

**BONEKA METAFORIS DALAM PENCIPTAAN SENI
LUKIS**



JURNAL 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**

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.

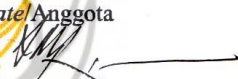
Pembimbing I/Anggota


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. Suastwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

BONEKA METAFORIS DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS

Oleh:

Bunga Windu Jaya Saputri

NIM 1312439021

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.

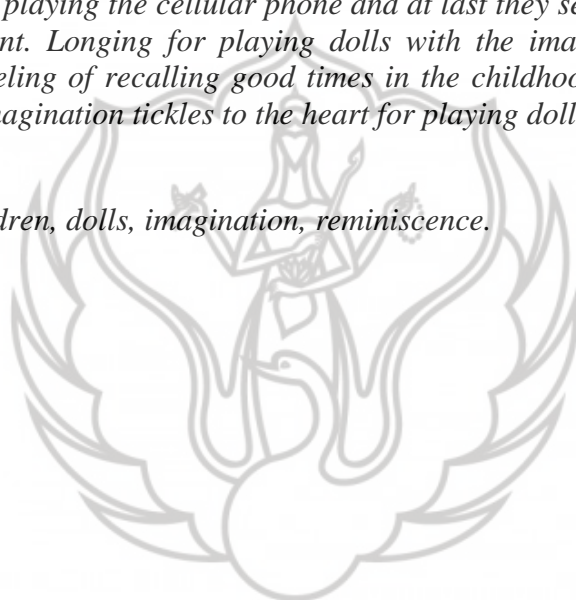
Kata kunci: Anak-anak, boneka, imajinasi, kerinduan.

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.*



A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Penciptaan

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 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. 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 dirobohkan 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.

2. Rumusan Penciptaan

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

3. Teori dan Metode Penciptaan

a. Teori

Tema yang mencakup seluruh gagasan pada penciptaan sebuah karya, pasti tidak terlepas dari pengalaman estetis. Hal ini tidak dapat dipungkiri karena setiap individu pasti memiliki pemahaman dan pengalaman estetis yang bersifat personal, yang akan membawa setiap langkah kita untuk menuju pencapaian dalam penciptaan karya seni.

“Pengalaman estetis juga didefinisikan secara beragam. Eaton menyatakan, pengalaman estetis merupakan pengalaman tentang tanda intrinsik sesuatu yang secara tradisional dianggap berharga untuk diperhatikan dan direfleksikan. Menurut Munro, pengalaman estetis adalah cara stimulus merespon sesuatu yang ada di luar diri, tidak sekedar melalui persepsi inderawi, namun juga terkait dengan proses psikologis seperti asosiasi, pemahaman, imajinasi, konasi, dan emosi.”(Junaedi, 2016:82).

Datangnya sebuah konsep dalam pemikiran, pasti akan mendorong pelukis untuk memindah gagasan tersebut ke dalam kanvas dan menjadikannya indah sehingga dapat dinikmati oleh penikmat seni. Keindahan yang tercipta semata-mata ada karena penyatuan pemikiran dan perasaan dalam penciptaan karya, sehingga hal ini pasti memengaruhi

karya yang tercipta, dan dapat juga dirasakan bagi mereka yang menikmati karya tersebut. Maka, tak berlebihan jika S. Sudjojono mengatakan seni itu *jiwa ketok*. *Jiwa ketok* saat penciptaan karya akan mendukung terciptanya karya yang memuaskan batin bagi penikmatnya.

Pengambilan figur boneka dalam karya adalah sebagai pengganti figur manusia. Kita bisa berimajinasi saat memainkan boneka dengan diiringi keceriaan dan harapan-harapan yang tercipta dalam memainkannya. Hal itu mengingatkan kembali pada masa kanak-kanak yang sarat kebahagiaan saat bermain boneka. Imajinasi yang dialami oleh anak-anak tentunya berbeda dengan apa yang menjadi imajinasi oleh orang dewasa. Anak-anak cenderung berimajinasi tentang dunia main yang banyak keceriaan di dalamnya dengan pikiran yang masih polos dan menakjubkan.

