BONEKA IMAJINATIF DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS

PENCIPTAAN KARYA SENI

oleh

I PUTU ADI SUANJAYA

1212288021

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

BONEKA IMAJINATIF DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS

JURNAL

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

I Putu Adi Suanjaya
1212288021

Pembimbing :

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

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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.

Ketua Jurusan Seni Murni/
Ketua Program Studi Seni Rupa Murni

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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Penciptaan Karya Seni: Boneka Imajinatif Dalam Penciptaan Seni Lukis.
Oleh: I Putu Adi Suanjaya
NIM 1212288021

Boneka merupakan objek yang tidak bisa bergerak namun orang lain yang bisa menggerakkannya. Boneka juga menjadi representasi benda hidup atau subjek serta memberikan penampilan yang memiliki karakteristik. Boneka menjadi salah satu perbandingan atau mewakili manusia yang artinya boneka menggambarkan gagasan persoalan setiap manusia, bagaimana di dalam kehidupan manusia pasti akan adanya perubahan tatanan dari setiap aspek. Bentuk–bentuk boneka yang dihadirkan merupakan bentuk imajinatif yang masih mengacu bentuk manusia maupun penggabungannya. Imajinatif dalam arti hanya tiruan dan tidak secara spesifik boneka tersebut menyerupai seperti manusia Tujuan dari penciptaan karya seni lukis ini boneka imajinatif sebagai ekspresi dalam pemaknaan kehidupan manusia.

Kata kunci: boneka imajinatif, imajinasi, persoalan kehidupan, masalah-masalah, konsep visual, bentuk, boneka.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRACT

Creation of Artwork: Imaginative Doll In The Creation of Painting

By: I Putu Adi Suanjaya

NIM 1212327021

Doll is an objects that can't move, but the other people can move them. The doll also represent a life object or subject and give a characteristic appearance. Doll be the one of ratio or represent the human that means dolls give the representation the idea, problem of every human, how in this life every human must have a change of system from every aspect. Every forms of dolls presented are the imaginative forms that still refer to the form of human with combination. Imaginative in the sense only the imitation, and not specifically the doll look like a human. The purpose of the creation of this painting is the imaginative doll as the expression in the meaning of human life.

Keywords: imaginative dolls, imagination, life problems, problems, visual concepts, shape, doll.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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 dimiliknya.

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 kebentukan senimannya. Pengalaman, pengamatan, serta kecintaan terhadap sesuatu, seiring berkembangnya daya kreatif, merupakan hal

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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 tehadap 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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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 dan Tujuan Penciptaan

Dengan mengamati dan mempelajari persoalan yang terjadi di masyarakat, penulis mencoba merumuskan berbagai hal yang secara implisit dan eksplisit terkandung dalam berbagai peristiwa keseharian masyarakat yang kemudian menjadi konsep pijakan penciptaan karya seni. Beberapa rumusan dan tujuan yang menjadi pijakan dasar bagi penulis dalam menciptakan karya seni lukis adalah sebagai berikut:

1. Rumusan

a. Kebentukan boneka imajinatif seperti apa yang mewakili persoalan kehidupan manusia ?

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

b. Bagaimanakah boneka imajinatif divisualkan ke dalam seni lukis ?

2. Tujuan

Adapun tujuan dari penciptaan karya tugas akhir penciptaan karya seni lukis, yaitu:

a. Mengetengahkan boneka imajinatif sebagai ekspresi dalam pemaknaan kehidupan manusia.
b. Memvisualisasikan karakter boneka ke dalam karya dua dimensional sebagai gambaran hal-hal yang terjadi di dalam atau diluar kehidupan manusia.

