

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Seni lukis sebagai salah satu cabang seni rupa memiliki peranan penting dalam ekspresi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk emosi dan juga pengalaman batin. Boneka memang sering menjadi inspirasi di dalam karya seni lukis. Boneka bukan hanya sekadar benda permainan melainkan juga sebuah simbol yang memuat makna-makna emosional serta kultural mendalam. Potensi simbolik dari boneka sebagai suatu objek visual sangat kuat, sebab boneka mampu menyampaikan ekspresi emosional seseorang melalui bahasa visual yang kaya serta berlapis. Pendekatan simbolik di dalam konteks karya seni lukis adalah suatu metode efektif untuk menginterpretasikan serta menampilkan ekspresi emosional yang kompleks lewat simbol-simbol yang terkandung di dalam boneka tersebut.

Fenomena ini muncul dari suatu kenyataan bahwa ekspresi emosional dari manusia seringkali sulit untuk diungkapkan secara langsung sehingga simbol serta metafora di dalam karya seni menjadi suatu alat penting untuk menyampaikan pesan-pesan tersebut. Kendati demikian, banyak seniman dalam praktik masih menghadapi tantangan untuk mengolah objek boneka menjadi karya seni lukis yang komunikatif serta mampu menggambarkan ekspresi emosional secara autentik. Hal ini menimbulkan berbagai masalah berupa kurang optimalnya pemahaman serta penerapan simbolisme boneka dalam karya lukis yang berfokus pada ekspresi emosi. Potensi ekspresif dari objek tersebut masih belum tergali secara maksimal di dalam ranah seni rupa kontemporer akibat hal tersebut.

Teori simbolisme dalam seni rupa memberikan landasan penting untuk memahami bagaimana objek-objek visual, termasuk boneka, dapat berfungsi sebagai simbol yang merepresentasikan emosi dan pengalaman manusia. Simbolisme adalah suatu bentuk komunikasi ekspresif yang mengandung pesan atau informasi yang tidak dapat disampaikan secara langsung. Simbol berfungsi sebagai sarana pembawa makna yang tidak langsung, melambangkan ideal-ideal, nilai-nilai, dan gagasan abstrak (Saliba, 1976). Boneka sebagai simbolik dipahami sebagai representasi atau lambang kehidupan manusia dan persoalan-persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam karya seni lukis, boneka digunakan sebagai simbol

untuk memvisualisasikan berbagai masalah kehidupan, pengalaman pribadi, dan fase pendewasaan manusia. Boneka tidak hanya dianggap sebagai mainan, tetapi juga sebagai objek simbolik yang mewakili watak, sifat, dan kondisi manusia secara imajinatif dan metaforis. Dengan demikian, boneka sebagai objek simbolik dalam seni lukis dapat menjadi sarana efektif untuk mengekspresikan perasaan dan pengalaman emosional seniman maupun penikmat karya seni.

Urgensi penelitian ini sangat penting mengingat peran seni lukis tidak hanya sebagai media estetika, tetapi juga sebagai sarana komunikasi emosional yang dapat memberikan dampak psikologis dan sosial bagi masyarakat. Dengan mengkaji boneka sebagai inspirasi karya seni lukis melalui pendekatan simbolik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis terhadap pemahaman ekspresi emosional dalam seni rupa, serta membuka wawasan baru bagi seniman dan pendidik seni dalam mengembangkan metode kreatif yang lebih kaya dan bermakna.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana boneka dapat dijadikan sebagai ekspresi emosional dari seseorang untuk inspirasi dalam menciptakan karya seni lukis dengan pendekatan simbolik. Berdasarkan hasil pengalaman kolektif dari responden berusia antara 20 hingga 30 tahun, ditemukan bahwa masih banyak individu dalam rentang usia tersebut yang memiliki kedekatan emosional dengan boneka. Kedekatan ini tidak hanya bersifat fisik sebagai objek kenangan masa kecil, tetapi juga mencerminkan keterikatan emosional yang mendalam, seperti perasaan nyaman, aman, bahkan menjadi simbol pelarian dari tekanan psikologis. Fakta ini menunjukkan bahwa boneka memiliki peran yang lebih dari sekadar mainan; ia menjadi media proyeksi emosi dan memori personal yang dapat bertahan hingga usia dewasa. Temuan ini memperkuat relevansi penggunaan boneka sebagai simbol dalam karya seni lukis yang bertujuan merepresentasikan ekspresi emosional seseorang melalui pendekatan simbolik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis bagaimana boneka dapat dijadikan inspirasi dalam karya seni lukis dengan pendekatan simbolik yang berfokus pada ekspresi emosional seseorang. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan simbolisme boneka dalam karya lukis, mengeksplorasi teknik ekspresi visual yang digunakan untuk mengkomunikasikan emosi melalui boneka, serta mengkaji efektivitas pendekatan simbolik dalam memperkaya makna emosional karya seni lukis. Dengan demikian,