Melalui karya-karya di sini kita dapat kembali untuk mengenang indahna permainan boneka yang sekarang telah ditinggalkan dan digeser dengan adanya permainan internet (*game online*). Pemilihan bahan kain kaos kaki untuk pembuatan boneka, dikarenakan bahan ini dapat dengan mudah dijumpai dan lebih sederhana untuk membentuk sebuah boneka dari bahan ini. Bahan yang mudah dijumpai dan yang sederhana menunjukkan sifat yang kultural. Kaos kaki juga sebagai lambang kehangatan yang dapat menutupi kaki, dimana dengan kaki kita dapat melangkah jauh untuk meraih impian kita. Konsep penciptaan dalam karya ini memuat narasi tentang kerinduan untuk mengenang kembali masa kanak-kanak bermain boneka dengan imajinasi yang liar dan polos, tentu dengan pola pikir dewasa ini.

b. Metode

Konsep bentuk secara umum diawali dengan penentuan gagasan yang akan dipindahkan pada kanvas, dilanjutkan dengan sketsa menggunakan pensil warna. Pembentukan suasana dalam karya dibuat mengacu pada visual yang menggambarkan imajinasi, salah satu contoh yakni disimbolkan dengan beberapa penggambaran awan pada sejumlah karya, juga penggambaran visual yang di luar nalar dengan boneka sebagai simbol dari pengganti manusia. Semua itu diwujudkan dalam beberapa rancangan. Penggambaran boneka pada karya divisualkan seperti manusia yang berpakaian layaknya sedang berada di tempat yang dingin. Boneka menggunakan *sweater* berpadu dengan celana panjang bergaris merah putih sampai menutupi seluruh kaki, dengan ditambah topi sebagai pelengkap. Hal ini menggambarkan boneka yang sekarang mulai memiliki jarak dengan anak-anak zaman sekarang. Boneka telah kehilangan sebuah kehangatan sentuhan tangan dan kasih sayang juga pelukan yang hangat dari anak-anak. Selain konsep untuk menciptakan karya, banyak aspek rupa yang perlu diperhatikan seperti berikut:

1. Garis

Garis merupakan perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar. Garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus, dan lain-lain. Hal inilah yang menjadi ukuran garis. Ia tidak ditandai dengan

sentimeter, akan tetapi dengan ukuran yang bersifat nisbi, yakni ukuran yang berupa panjang-pendek, tinggi-rendah, besar-kecil, dan tebal tipis. Sedang arah garisnya hanya ada tiga: horisontal, vertikal dan diagonal, meskipun garis bisa melengkung, bergerigi maupun acak (Susanto, 2011:148).

2. Bidang

Bidang atau *shape* adalah area. Bidang terbentuk karena ada 2 atau lebih garis yang bertemu (bukan berhimpit). Bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik oleh formal maupun garis yang sifatnya ilusif, ekspresif, atau sugestif (Susanto, 2011:55).

3. Tekstur

Tekstur pada karya dibuat pada figur boneka, yang bertujuan agar boneka pada karya memiliki tekstur yang dimiliki oleh boneka sesungguhnya seperti serat kain yang dimiliki.

4. Bentuk

Bentuk-bentuk yang digunakan dalam pembuatan karya adalah bentuk realistik. Bentuk-bentuk yang nyata diamati dan dapat diubah menjadi bentuk yang imajinatif. Boneka dibuat dengan penggambaran wajah yang bulat, memakai baju hangat, tangan masuk ke dalam saku, juga memakai celana panjang yang menutupi hingga kaki.

5. Warna

Warna dapat didefinisikan secara objektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif atau psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan (Sanyoto, 2009:120). Warna-warna yang dominan pada karya diantaranya biru dan merah. Warna ini dikenakan oleh figur boneka, yaitu pada baju yang berwarna biru, dan kombinasi merah untuk warna celana. Warna biru merupakan warna dingin yang memiliki kesan tenang, kalem dan melankolis, sedangkan warna merah merupakan warna panas yang memberikan kesan semangat, kuat juga aktif. Penggambaran boneka pada karya cenderung menggunakan pewarnaan natural. Pembuatan figur yang cenderung realistik, beralasan agar ekspresi pada figur terlihat lebih nyata. Penggambaran boneka menggunakan teknik tekstur guna membuat boneka lebih nyata dengan pesan tersirat impian saat bermain boneka dapat menjadi kenyataan. Figuratif menjadi pilihan dalam pembuatan karya karena mudah dibuat menurut bentuk aslinya. Bahasa tubuh dari boneka dilukiskan guna mendukung suasana dalam karya untuk menyampaikan pesan yang tersirat. "Bahasa tubuh adalah istilah umum yang digunakan untuk mengindikasikan komunikasi melalui isyarat, postur, dan sinyal serta tanda tubuh lainnya baik yang sadar maupun tidak." (Danesi, 2010:61).

