

**BONEKA METAFORIS DALAM PENCIPTAAN SENI
LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Bunga Windu Jaya Saputri

NIM 1312439021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

**BONEKA METAFORIS DALAM PENCIPTAAN SENI
LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Bunga Windu Jaya Saputri

NIM 1312439021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

**BONEKA METAFORIS DALAM PENCIPTAAN SENI
LUKIS**

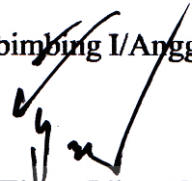


Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Rupa Murni
2018

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

BONEKA METAFORIS DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS diajukan oleh Bunga Windu Jaya Saputri, NIM 1312439021, 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 12 Juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota


Drs. Titoes Libert, M.Sn.
NIP 19540731 198503 1 001

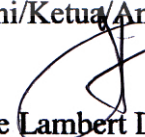
Pembimbing II/Anggota


Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn.
NIP 19820328 200604 1 001

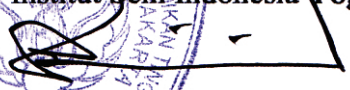
Cognate/Anggota


Amir Hamzah, S.Sn., M.A.
NIP 19700427 199903 1 003

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


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


Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bunga Windu Jaya Saputri
NIM : 1312439021
Jurusan/ Prodi : Seni Murni/ S-1 Seni Rupa Murni
Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta
Judul Tugas Akhir : *Boneka Metaforis dalam Penciptaan Seni Lukis*

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni yang telah penulis buat adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib dan peraturan yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam paksaan.

Yogyakarta, 9 Juli 2018
Penulis,

Bunga Windu Jaya Saputri
NIM 1312439021



Karya Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk;

Mama Papa dan adikku tersayang, yang telah memberi semangat dan dukungan tanpa henti,

Dan teruntuk kamu yang istimewa di hati.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa atas Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga Tugas Akhir penciptaan Karya Seni dengan Judul BONEKA METAFORIS DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Stara 1 (S-1) Minat Utama Seni Lukis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

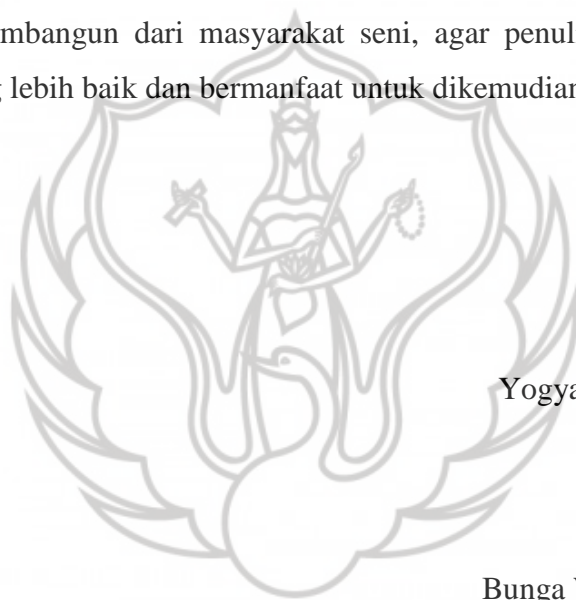
Penulis sadar banyak kekurangan maupun kesalahan dalam penulisan laporan ini, oleh sebab itu dihaturkan permohonan maaf sehingga menjadi koreksi dan kelak akan berguna bagi penulisan selanjutnya serta memberi arti dan manfaat bagi pembaca.

Banyak kendala yang dihadapi selama proses penyusunan Tugas Akhir ini, baik kendala dari luar maupun dari dalam lingkungan dan diri penulis sendiri. Oleh sebab itu dibutuhkan berbagai bantuan dan dukungan dari orang dekat baik bantuan fisik, materi maupun spiritual sehingga penciptaan karya seni Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. Titoes Libert, M.Sn., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan saran dan arahan selama proses penulisan laporan Tugas Akhir dan penciptaan karya seni.
2. Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn., selaku pembimbing II sekaligus dosen wali yang telah memberikan banyak arahan dan saran dalam proses penciptaan karya seni serta dalam tata cara penulisan laporan Tugas Akhir.
3. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Amir Hamzah, S.Sn., M.A., selaku cognate Tugas Akhir
5. Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn., selaku ketua tim penguji Tugas Akhir
6. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.