C. Teori dan Metode

1. Teori

Aktivitas yang berinteraksi dengan lingkungan sekitar sering mendasari terciptanya karya seni. Hal yang muncul karena adanya pengalaman langsung ketika berhadapan terhadap objek, baik itu dalam lingkungan sosial budaya, religi, bahkan sampai suasana panorama alam bisa menimbulkan banyak insprasi. Imajinasi merupakan suatu hal bersifat rekaan atau pencitraan yang artinya tiruan, tidak spesifik bahwa kebentukan harus menyerupai aslinya. Berkenaan dengan imajinasi, Martin I Rossman mengungkapkan sebagai berikut :

> Kekuatan imajinasi adalah salah satu jembatan yang menghubungkan jiwa dengan tubuh. Tubuh kita memberikan reaksi pada imajinasi kita. Tubuh tidak dapat membedakan apakah imaji (gambaran mental) kita itu riil atau imajiner. “Imaji bisa jadi mewakili atau tidak mewakili realitas eksternal, tetapi ia selalu mewakili realitas internal”, ujar Martin I Rossman, MD, pendiri Academy for Guided Imagery. “Imajinasi barangkali sumber daya kesehatan orang yang paling jarang digunakan. Imajinasi dapat digunakan untuk mengingat dan menciptakan kembali masa lalu, mengembangkan wawasan mendalam tentang masa kini,memengaruhi kesehatan fisik, mendorong kreativitas dan inspirasi, serta mengantisipasi kemungkinan – kemungkinan dimasa depan”. Dengan kekuatan imajinasi,

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

> kita menciptakan pencitraan *(imagery).* Apabila kita mencitrakan didalam benak sesuatu yang seolah – olah kita lihat, lazimnya kita menyebutnya visualisasi.[1]

Dengan imajinasi seorang perupa terdorong untuk menciptakan sesuatu hal yang baru dalam khayalan, walaupun objek utamanya terinspirasi dari bentuk nyata dan benda yang ditemukan sehari-hari.

Penulis tertarik terhadap boneka yang menjadikan ide atau gagasan dalam pembuatan karya. Boneka merupakan objek yang tidak bisa bergerak namun orang lain yang bisa menggerakkannya. Perkembangan boneka berhubungan erat dengan perubahan tatanan hidup manusia yang disebabkan oleh perkembangan kebudayaan dan keadaan lingkungan alamnya di mana manusia tinggal. Tahun demi tahun perubahan bentuk boneka semakin terlihat, sehingga sejarah dari aspek bentuk boneka itu sendiri menjadi panjang. Boneka menjadi salah satu perbandingan atau mewakili manusia yang artinya boneka menggambarkan gagasan persoalan setiap manusia, bagaimana di dalam kehidupan manusia pasti akan adanya perubahan tatanan dari setiap aspek.

Dilihat dari sejarahnya, pada awalnya boneka terbuat dari bahan kain, kayu, atau lilin. Dibentuk menyerupai anatomi tubuh manusia dan setiap sendinya disambung menggunakan pasak. Metode tersebut digunakan hingga tahun 1800. Selanjutnya, perkembangan pengetahuan manusia memengaruhi bentuk dari boneka, sehingga boneka sampai tahun 1870-an lebih terlihat mirip dengan anatomi manusia. Selain itu bahan yang digunakan juga semakin berkembang dengan mulai memanfaatkan kulit hewan, contohnya kambing, sehingga lebih menyerupai struktur kulit manusia. Namun, dari segi pergerakan boneka, perubahan bahan ini menjadikan sendi hanya terdapat pada bahu dan pangkal paha. Berbeda dengan sendi yang menggunakan pasak

[1] Jalaluddin Rakhmat, *SQ for Kids : Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Anak Sejak Dini,* 2007, Bab II

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

di mana letak sendi pada boneka hampir sama seperti yang dimiliki oleh manusia.[2] Menurut buku *Boneka, Mainan dan Permainan* dikemukakan sebagai berikut:

> "Kunci untuk mengetahui umur dan asal-usul boneka adalah melihat bahan, komposisi, dan bentuk tubuhnya. Salah satu jenis boneka tua yang umum ditemukan sekarang berangka tahun 1915-1925. Kepala boneka ini terbuat dari porselen yang dibakar, tidak mengilap (bisque head), dengan tanda pembuatnya terukir di belakang. Tanda ini mungkin tersembunyi, tetapi dengan menyibakkan wig dibagian leher dengan hati-hati, melihat buku petunjuk merek dagang, para amatir pun dapat menerjemahkan simbol tersebut dengan mudah."[3]

Dari ketertarikan dengan figur boneka tersebut, diiringi dengan proses kreatif menggali pengalaman, menghasilkan sebuah kreativitas akan bentuk khayal yang termodifikasi dari sebuah figur fiktif dengan realitas yang ada.