B. Hasil dan Pembahasan



Karya 1. *Kapal Sekaten* (2018) cat akrilik pada kanvas, 80 cm x 120 cm
(Dokumentasi oleh: Gajahmada W.U.P)

Deskripsi karya :

Menggambarkan kehidupan bagai berada di tengah laut, dengan banyak makhluk hidup di dalamnya. Namun kadangkala hidup haruslah mengalami pencobaan, dengan surutnya air laut bahkan sampai dasar lautpun terlihat. Hamparan batu yang ada merupakan masalah nyata yang harus kita hadapi. Kapal merupakan satu kesatuan dari awak kapalnya, ialah rumah untuk berbagi suka dan duka bersama awak kapal lainnya. Penggambaran dua boneka yang sedang asyik duduk di atas kapal di bagian ujung depan, menunjukkan bahwa mereka ingin menjadi kepala bukan ekor. Menghadapi masalah secara dewasa tanpa menunjukkan rasa sedih. Bersikap tenang dalam mengambil keputusan, bercengkrama untuk mendapat ide atau masukan dari orang lain dalam memutuskan sesuatu. Langit yang cerah ialah gambaran dari adanya harapan dan kemenangan. Batu sebagai simbol dari masalah, digambarkan berwarna untuk menunjukkan bahwa setiap masalah yang kita alami pasti ada hal positif yang dapat menjadi pembelajaran hidup. Kapal mainan berwarna merah, merupakan arti dari kita yang hidup hanya sementara di dunia ini haruslah berani dalam membangun dan menjaga rumah kita, yang sebenarnya ada di kehidupan yang lain. Sebutan kapal sekaten karena kapal mainan ini sering dijumpai di Sekaten atau pasar malam yang saat ini keberadaannya sudah jarang. Kerinduan juga terlintas saat melihat kapal mainan ini. Rindu untuk memainkannya seperti waktu masih kanak-kanak.



Karya 2. *Sehidup Semati* (2016) cat akrilik pada kanvas, 100 cm x 80 cm
(Dokumentasi oleh: Gajahmada W.U.P)

Deskripsi karya :

Harapan yang muncul dari dua sejoli yang digambarkan sedang bercengkrama di depan rumah, berharap untuk dapat hidup bersama dengan menerima setiap kekurangan dari pasangannya. Wajah boneka yang memiliki ekspresi seram dengan kumis menandakan bahwa ia adalah boneka yang tegas dan menutup diri, namun ia memiliki mata yang berbinar yang menandakan bahwa ia adalah pribadi yang lembut. Hidup bahagia dan selalu setia satu sama lain adalah harapan dari kedua insan ini. Memiliki rumah sederhana yang terbuat dari kayu namun nyaman dan tenang untuk dihuni. Karya ini memiliki latar belakang langit dengan warna awan biru yang dapat diartikan sebagai harapan dan cita-cita yang setinggi langit, namun ingin mewujudkannya dengan berusaha keras namun tetap santai dan berjalan seperti air yang mengalir.



Karya 3. *Gimana Dandananku Ma?* (2018) cat akrilik pada kanvas, 114 cm x 69 cm
(Dokumentasi oleh: Gajahmada W.U.P)

Deskripsi karya :

Periode ketika anak mulai menyukai lawan jenis, perubahan fisik, juga emosi yang dimiliki adalah masa dimana anak disebut dengan masa pubertas. Keinginan untuk diakui keberadaannya juga menjadi salah satu ciri dari pubertas. Berangkat dari kisah seorang anak yang mulai menyukai dandan untuk menunjukkan pada orang di sekitarnya, terutama mamanya, bahwa dia sudah beranjak dewasa. Warna latar belakang pada karya yang polos mengartikan juga bahwa anak ini masih dengan kepolosannya ingin diakui oleh mamanya, bahwa ia sudah dewasa. Boneka yang digambarkan memiliki rambut panjang yang diwarnai, juga diartikan sebagai seorang anak yang mulai mengikuti cara orang dewasa berpakaian dengan pose yang centil namun polos, sembari bertanya pada sang mama, “Bagaimana dandananku, Ma?”. Masa ketika anak perempuan pasti akan melaluinya. Sungguh suatu masa yang indah jika diingat saat kita sudah menjadi orang yang dewasa.