7. Seluruh Dosen seni rupa Murni yang selama ini memberikan ilmu pengetahuan baik teori maupun praktek serta dukungan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir pada waktu yang tepat.
8. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Seni Rupa Murni ISI Yogyakarta.
9. Kedua orang tua dan adik tersayang, Gajah Mada, Chye Pui Mun, Tulus Pranto, Pepeb dan semua teman dekat yang tanpa henti memberikan semangat.
10. Seluruh mahasiswa dan mahasiswi Seni Rupa Murni ISI Yogyakarta, dan teman seperjuangan angkatan 2013.

Sebuah karya seni tidak ada yang sempurna, untuk itu diharapkan kritik dan saran yang membangun dari masyarakat seni, agar penulis dapat menciptakan karya seni yang lebih baik dan bermanfaat untuk dikemudian hari.



Yogyakarta, 9 Juli 2018

Bunga Windu Jaya Saputri

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL KE-1	i
HALAMAN JUDUL KE-2.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	2
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Makna Judul.....	5
BAB II. KONSEP	7
A. Konsep Penciptaan	7
B. Konsep Perwujudan	9
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN.....	17
A. Bahan.....	17
B. Alat.....	20
C. Teknik	23
D. Tahapan Pembentukan	24
BAB IV. DESKRIPSI KARYA.....	28
BAB V. PENUTUP.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar Acuan	
Gb. 1. Hojatul Islam, <i>Yin Yang #2</i> , 2010	13
Gb. 2. Samsul Arifin, <i>Balance of Life</i> , 2007	14
Gb. 3. Boneka, 2018.....	15
Gb. 4. Awan, 2018	16
Foto Alat dan Bahan	
Gb. 5. Cat Akrilik dan Pigmen Warna, 2017	18
Gb. 6. Kanvas, 2017	19
Gb. 7. Alat, 2017	20
Gb. 8. Palet, 2017	20
Gb. 9. Pisau Palet, 2017	21
Gb. 10. Kuas, 2017.....	21
Gb. 11. Kain Lap, 2017.....	22
Gb. 12. Gelas Plastik, 2017.....	23
Foto Tahapan Pembentukan	
Gb. 13. Sketsa Awal pada Kertas, 2017	24
Gb. 14. Visualisasi Ide, 2017	25
Gb. 15. Proses Sketsa Menggunakan Kapur, 2017	26
Gb. 16. Sketsa dengan Pensil Warna, 2017	26
Gb. 17. Melukis dengan Cat, 2017.....	27
Gb. 18. Hasil Akhir, 2017	27
Foto Karya	
Karya 1. <i>Kapal Sekaten</i> , 80 cm x 120 cm, 2018.....	29
Karya 2. <i>Jadikan Aku Pahlawanmu</i> , 100 cm x 90 cm, 2016	31
Karya 3. <i>Balas Ya!!</i> , 120 cm x 80 cm, 2016	33
Karya 4. <i>Hore Aku Menang</i> , 90 cm x 100 cm, 2018.....	35
Karya 5. <i>Sudah Waktunya</i> , 80 cm x 60 cm, 2018	37

Karya 6. <i>Hitam di Atas Putih</i> , 100 cm x 80 cm, 2016	39
Karya 7. <i>Lihat Aku di Sini</i> , 115 cm x 75 cm, 2018	41
Karya 8. <i>Sehidup Semati</i> , 100 cm x 80 cm, 2016	43
Karya 9. <i>Ku Pertaruhkan Hidupku</i> , 100 cm x 100 cm, 2018	45
Karya 10. <i>Kita Harus Melangkah</i> , 100 cm x 80 cm, 2018	47
Karya 11. <i>Metode Impian</i> , 100 cm x 90 cm, 2016.....	49
Karya 12. <i>Gimana Dandananku Ma?</i> , 114 cm x 69 cm, 2018	51
Karya 13. <i>Belajar Sambil Bermain</i> , 100 cm x 80 cm, 2018	53
Karya 14. <i>Keinginanku</i> , 90 cm x 70 cm, 2016.....	55
Karya 15. <i>Sandiwara Cinta</i> , 75 cm x 115 cm, 2018.....	57
Karya 16. <i>Selamat Pagi</i> , 80 cm x 100 cm, 2018.....	59
Karya 17. <i>Berkumpul Bersama</i> , 100 cm x 80 cm, 2018	61
Karya 18. <i>Asyiknya Belajar</i> , 80 cm x 100 cm, 2018.....	63
Karya 19. <i>Duh Senangnya</i> , 80 cm x 100 cm, 2018.....	65
Karya 20. <i>1001 Nasi Kucing</i> , 80 cm x 100 cm, 2018	67