Manusia merupakan makhluk hidup yang dikatakan paling sempurna dari makhluk lain, yang mempunyai akal dan pikiran, sehingga membuatnya selalu berpikir dan bekerja keras dalam memenuhi kebutuhannya. Dalam kehidupan bermasyarakat, seseorang sering menghalalkan segala cara demi kelangsungan hidupnya, di mana manusia sering menggunakan cara yang tidak baik sehingga bisa merugikan individu lainnya. Terkadang juga hanya ingin sesuatu yang cepat/instan untuk memenuhi kebutuhan, padahal sesuatu yang instan tersebut kerap berdampak buruk bagi dirinya maupun orang lain. Di era globalisasi ini, populasi manusia juga setiap tahun semakin meningkat. Perbedaan pendapat juga membuat manusia bertentangan satu dengan yang lainnya. Hal tersebut merupakan contoh dasar yang akan menimbulkan masalah–masalah atau persoalan lain yang timbul dalam kehidupannya.

> "Akibat dari pengaruh modernisasi adalah ketimpangan dan kesenjangan antara budaya tradisi dengan modern menimbulkan bermacam-macam masalah. Masalah sosial terjadi apabila individu atau institusi sosial tidak berhasil dalam mengatur dan menyesuaikan dengan kecepatan perubahan yang terjadi oleh karena itu akan mengganggu atau hancurnya organisme sosial.[4]

---

[2] Hilary Key, *Boneka, Mainan dan Permainan*, PT Gramedia, Jakarta, 1996, p.11.
[3] Hilary Key, *Ibid*, p. 10
[4] Soetomo, *Masalah Sosial dan Pembangunan*, (Jakarta : Dunia Pustaka Jaya, 1995), p.18

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Masyarakat memiliki sikap individualistik yang dipengaruhi oleh permasalahan sosial. Hubungan antar individu terkesan renggang dikarenakan ada suatu persaingan yang tidak dapat dihindari. Padahal hubungan yang terjalin seharusnya menguntungkan agar bermakna. Setiap orang sudah tentu memilki kepentingan yang berbeda namun dengan kepentingan yang dipertahankan, orang-orang mestinya ingat akan suatu hubungan agar terjalin dengan baik. Sikap tenggang rasa dan hormat menghormati sepertinya tidak berlaku dengan baik dalam masyarakat. Masalah sosial yang sering melanda tidak bisa lepas dari bidang ekonomi, hal yang bisa meluas pada tatanan hubungan manusia, serta terjadinya gejala individualisme, justru ini yang sangat memengaruhi tata nilai sosial masyarakat.

Merujuk pada boneka yang merupakan mainan, sebuah karya yang sederhana tetapi dalam kesederhanaan tersebut memiliki potensi menyampaikan pesan moral yang bisa dipelajari oleh orang lain. Secara fisik, boneka pada umumnya memiliki kepala, tangan, kaki, dan badan atau bisa dikatakan tiruan yang menyerupai seperti manusia. Boneka juga merupakan hasil ciptaan manusia dan paling dekat dengan kehidupan manusia. Penulis beranggapan boneka adalah gambaran orang, cerminan manusia dengan berbagai karakternya, dan juga boneka dapat mewakili dinamika dalam kehidupan manusia dengan berbagai aspek permasalahannya. Setiap manusia dijejali oleh sistem atau aturan-aturan baru yang membuat manusia itu selalu mempunyai kehidupan atau masalah yang baru.

2. Metode

Karya lukis penulis ini boneka menjadi salah satu perbandingan atau mewakili manusia yang artinya boneka menggambarkan gagasan persoalan setiap manusia, Bentuk–bentuk boneka yang dihadirkan merupakan bentuk imajinatif yang masih mengacu bentuk manusia maupun penggabungan di antara bagian-bagiannya. Perwujudan boneka imajinatif dihadirkan secara deformatif yaitu merubah bentuk objek yang biasanya memiliki kecendrungan untuk dilebih-lebihkan. Pengertian

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

pemahaman tentang deformasi, penulis mengacu pada buku *Art as Image and Idea* sebagai berikut.

