

# **PENCIPTAAN SENI ALTERNATIF**

**F.C. Ndaru Ranuhandoko**

Program Studi Desain Komunikasi Visual,  
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Indraprasta PGRI  
Jl. Nangka 58 Tanjung Barat, Jakarta Selatan, 12530  
*ndaruranuhandoko@yahoo.com*

## **Abstrak**

Karya ini sebagai ungkapan realitas yang ekspresif dari persepsi dalam peneliti terhadap dinamika masyarakat khususnya yang ada di Kota Jakarta. Hasil karya yang diciptakan merupakan aspirasi dari masyarakat Kota seperti kelompok masyarakat marjinal, korupsi, *human trafficking*, persoalan pendidikan, buruh dan sajian makanan sebagai rangsang cipta dalam membuat karya. Karya boneka ini sebagai representasi kritis terhadap situasi dan kondisi masyarakat. Tujuan penelitian ini untuk menampilkan situasi dan kondisi kehidupan masyarakat sebagai inspirasi dalam berkesenian (berkarya). Informasi ini diwujudkan kedalam boneka dengan ukuran yang kecil dan besar. Penyajian karya yang ditampilkan nantinya menggunakan (*Mix Media*), karya ini berukuran tinggi 15 cm dan lebar 12 cm berbentuk patung kertas dengan didukung material lain seperti kain, kawat, plastik, kertas, kabel-kabel dan lain-lain sebagai karakter terhadap situasi ekspresi kehidupan masyarakat. Peneliti telah menciptakan lebih dari 10 karya boneka sebagai seni alternatif untuk merepresentasikan kehidupan masyarakat.

Kata Kunci : Penciptaan, Seni, Alternatif

## ***ALTERNATIVE ART CREATION***

### ***Abstract***

*This works as an expression expressive reality of perception in research on the dynamics of society, especially in the city of Jakarta. The work created is an aspiration of the people of such marginalized groups, corruption, human trafficking, the issue of education, labor and food dish as excitatory copyright in making the work. This doll works as a critical representation of the situation and condition of the people. The purpose of this study to show the circumstances of people's lives as inspiration in art (work). This information is translated into a doll with small and large sizes. Presentation of the works displayed later use (Mix Media), this paper measuring 15 cm high and 12 cm wide with a paper sculpture shaped supported other materials such as cloth, wire, plastic, paper, cables and others as an expression of the life of the character of the situation society. Researchers have created more than 10 works of art dolls as an alternate to represent the life of the community.*

*Keywords: Creation, Art, Alternative*

## PENDAHULUAN

Kebudayaan manusia adalah topik yang menarik untuk dibicarakan dan dikaji karena sifatnya yang dinamis dan selalu memberikan wacana baru terhadap pengaruhnya pada peradaban manusia dan proses komunikasi dalam kehidupan manusia adalah hal yang mutlak dan tak dapat dihindari karena proses tersebut digunakan sebagai sarana untuk berinteraksi dalam menjaga kelangsungan kehidupannya. Komunikasi dijadikan sebagai alat untuk mempertahankan tradisi dari nenek moyang yang telah hidup ratusan tahun sebelum masa kini berlangsung dan melalui tradisilah manusia modern dapat mengetahui tentang tata cara kehidupan serta berbagai ritual yang ada di masa lampau. Komunikasi pada awalnya, sebelum budaya tulisan itu ada, berupa bahasa lisan patah-patah dan kalimat sederhana.

Namun, sejarah telah membuktikan bahwa perjalanan tradisi secara turun-temurun itu dapat terjadi dengan adanya proses 'transfer' melalui komunikasi, dan komunikasi yang digunakan adalah tidak melalui kata-kata, tetapi dalam bentuk rupa atau gambar. Komunikasi melalui gambar adalah hal yang sudah dilakukan oleh nenek moyang sejak ratusan tahun lalu karena gambar mampu menyampaikan pesan dengan akurat. Rupa atau gambar sebagai media penyampai pesan ini ditemukan pada gua-gua prasejarah (dinding, langit-langit), pada batu (gambar cadas), yang menyerupai galeri-galeri dengan gambar-gambar yang bercerita. Jadi, galeri-galeri tersebut merupakan 'buku pintar' yang digunakan untuk meneruskan tradisi ke generasi selanjutnya. Sehingga kehidupan manusia yang diberada dalam bingkai wilayah baik desa maupun kota, menjadi hal yang sangat

menarik untuk dijadikan suatu topik pembahasan maupun suatu penelitian.

Manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan manusia lain dalam kehidupannya, sekelompok manusia yang saling membutuhkan tersebut akan membentuk suatu kehidupan bersama yang disebut dengan masyarakat. Masyarakat itu sendiri dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan hidup manusia yang berinteraksi sesuai dengan sistem adat istiadat tertentu yang sifatnya berkesinambungan dan terikat oleh suatu rasa identitas bersama (Koentjaraningrat, 2005: 122).

Dalam hidup bermasyarakat, manusia senantiasa menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya dalam usahanya itu manusia menyesuaikan diri untuk meningkatkan kualitas hidup, karena itu suatu masyarakat sebenarnya merupakan sistem adaptif karena masyarakat merupakan wadah untuk memenuhi pelbagai kepentingan dan tentunya untuk dapat bertahan namun disamping itu masyarakat sendiri juga mempunyai pelbagai kebutuhan yang harus dipenuhi agar masyarakat tersebut dapat hidup terus (Soekanto, 2006: 23).

Dalam kehidupan masyarakat modern sekarang ini sering dibedakan antara masyarakat urban atau yang sering disebut dengan masyarakat kota dengan masyarakat desa. Kata urban yang sering dipergunakan dalam kajian humaniora pada umumnya berawal dari pengertian urbanisasi yaitu proses berpindahnya penduduk dari desa ke kota atau proses terjadinya masyarakat perkotaan. Agak sulit memberikan batasan apa yang dimaksud dengan perkotaan karena adanya hubungan antara konsentrasi penduduk dengan gejala-gejala sosial yang dinamakan urbanisme dan tidak semua tempat dengan kepadatan penduduk yang

tinggi dapat disebut dengan perkotaan (Soekanto, 2006: 140).

Pada masyarakat kota ada beberapa ciri-ciri yang menonjol, pada umumnya masyarakat kota dapat mengurus dirinya sendiri tanpa harus bergantung pada orang lain; masyarakat kota mempunyai jalan pikiran rasional yang menyebabkan interaksi-interaksi yang terjadi lebih didasarkan pada faktor kepentingan daripada faktor pribadi; jalan kehidupan yang cepat di kota mengakibatkan pentingnya faktor waktu sehingga pembagian waktu yang teliti sangat penting untuk dapat mengejar kebutuhan-kebutuhan seorang individu; dan perubahan-perubahan sosial tampak dengan nyata di kota-kota karena kota biasanya terbuka dalam menerima pengaruh luar (Soekanto, 2006: 139-140).

Beberapa ciri-ciri masyarakat kota yang selalu berusaha meningkatkan kualitas hidupnya dan terbuka dalam menerima pengaruh luar tersebut menyebabkan teknologi terutama teknologi informasi berkembang dengan pesat dalam masyarakat kota karena bagi masyarakat kota penggunaan teknologi informasi di segala bidang telah sangat signifikan meningkatkan kualitas kehidupan mereka. Salah satu Kota besar yang ada di Indonesia yang menarik persoalannya adalah Kota Jakarta. Sebagai ibu kota Negara yang menjadi pusat perhatian bagi masyarakat didaerah lain, Jakarta menjadi suatu simbol keberhasilan, keamanan dan banyaknya akses informasi yang tersedia, sehingga daya Tarik ini memunculkan banyaknya pendatang bagi masyarakat diluar daerah lain. Urbanisasi atau perpindahan penduduk dari desa ke kota telah menjadi momok bagi kota-kota besar seperti Jakarta. Jakarta menjadi suatu tempat mencari pekerjaan yang ideal yang diandaikan dapat mencapai tujuan dari mimpi-mimpinya sehingga

dampak yang muncul adalah terjadinya berbagai persoalan yang ada di Kota Jakarta.