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: Foto dan Biodata Penulis	73
LAMPIRAN 2: Foto Poster Pameran	76
LAMPIRAN 3: Foto Situasi Pemasangan Karya.....	77
LAMPIRAN 4: Foto Situasi Pameran	78
LAMPIRAN 3: Katalog Pameran	79

ABSTRAK

Boneka adalah salah satu mainan pada masa kanak-kanak terutama bagi anak perempuan yang membutuhkan imajinasi saat memainkannya. Berbeda dengan imajinasi pada anak-anak, orang dewasa cenderung berimajinasi lebih liar tapi masih mempertimbangkan logika. Anak yang memiliki daya imajinasi yang kuat akan mempengaruhi daya pikir otaknya, hal ini akan sangat berguna pada masa tumbuh kembang anak. Imajinasi yang kuat pada anak akan membuat anak lebih percaya diri menghadapi dunia nyata, mandiri dan mampu bersaing dengan jujur. Anak akan cenderung mudah bersosialisasi dengan lingkungan dan memiliki komunikasi yang baik, bertambahnya pengetahuan pada anak, juga kemampuan untuk berpikir kreatif dan kemampuan untuk menganalisa sesuatu dengan cermat.

Kenangan yang dibangkitkan dengan bermain boneka, juga imajinasi yang dewasa ini telah berubah tak lagi berimajinasi dengan lugu dan liar. Boneka yang sekarang mulai tergeser dengan adanya permainan di dalam telepon seluler, membuat kanak-kanak kini jarang terlihat bermain bersama dengan boneka mereka. Banyak dari anak-anak lebih memilih bermain telepon genggam dan akhirnya menyendiri dan asyik sendiri. Kerinduan memainkan boneka dengan imajinasi yang mengiringi dalam bermain, menimbulkan rasa ingin mengenang masa-masa indah saat masih kanak-kanak. Bermain boneka dengan asyiknya dan imajinasi yang liar menggelitik hati untuk bermain boneka dalam sebuah karya lukis.

Kata kunci: Anak-anak, boneka, imajinasi, kerinduan.

ABSTRACT

Dolls are one of childhood toys particularly for girls which need an imagination to play them. In contrast with children's imagination, adults tend to imagine more wildly but still have the consideration of logic. Children who have strong imagination will affect their brain power; it will be beneficial for their growth and development. Strong imagination within the children will lead to their confidence in dealing real life, being independent and capable to compete fairly. Children are inclined to socialize easily with their surroundings and possess good communication skill, increase their knowledge, improve the ability to think creatively and analyze thoroughly.

Reminiscence that comes up by playing dolls, likewise the present imagination has been changed; it has been no longer conceived simply yet wildly. Dolls which nowadays has been replaced by the presence of games in any cellular phone, generates children today rarely being seen playing with their dolls. Many children prefer playing the cellular phone and at last they seclude themselves and become ignorant. Longing for playing dolls with the imagination following it, emerges the feeling of recalling good times in the childhood. Playing dolls with fun and wild imagination tickles to the heart for playing dolls in a painting.

Keywords: *Children, dolls, imagination, reminiscence.*

BAB I

PENDAHULUAN

Seni adalah pengungkapan pengalaman batin seseorang yang dituangkan dalam sebuah karya dan mengandung nilai estetis bagi penikmat seni.