> "Dengan deformasi kita biasanya memaksudkan luasnya belitan, pembesaran, atau mengubah bentuk dan ukuran yang normal. Tetapi deformasi juga dapat mengarah pada melebih-lebihkan warna dan cahaya, meningkatkan kontras antara gelap dan terang atau melebih-lebihkan kualitas tekstur. Pada umumnya, pilihan artistik salah satu atau beberapa tipe-tipe deformasi tersebut tidak begitu perhitungan seperti suatu spontanitas dan sebagian besar merupakan akibat yang tidak tersadari dari sikap emosional seniman terhadap subjeknya".[5]

Gagasan ini bisa tersampaikan secara jelas melalui pengetahuan elemen-elemen seni rupa, di samping juga diperlukan kepekaan dalam memilih dan memadukannya. Tentang pentingnya elemen tersebut Fadjar Sidik dalam bukunya yang berjudul Desain Elementer menyatakan:

> "Pengetahuan elemen-elemen seni ini adalah menentukan, tidak hanya sebagaimana supaya lebih bisa mengerti dan menghargai karya-karya seni rupa, tetapi juga bisa untuk menentukan dengan sadar, merencanakan sesuatu sehingga bisa mencapai tujuan yang diinginkan".[6]

Karya dua dimensi meliputi elemen-elemen seni rupa yang terdiri dari bentuk, garis, warna, tekstur, dan ruang. Pada penciptaan karya seni lukis ini penyajian objek-objek tidak hanya dalam kenyataan indrawi semata, maka imajinasi berperan begitu penting yang didapat melalui pengalaman sehari-hari, opini, maupun harapan-harapan yang bersifat abstrak.

Bentuk-bentuk pada karya seni Tugas Akhir ini memilih bentuk imajinatif melalui bentuk boneka figuratif. Bentuk imajinatif boneka tersebut merupakan hasil dari proses deformasi yaitu perubahan bentuk tapi tidak lepas dari bentuk aslinya

Penerapannya pada bentuk yang dilukiskan terkadang menggunakan salah satu dari empat cara deformasi tersebut atau merupakan penggabungan antara keempatnya. Pembentukan dengan proses deformasi bentuk dimaksudkan untuk menumbuhkan

---

[5] Edmund Burke Feldman, *Art As Image and Idea,* terjemahan Sp. Gustami (New Jersey : Prentice- Hall, Inc, 1967), pp, 108-109.

[6] Fadjar Sidik dan Aming Prayitno, *Desain Elementer*,(Yogyakarta : STSRI "ASRI" 1981), p. 3.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

keleluasaan dan kebebasan dalam visualisasinya sehingga dapat menunjang maksud atau makna yang terkandung dalam karya-karya yang dihasilkan.

Mengingat karya penulis tidak lepas dari dominasi penambahan ornamen, maka pemakain motif dalam bentuk boneka menjadi dominan. Penambahkan baju bermotif dalam boneka tersebut digunakan sebagai pengungkapan gagasan artistik dalam karya seni lukis.

Penggunaan warna dalam setiap karya memberikan pengaruh besar pada karya. Pada Tugas Akhir ini warna sangat berperan penting, yakni dalam membantu mewujudkan kebentukan boneka imajinatif, terutama dapat mendukung karakter subjek dan tema yang diangkat.

Warna dalam perwujudan lukisan-lukisan ini dipergunakan untuk memperjelas bentuk yang diinginkan, juga untuk memperjelas objek yang dilukiskan baik secara imajinatif ataupun simbolis. Bentuk boneka imajinatif dalam karya lukisan, agar mengesankan, lebih enerjik, harmoni, dan aspek suasana yang diinginkan dengan diterapkan warna *polychrome*. Dalam *background* lebih cenderung menggunakan warna netral abu-abu.