Beberapa masalah diantaranya adalah munculnya pemukiman-pemukiman liar dipinggir pusat Kota baik yang ada didekat sungai, waduk ataupun dipinggiran rel kereta api. Selain itu, munculnya para pengemis dan pengamen yang banyak sekali terlihat dipusat Kota. Persoalan di Kota Jakarta menjadi menarik untuk dijadikan sebagai inspirasi berkarya dalam bentuk visual, hal ini didasari atas maraknya kehidupan kaum urban yang ada di Jakarta baik yang tersingkir maupun yang mengasingkan diri. Situasi kehidupan seperti ini dirasa perlu dideskripsikan menjadi suatu karya visual yang menarik untuk diperbincangkan sebagai kritik terhadap kehidupan maupun sebagai suatu ungkapan realitas yang jujur dalam sebuah karya.

### **Metode Penelitian**

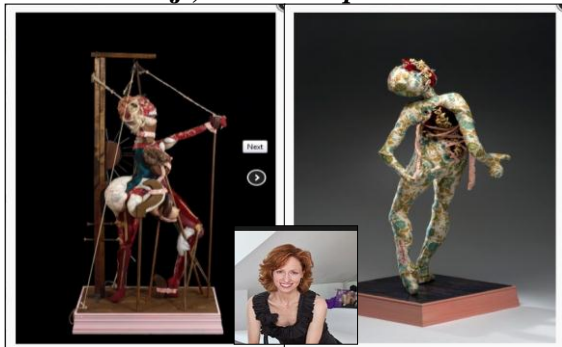
Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan hasil luaran berupa karya boneka sebagai bentuk dari penciptaan karya. Penelitian berlangsung sejak bulan September 2013 hingga Februari 2014, sedangkan objek atau lokasi penelitian berada diwilayah Provinsi DKI Jakarta atau khususnya daerah Jakarta Selatan sebagai lokasi mengamati realitas masyarakat.

## **PEMBAHASAN**

### **Tinjauan Karya**

Agar penelitian ini mempunyai karakter tersendiri dari beberapa penciptaan karya seni yang ada, maka terlebih dahulu peneliti jabarkan berbagai karya seni rupa kontemporer yang dijadikan sebagai inspirasi berkarya dan ditempatkan sebagai tinjauan karya, antara lain,

**Melissaichiuji, 2010. *Sculptures***



*Gambar 1 Sculptures Melissaichiuji*  
(Sumber, [www.melissaichiuji.com](http://www.melissaichiuji.com), diakses 8 Agustus 2014)

Karya ini akan dijadikan aspriasi dalam membuat boneka masyarakat metropolitan, ciri khas yang dipilih dari karya ini untuk dijadikan landasan penciptaan adalah menempatkan figure sebagai bagian dari bentuk konsep karya boneka.

**Kiki Smith**



*Gambar 2 Kiki Smith, Daisy Chain (1992)*  
(Sumber, [www.pictify.com](http://www.pictify.com), 15-01-2014)

Karya ini akan dijadikan aspriasi dalam membuat boneka masyarakat metropolitan, ciri khas yang dipilih dari karya ini untuk dijadikan landasan penciptaan adalah menempatkan figure dalam bentuk potongan-potongan anatomi yang dikelola menjadi suatu komposisi yang harmonis sebagai bagian dari bentuk konsep karya boneka.

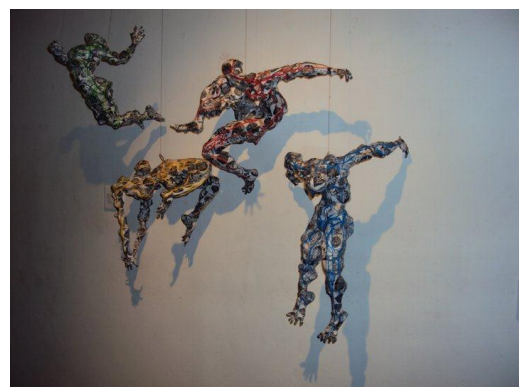
**Jill Krentz**



*Gambar 3 Jill Krentz*  
(Sumber, <http://www.pinterest.com>, 8 Agustus 2014)