“Sebagai kata benda abstrak ‘seni’ adalah kemampuan kreatif manusiawi dalam menanggapi alam; kemampuan dalam menangani suatu yang menuntut pemecahan masalah, sehingga ia menjadi objek dengan sendirinya; kemampuan istimewa dalam mengubah suatu ide menjadi konsep kreatif guna dinyatakan menjadi suatu karya yang imajinatif, menarik, fungsional, atau yang inspiratif.”¹

Perwujudan karya seni melalui proses peresapan dan pemikiran sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia. Perasaan yang timbul diakibatkan karena adanya perantara dari alat-alat ke dalam bentuk yang dapat ditangkap oleh indra pendengar, penglihatan dan juga peraba. Pengalaman batin manusia dapat terlahir dalam diri manusia itu sendiri, melalui perasaan ataupun adanya sebuah keinginan. Pengalaman batin juga dapat terjadi lantaran pengaruh dari keluarga, pendidikan, lingkungan, dan masyarakat. Faktor-faktor inilah yang membuat seseorang memiliki sebuah pengalaman batin yang indah dan terkadang pengalaman pahit bisa pula terjadi pada kehidupan manusia. Pengalaman-pengalaman inilah yang mendorong manusia untuk bangkit dan memperbaiki sisi buruk dari pengalaman batinnya, sehingga timbullah sebuah impian dan imajinasi yang saling terhubung untuk membangun motivasi dalam cara berpikir manusia. Setiap langkah akan lebih bermakna dengan adanya sebuah mimpi, karena manusia adalah makhluk sempurna yang memiliki cipta, rasa, dan karsa, yang dapat mengubah manusia menjadi lebih baik atau bahkan menjadi lebih buruk dalam menanggapi sebuah kehidupan. Mimpi adalah sebuah kebebasan di dalam alam imajinasi kita, bisa tentang sebuah keburukan, atau sesuatu yang sangat indah yang selalu kita dambakan untuk terwujud di dunia nyata.

¹ M Dwi Marianto, *Art & Levitation: Seni dalam Cakrawala Quantum* (Yogyakarta: Pohon Cahaya, 2015), hlm. 2-3.

A. Latar Belakang

Pengalaman pribadi selaku anak perempuan di masa kanak-kanak cenderung tak terlalu mengalami kebahagiaan bermain boneka. Hal itu terjadi karena orangtua tidak menyukai boneka dengan alasan boneka menyimpan banyak debu. Pengalaman pribadi serupa juga bisa terjadi pada keluarga yang tidak memiliki cukup uang untuk membeli boneka, ada juga masa kanak-kanak yang terenggut karena harus menemani orangtua bekerja demi sesuap nasi. Sebagian besar perempuan pada masa kanak-kanaknya pernah bermain boneka yang seakan-akan dianggap sebagai makhluk hidup. Boneka pada umumnya dibuat untuk mainan anak-anak, namun sering kali digunakan untuk hal-hal yang bersifat gaib ataupun mistik, misalnya berupa upacara-upacara ritual keagamaan pada zaman dulu, permainan jelangkung, sihir ataupun upacara pemanggilan roh.²

Boneka adalah salah satu mainan pada masa kanak-kanak terutama bagi anak perempuan yang membutuhkan imajinasi saat memainkannya. Pengalaman-pengalaman pribadi ini yang mendorong terciptanya sebuah boneka yang terbuat dari bahan kaos kaki, dan menjadi model untuk pelukisan objek pengganti manusia dalam karya lukis. Dewasa ini kerinduan pada masa kanak-kanak sempat terlintas di dalam benak, bagaimana kebebasan berimajinasi mendorong terciptanya sebuah keinginan yang ingin terkabul pada masa yang akan datang. Penciptaan karya lukis yang menggambarkan imajinasi dan boneka di dalamnya, tentu saja mengalami perubahan pola pikir dari masa kanak-kanak dan dewasa ini seiring berjalannya usia. Setiap manusia pastilah memiliki sebuah keinginan, cita-cita dan harapan yang selalu ingin terwujud pada kehidupan yang sebenarnya, sementara mimpi itu datang karena adanya sebuah imajinasi.