penelitian ini diharapkan dapat memberikan dasar konseptual dan metodologis yang kokoh bagi pengembangan karya seni rupa yang lebih ekspresif dan bermakna.

1.2 BATASAN MASALAH PENCIPTAAN

Penelitian ini hanya fokus pada boneka sebagai objek simbolik dalam karya seni, tidak melibatkan objek lain yang memiliki makna simbolik serupa. Boneka dipilih karena sifatnya yang kaya akan konotasi psikologis, emosional, dan budaya yang relevan dengan pendekatan simbolik. Penelitian ini juga akan mengkaji penggunaan pendekatan simbolik dalam seni Lukis, dengan fokus pada bagaimana simbolisme boneka dapat dijadikan alat untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu. Pendekatan ini tidak mencakup analisis seni rupa lainnya seperti seni patung atau seni instalasi.

1.3 RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

1. Bagaimana emosi dapat disimbolkan melalui interpretasi boneka dalam karya seni Lukis?
2. Bagaimana boneka dapat divisualisasikan melalui pendekatan simbolik?
3. Bagaimana boneka dalam karya lukis menjadi representasi emosi manusia?

1.4 TUJUAN IDE PENCIPTAAN

1. Mempresentasikan simbol emosional melalui boneka dalam karya seni lukis
2. Mengexplorasi visualisasi boneka dalam karya seni lukis
3. Memvisualisasikan boneka dalam karya seni lukis

1.5 MANFAAT PENCIPTAAN

1. **Manfaat Teoritis:** Berkontribusi pada perkembangan teori seni kontemporer yang mengaitkan objek sehari-hari (seperti boneka) sebagai simbol ekspresi psikologis dan budaya.
2. **Manfaat Praktis:** Menjadi contoh praktis dari proses penciptaan karya seni Lukis yang berpijakan pada pendekatan simbolik dan mengeksplorasi bentuk boneka sebagai subjek.

3. **Manfaat Sosial Budaya:** Menghadirkan refleksi tentang masalah emosional dan psikologis yang seringkali tersembunyi dalam kehidupan sehari-hari melalui simbol-simbol boneka yang akrab bagi banyak orang.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Halaman Sampul

Halaman Judul

Halaman Persetujuan

Halaman Pengesahan

Halaman Motto

Halaman motto adalah halaman opsional yang memuat kalimat, kutipan, atau kata-kata inspiratif yang menjadi motivasi atau prinsip hidup penulis dalam menyelesaikan karya tulis. Kutipan ini bisa berasal dari tokoh terkenal, kitab suci, atau bahkan pemikiran pribadi penulis

Halaman Persembahan

Halaman persembahan adalah halaman opsional yang digunakan oleh penulis untuk menyampaikan penghargaan atau dedikasi atas karya tulisnya kepada pihak-pihak yang berjasa bagi penulis. Halaman ini bisa ditujukan kepada keluarga, guru, teman, atau tokoh yang dianggap berkontribusi dalam perjalanan akademik dan pribadi penulis

Halaman Pernyataan

Halaman ini berisi pernyataan tentang orisinalitas skripsi yang ditulisnya dan pemberian izin publikasi kepada lembaga, Penulisannya sesuai dengan contoh terlampir dan dilengkapi dengan materai 10.000.

Kata pengantar

Kata pengantar berisi ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penyusunan skripsi, baik langsung maupun tidak langsung. Urutan penyampaian terima kasih lebih pada tingkat kontribusi dalam proses penulisan, bukan didasarkan pada jenjang kepangkatan atau jabatan dalam suatu institusi. Kata pengantar ditulis 2 spasi maksimal dua halaman.