Karya 4. *1001 Nasi Kucing* (2018) cat akrilik pada kanvas, 80 cm x 100 cm
(Dokumentasi oleh: Gajahmada W.U.P)

Deskripsi karya :

Mengisahkan tentang kerinduan yang ingin terwujud dalam berbagi makanan dengan orang yang kurang mampu. Rasa ingin berbagi yang membuat kelegaan hati saat melihat orang yang kurang beruntung dapat menikmati makanannya dibanding dengan diri sendiri. Kadang kala timbul rasa kurang puas dengan apa yang telah menjadi milik kita namun saat melihat dengan lahap orang yang tidak berkecukupan sedang makan, maka timbullah rasa syukur yang mengingatkan diri sendiri. Betapa beruntungnya dapat mencari sesuap nasi dan makan dengan tidak berkesusahan, betapa egoisnya diri sendiri yang masih mengingini milik orang lain, padahal masih begitu banyak orang yang lebih membutuhkan dibanding diri ini. Harapan yang ingin terwujud adalah membagikan nasi kucing kepada orang yang kurang mampu, bukan dilihat dari bentuk dan jumlahnya, namun harapan yang timbul agar dapat mengisi perut kosong walau cuma untuk sesuap nasi. Gambaran bungkus nasi kucing dengan boneka-boneka yang sedang melakukan aktivitas adalah simbol dari kita manusia yang kadang lupa untuk bersyukur dan disibukkan dengan kegiatan atau pekerjaan kita sehari-hari, kadang juga tidak menengok ke sebelah adakah orang yang membutuhkan uluran tangan kita. Kadang dengan keterbatasan kita, justru membuat kita enggan untuk membantu sesama. Tetapi kita harus yakin bahwa setiap rejeki pasti sudah diatur oleh Tuhan, jangan takut untuk berbagi. Karena suatu saat nanti kita pasti akan membutuhkan uluran tangan dari orang lain.

C. Kesimpulan

Proses kreatif penciptaan karya seni yang dilatarbelakangi oleh pengalaman personal dan dimanifestasikan dalam visualisasi ide di sini tidak serta merta muncul dari kekosongan. Proses penciptaan karya yang jalin-menjalin di berbagai tahapannya memuat narasi yang menjadi sarana komunikasi, selain sebagai bagian dari catatan personal menuju proses memaknai kejadian-kejadian yang telah dijalani. Perjalanan selama berkarya sungguh sangat menakjubkan, karena karya yang tercipta merupakan gambaran dari keinginan batin dan spiritual yang sesungguhnya. Karya-karya seni diciptakan melalui pertimbangan-pertimbangan yang membuat gagasan-gagasan yang semula belum berwujud semakin terasa nyata. Hal itu tentu perlu mempertimbangkan komposisi, bentuk, warna, bahkan simbol-simbol yang semuanya itu akan mampu dipaparkan secara deskriptif. Boneka digambarkan dengan menggunakan teknik plakat, juga dibuat dengan tekstur pada karya boneka yang bertujuan agar figur boneka pada karya lebih mendekati boneka asli dengan memperlihatkan serat kain. Boneka divisualisasikan dengan menarik yaitu dengan penggambaran bentuk wajah boneka yang bulat dengan ekspresi wajah yang menggemaskan, menggunakan baju hangat, dan juga memakai celana bergaris merah putih sampai menutupi kaki. Pengalaman juga sangat berpengaruh dalam terciptanya karya, baik pengalaman yang berasal dari diri sendiri, keluarga, dan dunia kerja, yang tersisip rasa suka dan duka yang membuat pola pikir lebih dewasa dalam berimajinasi untuk dituangkan dalam karya. Boneka merupakan salah satu permainan yang sangat melekat pada kanak-kanak, suatu masa ketika imajinasi diluapkan secara menyenangkan. Kerinduan inilah yang dialami, sehingga muncul keinginan untuk menciptakan karya Tugas Akhir bertema boneka di dalamnya. Mencerahkan rasa rindu dengan imaji-imaji yang liar sekaligus mengasyikkan sehingga terciptanya karya yang gagasannya merupakan luapan dari keinginan batin yang sesungguhnya.

Tugas Akhir yang berjudul *Boneka Metaforis dalam Penciptaan Seni Lukis* merupakan ungkapan rasa syukur sekaligus rasa rindu yang dialami saat masih kanak-kanak, juga sebagai sarana yang menggambarkan perasaan yang dialami dewasa ini. Penggambaran boneka dengan angan-angan di dalamnya dipadu dengan pesan-pesan yang tersirat. Penciptaan karya yang mengalami banyak kendala, baik ide, konsep maupun material telah dilalui hingga ke titik ini dengan penuh perjuangan. Kebanggaan dan haru yang mucul mengiringi Tugas Akhir sehingga membawa dampak yang positif bagi penulis. Besar harapan bagi penulis, sekaligus sebagai pencipta karya agar maksud dan tujuan dari karya dapat diterima dengan baik oleh penikmat seni.

DAFTAR PUSTAKA

Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi* (terjemahan Evi Setyarini dan Lusi Lian Piantari). Yogyakarta: Jalasutra.

Junaedi, Deni. 2016. *Estetika: Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*. Yogyakarta: ArtCiv.

Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.

Internet

<https://www.akuinginsukses.com>