Saat kita menetapkan pikiran untuk mengejar suatu impian yang besar, hal itu merupakan sesuatu yang menakjubkan, karena hal ini dapat memberikan energi pada kita dan membuat kita bersemangat untuk mencapainya. Sehingga rencana-rencana yang menakjubkan akan mulai berdatangan untuk meraih mimpi tersebut, namun dengan tiba-tiba semua rencana yang telah terpikirkan kerap kali hilang begitu saja di tengah jalan. Sesuatu yang tampak hebat di kepala kita bisa

² (Sumber: <https://id.m.wikipedia.org>, diunduh pada tanggal 14 Maret 2017 pukul 22:31 WIB).

saja tidak terlihat bagus pada kenyataannya. Imajinasi yang pernah mengisi kepala kita dengan semangat dan motivasi tiba-tiba menghilang, sehingga datang rasa kekhawatiran dan keraguan dalam diri kita untuk melangkah. Keraguan ini yang membuat kita terhenti dalam menggapai impian kita, lalu timbulah pertanyaan-pertanyaan apakah kita mampu untuk mengejar impian-impian tersebut atau tidak.

Berpikir tentang kekhawatiran dan keraguan hanya akan membuat kita berhenti mengejar impian kita, bahkan sebelum kita memulainya. Secara faktual setiap mimpi besar memang dapat diberhentikan dan dirobuhkan karena satu atau dua alasan. Banyak alasan yang membuat kita gagal di tengah jalan dalam mewujudkan mimpi kita. Keterbatasan waktu yang kita miliki, membuat kita harus mengorbankan aktivitas kita dalam mencapai sebuah mimpi karena waktu sangatlah berharga. Pernyataan bahwa takut untuk melangkah juga mendorong seseorang dalam menghentikan langkahnya. Hal ini lantaran adanya rasa takut untuk gagal dan resiko yang harus dialami dalam proses pencapaian sebuah impian. Faktor lain yang sangat berpengaruh dalam terwujudnya sebuah impian adalah uang. Kekurangan uang yang dimiliki membuat kita untuk berpikir ulang dalam mewujudkan impian kita. Karena hal-hal yang tak terduga sering muncul dalam kehidupan ini. Anggapan untuk menunda impian kita juga sangat berpengaruh dalam situasi ini, karena kita merasa saat ini bukanlah waktu yang tepat untuk memulainya. Jika kita terlalu lama menunggu untuk mendapatkan sebuah kondisi yang sempurna untuk memulainya, maka waktu terasa begitu cepat karena kita akan terus menunggu tanpa mengambil suatu keputusan untuk mewujudkannya.

Boneka sebagai pengganti figur manusia dirasa sangat menarik, karena sifat boneka yang lucu, juga membuat orang yang memainkannya akan menjadi diri sendiri dengan kepolosan saat berimajinasi. Impian masa kecil yang ingin terwujud membuat seseorang akan bekerja lebih giat untuk menggapai tujuannya. Begitu pula dengan anak kecil yang dimasanya ia berimajinasi dan menginginkan saat dewasa nanti sang anak akan dapat menggapai impiannya. Penggambaran boneka sebagai pengganti figur manusia dalam karya ini menceritakan tentang kejenuhan seseorang dalam rangkaian kehidupan yang dijalani. Seseorang yang diam-diam menginginkan sebuah kebebasan tanpa gangguan yang menjerat hati

dan perasaannya. Sebuah ruang dan angan yang tak terbatas sarat dengan harapan itulah yang memicu karya seni ini diciptakan. Imajinasi turut membentuk sebuah impian yang terkandung di dalam karya.

B. Rumusan Penciptaan

Imajinasi sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia. Imajinasi dan mimpi-mimpi dalam diri manusia akan menciptakan manusia-manusia yang sarat inspirasi dan akan melahirkan orang-orang besar. Setiap manusia yang memiliki tekad dan mimpi yang besar, pastilah suatu saat ia juga akan menjadi seseorang yang akan dipandang oleh orang lain. Imajinasi juga akan memberikan warna dalam kehidupan kita dan membuat kita melupakan kejenuhan kita dalam sesaat.