Abstrak

Abstrak merupakan uraian singkat dan padat sebagai intisari penelitian, tetapi menyeluruh (komprehensif) yang memuat judul, permasalahan, pendekatan dan metode penciptaan, serta hasil karya yang diciptakan. Abstrak ditulis dalam Bahasa Indonesia tidak lebih dari 300 (tiga ratus) kata dalam satu halaman dan diketik satu spasi. Abstrak disertai tiga sampai lima kata kunci.

Daftar isi

Daftar isi dimaksudkan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang isi skripsi dan sebagai petunjuk bagi pembaca yang ingin langsung melihat suatu bab atau subbab. Dalam daftar isi tertera urutan judul bab, sub-bab, dan anak subbab disertai dengan nomor halaman.

Daftar gambar

Pencantuman gambar dalam teks yang lebih dari tiga buah harus disertai daftar yang memuat urutan nomor, keterangan gambar/foto/denah/peta dan bentuk ilustrasi lain, serta nomor halamannya.

Daftar tabel

Pencantuman tabel dalam teks yang lebih dari tiga buah harus disertai daftar yang memuat urutan nomor, keterangan tabel/bagan, beserta nomor halamannya.

Daftar lampiran

Pencantuman daftar lampiran diletakkan paling akhir pada bagian awal skripsi. Daftar lampiran berisi urutan judul lampiran dan nomor halamannya.

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini merupakan Bab I Pendahuluan. Bagian ini memuat latar belakang, batasan masalah penciptaan, rumusan ide penciptaan, tujuan dan manfaat penciptaan, dan sistematika penulisan laporan. Pada dasarnya bagian pendahuluan ini berisi seperti pada proposal tetapi lebih diperjelas, diperdalam, dan disempurnakan. Jadwal pelaksanaan TA yang ada di dalam proposal tidak perlu dimasukkan lagi di Bab ini.

1.1 Latar Belakang

1.2 Batasan Masalah Penciptaan

1.3 Rumusan Ide Penciptaan

1.4 Tujuan Penciptaan

1.5 Manfaat Penciptaan

1.6 Sistematika Penulisan

BAB II KONSEP PENCIPTAAN

Dalam bagian ini, perlu dipaparkan landasan penciptaan yang mendasari gagasan, ide, imajinasi atas karya. Bagian ini digunakan sebagai dasar pijakan dalam menciptakan karya. Landasan penciptaan berbentuk uraian kualitatif yang dibangun dari teori-teori atau pemikiran yang berkaitan dengan ide penciptaan, berdasarkan sumber-sumber gagasan dari kepustakaan maupun sumber lainnya yang dirujuk. Kalau dalam proposal skripsi, bagian ini disebut dengan landasan teori atau kerangka teori.

Khusus dalam penciptaan karya desain interior, pengkarya perlu menentukan pendekatan pemecahan permasalahan desain yang digunakan baik monodisiplin maupun multidisiplin. Selain itu tiga ranah (perancangan, renovasi, dan atau konservasi) yang menjadi dasar dalam perumusan ide rancangan desain, perlu dibahas di bagian ini. Demikian juga dengan kekaryaan bidang yang lain, meskipun berbeda peristilahannya, namun substansinya hampir sama dalam hal konsep penciptaannya.

Dengan disusunnya landasan penciptaan, karya yang dihasilkan akan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis, karena memiliki pijakan yang kuat.

2.1 Kajian Sumber Penciptaan

(berisi definisi-definisi dan pengertian)

Kajian sumber penciptaan adalah proses menggali referensi dan inspirasi yang menjadi dasar dalam menghasilkan karya seni. Sumber penciptaan dapat berasal dari berbagai aspek, seperti budaya, sejarah, mitologi, alam, 53 pengalaman pribadi, atau fenomena sosial. Definisi penciptaan dalam seni mengacu pada aktivitas kreatif untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan bermakna, baik secara estetis maupun konseptual.

2.2 Landasan Penciptaan

(berisi teori-teori dan karya-karya sejenis sebelumnya)

Landasan penciptaan mencakup teori-teori seni, estetika, atau filsafat yang mendukung proses kreatif. Ini juga mencakup analisis terhadap karya-karya sejenis yang telah ada sebelumnya sebagai acuan atau pembanding.

2.3 Korelasi Tema, Ide, dan Judul

Tema, ide, dan judul memiliki hubungan erat dalam penciptaan karya seni. Tema adalah fokus utama atau permasalahan yang diangkat, sedangkan ide adalah pemikiran kreatif yang menjabarkan cara mengekspresikan tema tersebut.