Komposisi dalam setiap karya menjadi prioritas untuk dipertimbangkan secara matang. Komposisi yang dimaksud adalah kombinasi berbagai elemen gambar atau karya seni untuk mencapai kesesuaian atau integrasi antara warna, garis, bidang dan unsur-unsur karya seni yang lain. Di samping pengolahan elemen-elemen seni rupa, aspek yang menjadi pertimbangan dalam proses penciptaan konsep.

Dalam pemilihan *background* (latar belakang) dalam lukisan ini menggunakan *background* mengacu pada *backgroud flat*, dan penambahan goresan motif, dekoratif menjadi menarik untuk menentukan komposisi karya seni.

Semua unsur yang diuraikan di atas merupakan satu kesatuan yang saling terkait untuk mewujudkan keharmonisan dalam karya seni, dengan tetap menempatkan kreativitas pada penciptaan karya seni, di sisi lain tidak menutup kemungkinan memunculkan improvisasi karya.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

D. Pembahasan Karya

Kehidupan manusia tergambar dalam boneka imajinatif mewakili simbol-simbol sebagai tanda suatu persoalan yang terjadi di kehidapan masyarakat. Di era globalisasi, populasi manusia, perbedaan pendapat, individualisme menjadi persoalan yang tiada henti menjadi tema dalam penciptaan karya lukis ini.

Bentuk boneka figuratif dideformasi melalui komposisi dengan memanfaatkan elemen dasar seni rupa, serta menggunakan berbagai teknik untuk diwujudkan ke karya lukisan. Persoalan kehidupan secara simbolik dihadirkan dengan munculnya figur boneka, proses kreasi menggunakan imajinasi melahirkan bentuk-bentuk yang menarik melalui penciptaan seni lukis.

Penerapan karakter atau bentuk boneka diciptakan dengan figur boneka perca, banyak warna, *background* yang sederhana ataupun *flat*, dan dari figur boneka beberapa komposisi di tengah-tengah.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Karya 1

Gb. 1. I Putu Adi Suanjaya

"K.O", cat akrilik di kanvas, 70cm x 90cm, 2015

(Foto: Ni Luh Putu Indra Dewi Anjani)

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Deskripsi Karya :

Semakin panjang perjalanan kehidupan manusia, semakin bertambahnya umur manusia, maka semakin bertambah pula problematika yang harus diatasi atau dihadapi. Semakin banyak pula tanggung jawab yang harus dipikul. Kesiapan mental dan fisik adalah hal dasar yang harus dipersiapkan untuk menanggulangi segala permasalahan dan tanggung jawab dalam hidup. Ketidaksiapan mental dan fisik, akan membuat seseorang tidak dapat menangani berbagai masalah dalam kehidupannya. Baik yang datang dari dalam dirinya, maupun yang bersifat eksternal atau berasal dari luar dirinya. Pada karya ini divisualkan boneka duduk diam, diam diibaratkan sebagai seseorang yang dikalahkan oleh masalah dalam hidupnya sendiri. Dalam visual tersebut terdapat daun yang berjatuhan sebagai simbol keputusasaan dengan berlatar belakang pegunungan. Warna yang digunakan *colour full* supaya harapan kekalahan atau keputusasaan kelak menjadi sesuatu yang membangun di kehidupannya. Komposisi dalam bentuk objek yang di tengah sebagai *center of interest.*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Karya 2

Gb. 2. I Putu Adi Suanjaya

“Membebani”, cat akrilik di kanvas, 100cm x 70cm, 2015

(Foto: Ni Luh Putu Indra Dewi Anjani)

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Deskripsi Karya :

Kebutuhan manusia akan manusia lain terkadang membuat manusia yang membutuhkan tersebut tanpa sadar akan menimbulkan adanya ketergantungan. Hal tersebut bisa dikatakan negatif, mengingat selain makhluk sosial, manusia juga merupakan makhluk individu yang pada suatu ketika harus dapat berdiri sendiri tanpa bantuan dari orang lain. Ketergantungan kepada seseorang akan kelangsungan hidup tentu saja akan membuat orang lain terbebani. Karena selain harus mengurusi orang lain, ia juga harus mengurusi dirinya dan kehidupan pribadinya. Di dalam karya tersebut berceritakan sosok figur boneka yang sedang menggendong figur boneka lainnya simbol ketergantungan, dengan berlatar belakang datar atau *flat* yang menyimbolkan kekelaman. Warna objek yang selalu full warna sebagai harapan-harapan yang selalu muncul di kehidupan esok harinya. Sedangkan komposisi di tengah menjadi pertimbangan pembagaian komposisi yang menarik.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Karya 3