Permasalahan-permasalahan dalam penciptaan karya seni menjadi dasar pijakan proses penciptaan. Dasar-dasar ini merupakan uraian penajaman dalam bentuk tulisan sebagai bahan pertimbangan dalam proses penciptaan tugas akhir karya seni. Uraian permasalahan tersebut diantaranya :

1. Visualisasi boneka seperti apa yang menarik diimplementasikan dalam karya seni lukis?
2. Teknik yang tepat untuk diterapkan dalam penciptaan karya agar boneka terlihat lebih nyata?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tetap melestarikan budaya bermain boneka di masa kanak-kanak agar tidak ditinggalkan di masa yang akan datang.
2. Mengingat kembali bahwa media boneka merupakan salah satu contoh terbaik dalam belajar sambil bermain untuk mengembangkan imajinasi pada masa kanak-kanak.
3. Menumbuhkan rasa empati dan kasih sayang pada anak saat bermain boneka, sehingga hal ini dapat mengajarkan untuk menghargai perasaan orang lain.
4. Menciptakan imajinasi untuk memberi semangat dalam mencapai keinginan yang ingin terwujud.

D. Makna Judul

Pemaparan mengenai judul laporan tugas akhir penciptaan karya seni perlu dijelaskan agar kekeliruan mengartikan dapat diantisipasi. Penjelasan ihwal judul dapat dipaparkan sebagai berikut:

- Boneka** : 1. Tiruan anak untuk permainan; anak-anakan; 2. *ki* orang (negara dan sebagainya) yang hanya menjadi mainan orang (negara dan sebagainya) lain;³
- Metaforis** : Bersifat atau berhubungan dengan metafora;⁴ Metafora adalah pemakaian kata atau kelompok kata bukan dengan arti yang sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan.⁵
- Dalam** : 1. Kata depan untuk menandai tempat yang mengandung isi:-- *rumah itu tidak ada mebel*; 2. Kata depan untuk menandai sesuatu yang dianggap mengandung isi (kiasan):-- *ceramahnya ia sempat menyinggung ketimpangan ini; kemenangan sudah ada – tangannya*;⁶
- Penciptaan** : Proses atau kesanggupan pikiran untuk mengadakan suatu yang baru, angan-angan yang kreatif.⁷
- Seni** : Sebagai kata benda seni adalah hasil karya manusia yang dibuat melalui satu proses pengerjaan yang memerlukan ketrampilan khusus dan luar-biasa, di antaranya: lukisan, drawing, patung, grafis, foto, video, film, kriya, instalasi, keramik, atau karya dengan media lain.⁸
- Lukis** : Membuat gambar dengan menggunakan pensil, pulpen, kuas, dan sebagainya, baik dengan warna maupun tidak.⁹
- Seni Lukis** : Bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan,

³ “Kamus Bahasa Indonesia” (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 162.

⁴ *Ibid*, hlm. 739.

⁵ *Ibid*.

⁶ *Ibid*, hlm. 232.

⁷ Soedarso, SP., *Tinjauan Seni: Pengantar untuk Apresiasi Seni* (Yogyakarta: Saku dayar sana, 1990), hlm. 11.

⁸ M Dwi Mariantono, *op. cit*, hlm. 3.

⁹ “Kamus Bahasa Indonesia”, *op. cit*, hlm. 687.

mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang.¹⁰

Ditinjau dari arti masing-masing kata di atas, maka pengertian judul *Boneka Metaforis dalam penciptaan seni lukis* adalah sebuah keinginan pada masa kecil yang ingin diwujudkan dalam angan-angan pikirannya, yang seolah-olah angan tersebut benar-benar terjadi di dalam kehidupannya (tercipta karena sebuah pengharapan atau keinginan yang benar-benar ingin terjadi dalam kehidupan nyata). Metaforis impian masa kecil hanya dalam tataran imaji boneka. Secara naratif, konten atau muatan yang terkandung di dalam karya bisa saja melampaui impian dalam batasan usia kanak-kanak hingga sekarang.



¹⁰ Mikke Susanto, *Diksirupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa* (Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House, 2011), hlm. 241.