Karya ini akan dijadikan aspriasi dalam membuat boneka masyarakat, ciri khas yang dipilih dari karya ini untuk dijadikan landasan penciptaan adalah menempatkan teknik tekstur bahan didalam karya boneka, ini dihadirkan secara acak, bebas dan tidak terartur yang menyimbolkan kegelisahan masyarakat. Karya Peneliti yang mendahului dari karya penelitian penciptaan ini

***Start to the More On***



*Gambar 4 Start To The More On (2011)*  
(Catalog Imaji Ornamen: Galeri Nasional, Ndaru Ranuhandoko)

Karya ini diciptakan pada tahun 2011 dengan didasari atas Situasi pemimpin yang secara ekspresi tidak bebas, tidak bisa menggerakkan pikirannya, idenya,

prilakunya karena dikekang oleh simbol partai. Ukuran 2 x 1 meter, mix media. Karya ini telah dipamerkan di Galeri Nasional, Jakarta.

### Lahirnya Kurawa



Gambar 5 Lahirnya Kurawa (2013)  
(Catalog Korea Contemporary: Galeri Nasional,  
Ndaru Ranuhandoko)

Karya ini diciptakan pada tahun 2013, mengangkat tema cerita lahirnya kurawa sebagai biang dari permulaan terjadinya keburukan sifat-sifat manusia, karya ini berukuran 1 m (lebar) x 1,5 m (panjang) x 1,5 m (tinggi). Pameran Indonesian Korea Contemporary Plastic Artists di Galeri Nasional Jakarta (2013)

### Listen to Me Pig



Gambar 6 Listen To Me Pig (2013)  
(Catalog Pameran Meta Amuk: Galeri Nasional,  
Ndaru Ranuhandoko)

Karya ini dibuat pada tahun 2013 dengan konsep Representasi kritik atas pemerintah dari rakyat. Proses perjuangan rakyat yang hanya diibaratkan seperti permainan Angry Birds, ukuran karya 2 x 2 meter, mix media. Pameran Nusantara “Meta Amuk” di Galeri Nasional Jakarta (2013)

### Perkembangan Kota dan Masyarakat

Kota-kota di dunia telah mengalami perkembangan. Dahulu kota hampir seperti desa yang masih bersifat tradisional dan sederhana, masyarakat kota masih homogen dengan latar belakang historis yang sama. Seiring dengan waktu dan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi maka kota pun berkembang menjadi lebih maju. Lewis Mumford dalam bukunya yang terkenal berjudul *The Culture of Cities* (1938) menyimpulkan adanya enam tahap perkembangan kota, mulai dari munculnya sampai runtuhnya (Daldjoeni, 1997: 141). Enam tahap perkembangan kota tersebut adalah sebagai berikut:

- a. *Neopolis*, kota ini menempati suatu pusat dari daerah pertanian dengan adat istiadat yang bercorak kesederhanaan.
- b. *Polis*, kota ini merupakan pusat hidup keagamaan dan pemerintahan.
- c. *Metropolis*, kota besar tempat bertemunya orang dari berbagai bangsa untuk berdagang dan tukar-menukar harta budaya rohani juga terdapat percampuran perkawinan antara bangsa dan ras dengan akibat munculnya filsafat dan kepercayaan baru. Selain keagungan kota, secara fisik kota menjanjikan kontras yang menonjol antara golongan kaum kaya dan kaum miskin.
- d. *Megapolis*, di kota gejala sisiopatologis merajalela, disatu pihak ada kekayaan dan birokrasi yang amat menonjol, sedangkan

dipihak lain meluaslah kemiskinan dan berontaklah kaum proletar.

- e. *Tyranopolis*, kota besar dilanda kepincangan yang berupa degenerasi dan korupsi moral dan pada penduduknya merosot karena adanya relasi erat antara politik ekonomi dan kriminalitas, dan disamping itu kaum proletar menjadi kekuatan yang tidak diremehkan.
- f. *Nekropolis*, artinya peradaban kota runtuh, kota menjadi bangkai (nekros).