Gb. 3. I Putu Adi Suanjaya

"Kaki Tangan", cat akrilik di kanvas, 140cm x 150cm, 2016

(Foto: Ni Luh Putu Indra Dewi Anjani)

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Deskripsi Karya :

Seseorang bisa disebut pemimpin jika ia memiliki beberapa orang lain yang bisa di“perintah”. Perintah di sini bermakna meminta/menyuruh seseorang untuk melakukan sesuatu yang dikehendaki. Orang-orang tersebut yang jumlahnya tentu saja lebih dari satu orang tersebut memiliki banyak julukan yang bisa disepakati bersama dan terkadang memiliki makna yang bukan sebenarnya antara lain : ajudan, “anak buah”, “bawahan”, “antek-antek”, “kaki tangan”, dan masih banyak lagi. Dalam lukisan tersebut diambil satu istilah dari berbagai sebutan/predikat tadi yang memiliki porsi yang lebih banyak dibandingkan dengan istilah lainnya, yaitu *Kaki Tangan*. Pada karya tersebut dilihat dari kebentukannya yang memiliki banyak kaki, menduduki kotak putih yang diartikan sebagai kekuasaan, dengan *background* berwarna abu datar sehingga objek selalu menjadi menonjol. Dan komposisi di tengah menjadi menarik supaya objek yang divisualkan menjadi *center of interest.*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

E. Kesimpulan

Dalam uraian penjelasan sebelumnya bahwa karya seni merupakan refleksi dari seniman terhadap lingkungannya, diiringi dengan proses kreatif menggali pengalaman, menghasilkan kreativitas berupa bentuk khayal yang termodifikasi dari figur fiktif diaktualisasikan dengan realitas yang ada. Kehidupan manusia tergambar dalam boneka imajinatif mewakili simbol-simbol sebagai tanda suatu persoalan yang terjadi di kehidapan masyarakat. Di era globalisasi, populasi manusia, perbedaan pendapat, individualisme menjadi persoalan yang tiada henti menjadi tema dalam penciptaan karya lukis ini.

Bentuk boneka figuratif dideformasi melalui komposisi dengan memanfaatkan elemen dasar seni rupa, serta menggunakan berbagai teknik untuk diwujudkan ke karya lukisan. Persoalan kehidupan secara simbolik dihadirkan dengan munculnya figur boneka, proses kreasi menggunakan imajinasi melahirkan bentuk-bentuk yang menarik melalui penciptaan seni lukis. Disadari bahwa sebagai karya yang bersifat studi tentu saja masih banyak terdapat kelemahan, oleh sebab itu sumbangsih berupa kritik, saran, dan pemikiran sangat diharapkan untuk dijadikan sebagai masukan dalam meningkatkan kualitas berkarya di waktu yang mendatang.

Dalam mengangkat tema kehidupan melalui kehadiran boneka imajinatif tentu masih banyak hal yang bisa digali lagi, baik secara teknik maupun pemanfaatan unsur-unsur seni rupa. Salah satu aspek penting dalam kebentukan boneka imajinatif adalah karakteristik yang memiliki banyak kemungkinan untuk dieksplorasi lebih lanjut.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

F. DAFTAR PUSTAKA

Feldman, Edmund Burke. (1967). *Art as Image and Idea.* (S. Gustami, Trans.) New Jersey: Prentice Hall, Inc.

Key, Hillary. (1996). *Boneka, Mainan dan Permainan.* (S. Nur Listiawati, Trans.) Jakarta: PT Gramedia.

Prayitno Aming, Fajar Sidik. (1981). *Desain Elementer.* Yogyakarta: STSRI "ASRI".

Rakhmat, J. (2007). *SQ for Kids : Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Anak Sejak Dini.*

Soetomo. (1995). *Masalah Sosial dan Pembangunan.* Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta