

Mengalahkan robot-robotan dengan Stick Puppet!
**PENGEJAWANTAHAN DESAIN DAN SENI RUPA
DALAM KARYA STICK PUPPET SEBAGAI MEDIA
MULTIFUNGSI**

Ndaru Ranuhandoko

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka 58 Tanjung Barat, Jakarta Selatan, Indonesia
ndaruranuhandoko@gmail.com

Abstrak

Pentingnya untuk melihat, mengamati dan menciptakan sebuah media yang tak hanya sekedar fungsinya melainkan lebih banyak fungsi yang dapat digunakan pada berbagai aspek dimensional. Penciptaan karya visual merupakan hasil hubungan pengetahuan dari desain dan seni rupa yang diwujudkan berupa benda yang syarat akan permainan, pembelajaran hingga hiburan. Salah satu karya benda yang tercipta dari hasil pengetahuan seni rupa dan desain adalah Stick Puppet. Di bawah ini penulis akan memaparkan stick puppet sebagai sebuah karya cipta yang tercipta dari hasil pengejawantahan pengetahuan desain dan seni rupa, yang memiliki berbagai aspek multifungsi untuk penggunaannya.

Kata kunci : desain, seni rupa, stick puppet, media multifungsi

**Defeat The Robots with Puppet Stick. Design and Fine Art of Puppet Stick
as a Multifunctional Media**

Abstract

Importance to see, observe and create a media that not only function but more functions that can be used in various aspects of dimensional. The creation of visual works is the result of correlation between knowledge of design and art that embodied in the form of objects that the terms will be games, learning through entertainment. One of the objects created from the knowledge of art and design is a Stick Puppet. Below the author will present as a stick puppet copyrighted works created by the embodiment of design knowledge and art, which has a variety of multifunctional aspect to the user.

Keywords : design, fine art, stick puppet, multifunctional media

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dimanapun dan kapanpun, semua orang selalu melakukan rutinitas yang didasari atas konsep desain. Pemahaman tentang konsep desain bukan hanya sekedar proses praktik yaitu memunculkan sebuah wujud kebendaan/artefak yang mempunyai fungsi dan kepentingan. Namun pemahaman konsep desain yang dimaksud selain proses praktik ialah cara berpikir, ide, tindakan sampai dengan menggunakan suatu produk untuk kepentingannya. Desain dalam konteks penerapannya, dapat menyentuh semua aspek dimensional seperti kebudayaan, teknologi, pendidikan, agraris, ekonomi, keagamaan dan lain sebagainya. *Output* desain yang telah disisipkan dalam pendekatan desain seperti mengatur langkah strategis dalam mengkampanyekan solusi-solusi atas permasalahan yang sedang berkembang, menciptakan keluaran benda yang syarat akan fungsi dan manfaat baik untuk masyarakat, sebagai media transfer komunikasi secara massa atau perorangan hingga terbentuknya persepsi yang sama (*positioning*).

Begitu juga dengan seni rupa, hakikat dasar mengenai seni juga terdapat dalam diri seseorang, melalui gerakan tari-tarian, mematung, kriya, melukis hingga sang orator sastra tercipta dari hasrat penjiwaan untuk proses berkesenian. Seni rupa sebagai akar sejarah yang melahirkan desain juga selalu menyentuh aspek dimensional secara luas baik fisik maupun rohani, material maupun non material, berkata-kata hingga tak berkata-kata semuanya mempunyai maksud didalamnya. Dalam perjalanannya kini, seni rupa dan desain bukan lagi persoalan perbedaan pengetahuan melainkan, merupakan keutuhan bersama untuk menciptakan sebuah perubahan yang ada dalam masyarakat untuk kepentingan yang baik dalam rangka mengimbangi globalisasi. Pupusnya harapan akan kehilangan identitas ke Indonesiaan sudah mulai terjadi, ketika semua masyarakat

dewasa sudah tak lagi mengenal prinsip-prinsip dasar negara, lagu kebangsaan hingga bahasa daerah pun lama-lama kian terlupakan. Begitu juga dengan anak-anak kecil yang sudah menghindari permainan lokal dan beralih kepada permainan yang syarat akan teknologi.

Menjadi penting untuk melihat, mengamati dan menciptakan sebuah media yang tak hanya sekedar fungsinya melainkan lebih banyak fungsi yang dapat digunakan pada salah satu aspek dimensional tadi. Selain itu penciptaannya merupakan keterkaitan hubungan pengetahuan dari desain dan seni rupa yang diwujudkan berupa hasil benda yang syarat akan permainan, pembelajaran hingga hiburan untuk anak. Salah satu karya bendanya adalah Stick Puppet. Di bawah ini penulis akan memaparkan stick puppet sebagai sebuah karya cipta yang tercipta dari hasil pengejawantahan pengetahuan desain dan seni rupa, yang memiliki berbagai multifungsi untuk penggunaannya.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang diatas, maka, rumusan masalah yang akan tercantum dalam tulisan ini antara lain:

- a. Bagaimana bentuk dan fungsi stick puppet sebagai karya seni rupa dan desain ?
- b. Bagaimana hubungan konsep pengetahuan seni rupa dan desain hingga terciptanya karya stick puppet?
- c. Bagaimana bentuk peranan stick puppet sebagai media multifungsi?

3. Tujuan

Beberapa tujuan mendasar dalam penulisan ini, antara lain:

- a. Mengetahui bentuk dan fungsi stick puppet sebagai karya seni rupa dan desain
- b. Mengetahui hubungan konsep pengetahuan seni rupa dan desain hingga terciptanya karya stick puppet
- c. Mengetahui bentuk peranan stick puppet sebagai media multifungsi

4. Metodologi

Penulisan ini menggunakan pendekatan deskriptis analisis, dimana penulis akan menjelaskan secara terstruktur mengenai karya stick pupet dan meninjau kembali kehadiran stick puppet sebagai media multifungsi yang berangkat dari pengetahuan seni rupa dan desain. Untuk menghubungkan antara visual dan realita serta opini yang terjadi, penulis menggunakan kajian pustaka untuk memperoleh rangkaian teks yang obyektif dan ilmiah. Salah satu data yang digunakan untuk memperoleh hubungan diantara keduanya, penulis menggunakan data sekunder berupa foto/gambar proses penciptaan karya stick puppet. Dan data primer merupakan hasil wawancara dari pihak yang pernah menggunakan karya stick puppet sebagai media multifungsi.

B. PEMBAHASAN

1. Tinjauan Teori

a. Tinjauan Desain

Setiap manusia adalah desainer. Apa yang kita kerjakan, hampir sepanjang waktu, adalah desain, sebab desain adalah sesuatu yang mendasar bagi semua aktifitas manusia. Perencanaan dan pemolaan setiap tindakan menuju tujuan yang diinginkan dan terprediksi merupakan proses desain. Desain adalah menyusun sebuah puisi epik, membuat mural, melukis sebuah masterpiece, menulis sebuah konserto. Namun desain adalah juga membersihkan dan menata kembali laci, meja, menarik gigi yang terlalu dempet, memasak pai apel, memilih sisi untuk pertandingan baseball luar-ruang, dan mendidik anak. Desain adalah usah dasar untuk membentuk tatanan yang bermakna (V. Papenek dalam Jhon A. Walker; Desain, Sejarah,

Budaya hlm. 33 (V. Papenek, *Design for the real world: human ecology and social change, london: thames&hudson, 1972 hlm.17*)).

Pekerjaan utama desain adalah mentransformasikan atau membentuk kembali peralatan dan lingkungan manusia, dan lebih luas lagi manusia itu sendiri. Selain itu juga desain juga merupakan aktifitas pemecahan masalah dalam bentuk karya cipta visual atau hanya sekedar konsepsi strategis untuk penanganan permasalahan. Inspirasi kebudayaan global dan era perekonomian terbuka pada tahun 90-an membuat dunia dilanda “demam” kompetisi di semua sektor, termasuk desain. Pengertian desain pun mengalami pergeseran-pergeseran dan fokus pada demam kompetisi tersebut, seperti : Desain dapat dikatakan sebagai suatu seni yang tumbuh dalam kebudayaan (*Rachel Cooper, 1994*), Desain adalah wahana pembantu untuk melaksanakan inovasi pada berbagai kegiatan industri dan bisnis (*Bruce Nussbaum, 1997*), Desain adalah sebuah kegiatan kreatif yang mencerminkan keanekaan bentuk kualitas, proses pelayanan dan sistem, bagaikan sebuah lingkaran yang saling berhubungan. Selain itu, desain merupakan faktor yang membangun kegiatan inovasi pemanusiaan teknologi, dinamika budaya dan perubahan ekonomi (*ICSID,1999*).

Dari pemahaman pengertian desain inilah, dapat difahami Dimana “*Desain*” tidak hanya sebagai pemahaman praktik/terapan melainkan, wilayah domain keilmuannya dapat menyentuh aspek kebendaan dan kemanusiaan, fisik dan non-fisik, konkret dan abstrak, tubuh dan pikiran, material dan non material, *tangibel* dan *intangible*. Sehingga data yang didapat menjadi sangat luas cakupannya hingga melibatkan data indrawi, kesadaran, ketaksadaran, perasaan, emosi, ide, konsep, intuisi, bahkan yang tak terkatakan atau tak terjelaskan.

b. Tinjauan Seni Rupa

Ditinjau dari perspektif kebudayaan, karya seni hadir dalam hubungan yang kontekstual dengan ruang dan waktu tempat dimana karya tersebut dilahirkan. Dengan perspektif inilah, kelahiran sebuah karya seni selalu dimotivasi oleh berbagai persoalan yang terjadi dalam masyarakat. Kemunculannya bisa merupakan representasi dan abstraksi dari realitas, tetapi bisa pula “pendobrakan” atas realitas tersebut. Dengan demikian, seni bukan media langsung dari realitas. Seni bukan sekedar imitasi realitas, melainkan sebuah dunia dengan realitas baru hasil interpretasi seniman atas realitas sebenarnya. Oleh sebab itu, dalam proses penciptaan bisa dirumuskan bahwa X (realitas) + Y (Seniman) sama dengan Z (realitas baru), bukan XY (realitas yang dipindahkan begitu saja oleh seniman). Sebagaimana telah diketahui, hal ini bukanlah sebuah konsep baru, melainkan telah ada dalam berbagai artikulasi sejak aristoteles (Acep Iwan Saidi dalam Narasi simbolik seni rupa kontemporer Indonesia, hlm.1).

Bila melirik kedalam sebuah masalah komunikasi, suatu karya seni bukan sekedar indah, tetapi juga se bentuk komunikasi. Dimana ada makna, arti, pesan dan cerita didalamnya. Bukan pula semata ekspresi, namun juga intuisi, dan sedikit atau banyak, lambat atau cepat terlibat pula berbagai teori yang telah ada dan muncul teori baru.

c. Tinjauan Media

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Association for education and communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan Education Association (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat

mempengaruhi efektifitas program instructional. Dari definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa, pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audience (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audience (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Rudi Bretz (1977) mengklasifikasika cirri utama media pada tiga unsure pokok yaitu, suara, visual dan gerak. Bentuk visual itu sendiri dibedakan lagi pada tiga bentuk, yaitu gambar visual, grafis (linergraphics) dan simbol. Disamping itu dia juga membedakan media siar (transmisi) dan media rekan (recording), sehingga terdapat 8 klasifikasi media, antara lain, media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media visual semo gerak, media audio dan media cetak. Media grafis termasuk media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan (reserver), dimana pesan dituangkan melalui lambang atau simbol komunikasi visual. Menurut Arief S. Sadiman (1986) simbol-simbol tersebut harus dipahami benar, artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menilustrasikan atau menghiasai fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan (karya visual).

2. Analisa

- a. Bentuk dan fungsi stick puppet sebagai karya seni rupa dan desain
Sebagai sebuah karya seni rupa dan desain, stick puppet merupakan hasil pengejawantahan pengetahuan desain dan seni rupa karena dalam

proses pembuatannya terdapat prinsip dan unsur desain, terdapat pula nilai keindahan didalamnya sehingga, fungsi dan cara kerjanya dapat disesuaikan dengan kebutuhannya sebagai media. dibawah ini merupakan wujud fisik karya stick puppet.



Gambar 1.1 Karya Stick Puppet
(sumber foto: dokumentasi penulis)

Dari keterangan gambar diatas, stick puppet mempunyai bentuk stilasi dari karakter/sifat fisik binatang, tumbuh-tumbuhan bahkan sampai kepada karakter manusia. Sedangkan fungsinya dapat digunakan sebagai artefak interior rumah, hiburan anak-anak dan menjadi alat bantu belajar dalam memperkenalkan dunia binatang dan tumbuh-tumbuhan bagi anak.

- b. Hubungan konsep pengetahuan seni rupa dan desain hingga terciptanya karya stick puppet

Karya seni dapat dipandang sebagai salah satu unsur budaya yang penting, khususnya yang mampu mengetengahkan nilai-nilai estetis atau keindahan, bahkan merupakan sumbangan ide seni kepada masyarakat luas. Sebagai anggota masyarakat yang beradab, maka diluar lingkup seni, manusia telah memiliki nilai-nilai kebenaran dan nilai-nilai etis, kesusilaan, sebagai pelajaran dari ilmu pengetahuan,

falsafah, budi pekerti, adat istiadat dan agama. Maka dengan tambahan kemampuan mendalami karya seni, akan bertambah pula dimensi kejiwaan individu dalam masyarakat dengan pemilikan kekayaan baru dimensi artistik yang membahagiakan. Kejiwaan artistik, singkatnya adalah kemampuan mengamati kepekaan rasa dan pikir, mencerna eksistensi karya seni dalam segala kategori: baik seni primitif, klasik maupun modern, baik yang bersifat murni maupun terapan. Kesemuanya itu masing-masing mengungkapkan ekspresi kejiwaan dan filosofis dalam tata estetik: irama, harmoni, dan dinamika dalam komposisi. Kejiwaan artistik inilah yang akan membantu manusia menata lingkungan hidup secara serasi dan harmonis (Kusnadi dalam jurnal seni: edisi oktober 1991, hlm. 12). Dengan demikian, hubungan karya seni rupa dan desain hingga terciptanya sebuah karya stick puppet bukan sekedar proses praktik. Melainkan, si pembuat karya telah menempatkan dirinya sebagai agen budaya untuk memberikan kepentingan didalamnya. Dalam pengetahuan desain pun, seorang desainer diharapkan dapat mampu menempatkan aspek filosofis didalamnya berupa pesan yang terbentuk secara fisik melalui bendanya sehingga, aspek fungsi dari karya menjadi punya peranan yang dominan.

c. Peranan stick puppet sebagai media multifungsi

Bukan hanya sekedar sebuah karya artefak yang terpampang di rak-rak interior rumah, tapi fungsinya jauh lebih besar dari pada hanya sekedar pajangan. Untuk melihat stick puppet sebagai media multifungsi, kiranya penulis paparkan proses cara membuat karya stick puppet. Proses pertama adalah membuat pola seperti gambar binatang pada sebuah kertas carton bood yang memiliki ketebalan 3mm (lihat gambar 1.2).



Gambar 1.2 Sketsa karya stick puppet
(sumber foto: dokumentasi penulis)

Selanjutnya, langkah berikutnya ialah memotong sketsa tersebut menjadi beberapa bagian dengan merapihkan sisi outline pada karya menggunakan kertas koran. Kemudian semua bagian disatukan semua bagian menjadi satu karakter/sifat binatang yang dimaksud (lihat gambar 1.3).



Gambar 1.3 Rangkaian bentuk yang menjadi satu bagian
(sumber foto: dokumentasi penulis)

Dari proses tersebut, maka dibawah ini merupakan hasil atas proses pembuatannya. Oleh sebab itu, warna, bentuk hingga identitas visualnya dapat terlihat secara jelas (lihat gambar 1.4).



Gambar 1.4 Karya Stick Puppet
(sumber foto: dokumentasi penulis)

Bila dilihat dari bentuknya, berbagai fungsi dari karya stick puppet dapat memiliki fungsi yang beragam, antara lain; pertama, sebagai media pembelajaran bagi anak untuk mengenal binatang, tumbuh-tumbuhan dan karakter seseorang. Kedua, proses karya ini juga mengajarkan kepada kemampuan *craft* pada seorang anak. Ketiga, selain sebagai bahan media belajar juga dapat memberikan sisi hiburan bagi anak karena, secara fisik karya stick puppet dapat digerakan hanya dengan menggunakan tali yang terikat diantara bagian-bagian sruktur anatomi karakternya. Keempat, mampu menjadi media bermain yang menggeser bentuk permainan teknologi yang ada sekarang ini. Dari berbagai fungsi inilah, maka stick puppet dapat menempatkan dirinya sebagai karya desain dan seni rupa yang memiliki fungsi fleksibel sesuai dengan tujuan yang ingin dicapainya.

C. PENUTUP

Dari penjelasan terstruktur diatas, maka karya desain dan seni rupa yang tercermin dari stick puppet adalah hasil integrasi dari pengetahuan keduanya. Kemudian, secara prosesnya tetap menempatkan sisi subyektif pembuat sebagai cara menempatkan kepentingan ideologisnya. Oleh sebab itu, aspek estetis yang ada dalam karya stick puppet menjadi sangat artistik bila

ditempatkan sebagai sebuah pagelaran yang memiliki fungsi hiburan dan pembelajaran bagi masyarakat. Maka dari itu, wujud dari karya stick puppet ini dapat dijadikan sebagai inspirasi kreatif untuk membuat karya benda/artefak baru yang memiliki fungsi dimensional dan nantinya dapat dimanfaatkan untuk kepentingan kemaslahatan terutama pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Walker A. Jhon, 2010. Desain, Sejarah, Budaya; Sebuah Pengantar Komprehensif. Yogyakarta: Jalasutra

Saidi, Iwan Acep. 2008. Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia. Yogyakarta: Isacbook

Elton, Muelder Eaton. 2010. Persoalan-persoalan Dasar Estetika. Jakarta: Salemba Humanika

Ratna, Kutha Nyoman. 2010. Metodologi Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu-ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Sutrisno, Mudji. dkk. Cultural Studies: Tantangan Bagi Teori-Teori Besar Kebudayaan. Depok: Koekoesan.

Jurnal Ilmiah Berkala

Jurnal Seni: Edisi Oktober 1991. Hlm 12

Kusnadi. Kritik Seni dan Penciptaan Seni Rupa