**Interpretasi: Sudut Pandang Masyarakat Kota Kekinian**

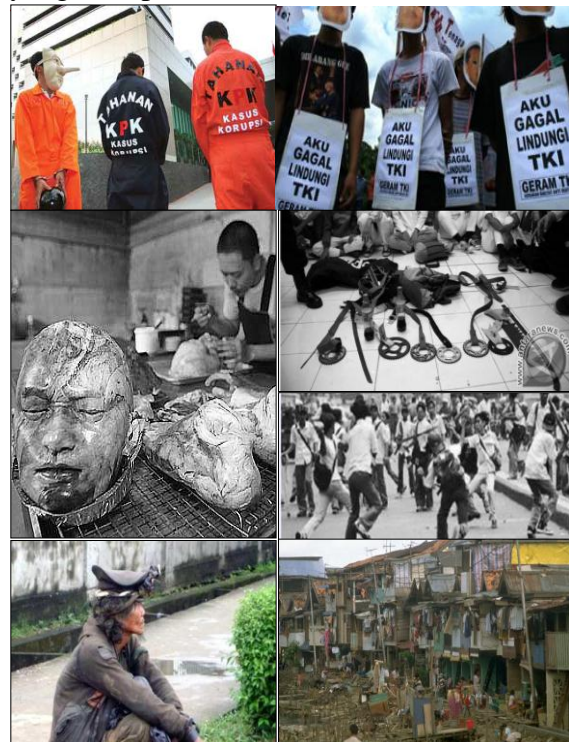
Jakarta sebagai sebuah Ibu Kota Negara Republik Indonesia, tentu menyimpan berjuta pesona dimata masyarakat, sehingga situasi ini berdampak kepada munculnya para pendatang yang singgah maupun menetap diwilayah Jakarta maupun didaerah Penyangga Kota Jakarta.

Maka dari itu, Kota seperti Jakarta ini menuntut dirinya untuk terus meningkatkan pembangunan dalam sector apapun yang memberikan manfaatnya bagi masyarakat. Menurut Teunne (1988: 39), pembangunan merupakan suatu proses dalam keadaan suatu sistem. Didalam proses ini pembangunan tidak hanya berhubungan dengan sistem pembangunan ekonomi dan sosial, tetapi juga berhubungan dengan sistem perlindungan lingkungan hidup.

Dengan demikian pembangunan yang nantinya dapat dinikmati oleh masyarakat harus mampu menjamin suatu tatanan sosial dan ekonomi yang baik, bukan semakin memberikan jarak antara pendatang dengan yang asli, antara yang kaya dan miskin, antara petugas kebersihan dan karyawan. Kondisi Kota Jakarta saat ini masih jauh dari harapan masyarakat, dimana masih

banyak ditemui persoalan-persoalan yang harus diselesaikan baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

Urbanisasi menjadi masalah, terutama bagi mereka yang datang ke kota tanpa dibekali pendidikan, kemampuan yang memadai atau keterampilan khusus tertentu. Mayoritas mereka yang merantau ke kota hanya bermodal nekad. Setibanya di kota terpaksa hanya menjadi pemulung, pengamen atau pekerja kasar, meski mungkin ada juga yang beruntung dan mendapat pekerjaan dengan penghasilan yang cukup.



*Gambar 7 Dokumentasi dari berbagai media tentang wajah kehidupan masyarakat Kota (Sumber, koleksi repro foto tesis ndaru ranuhandoko)*

Fenomena ini dapat tercermin dari munculnya realitas pemukiman liar yang terletak di sekitar rel maupun didekat pinggiran sungai, banyaknya para pengemis dan gelandangan, masifnya tindakan kriminalitas, minimnya peran kepedulian

