan pembuatnya ternyata memiliki perbedaan yang mencolok antara dulu dan saat ini. Jadi boneka adalah tiruan dalam bentuk manusia dan bahkan sekarang termasuk tiruan dari bentuk manusia dan bahkan sekarang termasuk tiruan dari bentuk binatang. Jadi sebenarnya boneka merupakan salah satu model perbandingan.<sup>1</sup>

**Imajinatif :** Khayalan dan penciptaan atau penemuan baru.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Hilary Key, *Boneka, Mainan dan Permainan*, PT Gramedia, Jakarta, 1996, p.10.

<sup>2</sup> Suhariato.S, *Berkenalan dengan cipta seni*, Mutiara Permata Widya, tanpa kota, 1982,

- Penciptaan : Proses, perbuatan, cara menciptakan.<sup>3</sup>
- Seni Lukis : Suatu pengungkapan pengalaman artistik yang ditampilkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna.<sup>4</sup>

Dari pengertian-pengertian yang dikemukakan di atas maka bisa disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan judul “Boneka Imajinatif dalam Penciptaan Seni Lukis” adalah boneka khayalan dalam karya seni lukis. Dalam Tugas Akhir ini yang lebih diutamakan adalah pengungkapan gagasan serta pengalaman yang bersumber dari luar maupun dalam diri. Pemilihan tema boneka yang imajinatif dalam arti hanya tiruan dan tidak secara spesifik boneka tersebut menyerupai seperti manusia. Selain itu, mengangkat permasalahan – permasalahan yang terjadi di kehidupan manusia berupa aktivitas maupun tingkah laku manusia dan menjadi bahasan dalam penciptaan suatu karya seni. Pemikiran yang didapat, kemudian dihadirkan dalam wujud visual yaitu karya dua dimensi (seni lukis) yang disajikan dalam aspek estetik dan astetis.

---

<sup>3</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua*, Balai Pustaka, Jakarta, 1996, p. 191.

<sup>4</sup> Soedarso SP, *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta, Saku Dayar Sana, 1988, p.10