2.4 Konsep Penciptaan

Konsep penciptaan adalah landasan utama yang merangkum seluruh gagasan, pendekatan, dan strategi dalam menghasilkan karya seni. Konsep ini melibatkan eksplorasi tema, pemilihan media dan teknik, serta pendekatan estetika yang akan digunakan.

2.5 Batasan Karya

(bentuk, gaya, ukuran, dan jumlah)

Batasan karya mencakup bentuk, gaya, ukuran, dan jumlah karya yang akan diciptakan. Batasan ini dibuat untuk menjaga fokus dan efisiensi dalam proses kreatif. Bentuk karya bisa berupa lukisan, instalasi, atau patung, dengan gaya tertentu seperti abstrak, realis, atau kontemporer.

BAB III METODE PENCIPTAAN

Penciptaan karya dalam Tugas Akhir (TA) perlu didasari dengan tahapan penciptaan (proses kreatif) yang jelas, mengacu pada teori yang tepat, dan relevan dengan upaya mewujudkan karya.

Pada bagian ini perlu dijelaskan tentang tahapan penciptaan yang dilakukan oleh pengkarya. Tahapan penciptaan karya sebagai Proses Kreatif, tiap pengkarya memiliki karakteristik dan pengembangan masing-masing, sebagai sebuah contoh:

Tahapan Penciptaan (1) pra penciptaan: memuat tentang penggunaan visual acuan baik berupa karya seni maupun bukan karya seni, (2) penciptaan: berisi tentang keterangan alasan dan penggunaan alat, bahan, teknik dan keterangan langkah pembuatan karya seni, (3) pasca penciptaan : memuat keterangan cara presentasi atau penyajian karya.

Jadi tidak cukup argumentasi personal pengkarya semata. Pengkarya dituntut untuk menggunakan metode dan prosedur penciptaan yang tepat. Selain itu, penjelasan metode dan tahapan penciptaan tersebut harus dideskripsikan secara

gamblang dan disertai alasan-alasannya sehingga kelihatan apa-apa yang dilakukan oleh pengkarya, bukan sekedar kompilasi teori saja. Hal itu dimaksudkan agar karya seni/desain/media rekam yang dihasilkan nantinya memang diwujudkan dengan cara yang tepat dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis

3.1 Tahap Penciptaan

3.2 Perancangan Karya

3.3 Perwujudan Karya

BAB IV PEMBAHASAN KARYA

Pada bagian penjelasan karya memaparkan detail setiap karya seni yang dihasilkan, meliputi deskripsi visual, analisis formal, dan interpretasi. Setiap karya dijelaskan secara mendalam untuk mengungkap gagasan, proses kreatif, dan pesan yang ingin disampaikan.

Nilai kebaruan dalam karya seni mencakup inovasi atau pendekatan baru yang membedakannya dari karya sebelumnya. Hal ini bisa berupa penggunaan teknik yang unik, eksplorasi media yang tidak konvensional, atau penggabungan konsep yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Keunggulan karya meliputi kualitas estetika, kekuatan narasi, dan relevansi tema terhadap isu kontemporer.

4.1 Penjelasan Karya

BAB V PENUTUP

Bab Penutup ini berisi kesimpulan dan saran, atau catatan peneliti (jika ada). Kesimpulan merupakan uraian singkat, yang dijelaskan secara tepat dari hasil karya dan pembahasannya. Kesimpulan dapat ditulis dengan cara: (a) butir demi butir, atau (b) uraian padat. Saran atau catatan dibuat berdasarkan pengalaman dan pertimbangan ditujukan kepada para mahasiswa, praktisi seni, desain, dan media rekam, atau masyarakat. Selain itu dapat pula sebagai rekomendasi bagi penentu kebijakan terkait.

5.1 Kesimpulan

5.2 Saran

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berupa daftar referensi, daftar narasumber, daftar diskografi (dokumen audio, visual, dan audiovisual). Daftar pustaka memuat sumber tertulis, seperti buku, artikel, jurnal, dokumen resmi, atau sumber pustaka lain, yang dikutip dan digunakan dalam penulisan laporan skripsi.

LAMPIRAN

Lampiran berisi informasi penting yang tidak mungkin disajikan dalam bagian utama Skripsi. Lampiran berfungsi untuk melengkapi uraian yang telah disajikan dalam bagian utama Skripsi.