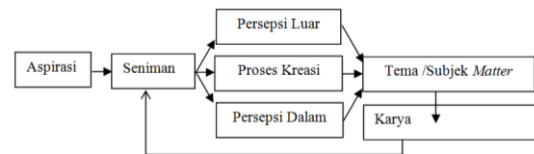
terhadap tenaga kerja Indonesia, dan maraknya kasus korupsi. Ini adalah wajah dari representasi kehidupan masyarakat kota, Berikut ini beberapa tampilan ilustrasi berupa foto yang penulis dapat dari berbagai refrensi sebagai dasar inspirasi perancangan,

### Tinjauan Estetika

Keindahan adalah suatu kumpulan hubungan yang selaras dalam suatu benda dan diantara benda itu dengan pengamat (Dharsono, 2004: 4). Pemahaman secara umum tentang nilai estetika pada suatu karya seni ini adalah setiap pancaran nilai-nilai keindahan yang tercermin dari sosok karya seni yang memberikan kualitas dan karakter tertentu (Soedjono, 2007: 3). Di satu sisi, nilai estetis tersebut dapat menjadi suatu tujuan utama dalam proses penciptaan yang diupayakan sedemikian rupa oleh pelaku seni, agar setiap proses penciptaan suatu karya seninya dapat dinilai dan dinikmati karena suatu nilai keindahan. Di sisi lain, nilai estetis suatu karya seni juga dapat menjadi suatu karakteristik yang tersendiri bagi suatu karya seni. Thomas Aquinas merumuskan bahwa estetika atau keindahan sebagai sesuatu yang menyenangkan apabila dilihat (Dharsono, 2004: 10).

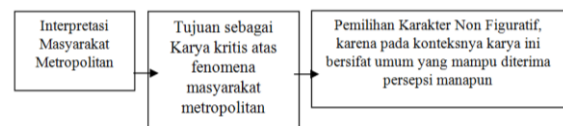
### Kerangka Penciptaan

Realitas masyarakat diwilayah Jakarta yang membingkai sebagai sebuah kota Metropolitan ternyata menyimpan suatu ekspresi mendalam dari sisi masyarakatnya. Hal ini membuat peneliti berpikir akan wujud penciptaan seperti apa yang menjadi suatu dasar penciptaan ini. Karena penelitian penciptaan ini hasil akhirnya adalah menciptakan boneka, maka dari itu berikut ini adalah pola kerangka penciptaan yang akan dijadikan model penelitian ini,



Gambar 8 Skema Kerangka Penciptaan Karya  
(Sumber, Prof. Dr. Dharsono Sony Kartika)

Dari bagan diatas, peneliti akan melakukan penciptaan karya dengan meninjau persepsi luar yang terkait dengan identitas masyarakat metropolitan dan persepsi dalam sebagai interpretasi atas masyarakat metropolitan itu sendiri. Sehingga peneliti merencanakan prosesnya seperti dibawah ini,



Gambar 9 Alur Proses Penciptaan Karya

### Sketsa Karya Ekspresi Masyarakat

Setelah mengetahui kondisi realitas masyarakat metropolitan yang ada di tinjauan sebelumnya, maka peneliti merancang desain sketsa ekespresi masyarakat metropolitan. Sketsa ini tidak lepas dari landasan realitas masyarakat metropolitan yang dijadikan sebagai pijakan objektif dan inspiratif dalam menciptakan karya kontemporer boneka. Membaca fenomena kesenian dengan paradigma quantum, karya seni pada prinsipnya dapat juga dilihat sebagai suatu dualitas, dalam arti dia dapat dilihat dari aspek partikel atau dari aspek gelombangnya sebagai contoh, sebuah lukisan dapat dilihat dari aspek partikelnya, yaitu sebagai kanvas yang dibentang dan dilumuri cat sehingga dibentuk suatu imaji tertentu atau dari aspek gelombangnya, karya yang sama dapat dilihat sebagai suatu pernyataan suatu ekspresi visual yang maknanya terus berubah tergantung

bagaimana ia dipandang, oleh siapa, atau bilamana dilihatnya (Prof. Dr. M. Dwi Maryanto, 2006 : 7). Segala sesuatu itu bukan Cuma berubah, melainkan beruba aliran materi atau energy yang cair, Bhom mengatakan hakikat dari segala sesuatu itu adalah menjadi itu sendiri, sementara semua objek, peristiwa, kondisi, struktur dan sebagainya adalah bentuk-bentuk yang dapat diabsraksi dari proses ini (Bhom dalam Prof. Dr. Dwi Maryanto 2006: 9). Yang plural itu akan mendapatkan sumber dan akar tunggalnya yaitu pola berpikirnya, pola berpikirnya adalah pola kosmos yakni totalitas holistic dari semua realitas yang ada. Totalitas holistik merupakan suatu pengaturan diri, pengaturan diri mempunyai sifat dasar tri tunggal yakni pola, struktur dan wujud. Wujudl dunia tampak yang rentan perubahan dan selalu berubah dalam proses yang panjang. Perubahan wujud mempengaruhi perubahan struktur tapi polanya tetap (Jakob Sumardjo, 2006:19).

Setelah mengetahui bahwa karya seni pada prinsipnya berangkat dari imaji yang melirik realitas, maka berikut ini adalah beberapa karya sketsa yang direncanakan peneliti sebagai gambaran kehidupan ekspresi masyarakat metropolitan, diantaranya sebagai berikut,

**Sketsa Ekspresi : Figur Terikat**



Gambar 10 Sketsa Figur Terikat (Ndaru Ranuhandoko)

Sketsa ini adalah rangsang cipta dari konsep identitas para pekerja dimasyarakat metropolitan, ini membuktikan bahwa

kenyataan mengenai para pekerja kadang melebihi durasi jam kerja. Simbol ini diistilahkan dengan figure terikat atau kebebasan terikat.

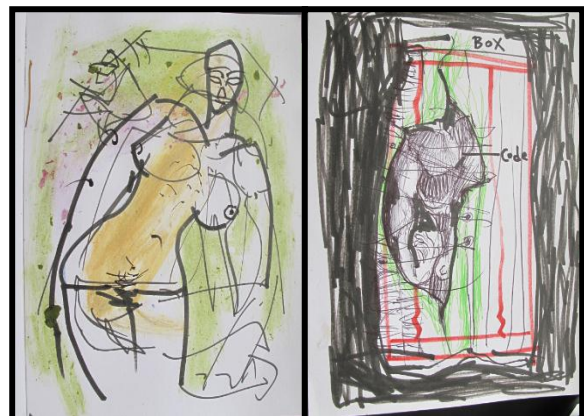
**Sketsa Ekspresi : Wadah Wacana Metropolitan**



Gambar 11 Sketsa Wadah Wacana Metropolitan (Ndaru Ranuhandoko)

Sketsa ini adalah rangsang cipta dari konsep identitas kesakitan, kegelisahan, eksploitasi terhadap isu-isu kemanusiaan yang hadir dimasyarakat metropolitan.

**Sketsa kspresi : Perempuan Metropolitan**



Gambar 12 Sketsa Perempuan Metropolitan (Ndaru Ranuhandoko)

Sketsa ini adalah rangsang cipta dari konsep identitas eksploitasi terhadap kaum perempuan yang melekat dengan kecantikan yang diperdagangkan, keseksian yang dijadikan kriteria komoditas maupun buruh perempuan yang diperas tenaganya oleh Negara seperti pada kelompok Tenaga Kerja Wanita. Hal ini semua telah hadir dalam bingkai masyarakat metropolitan.



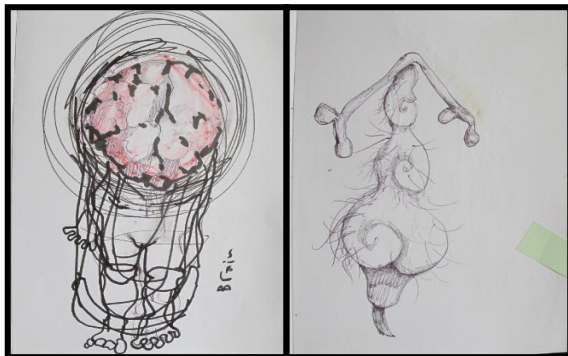
**Sketsa Ekspresi : Perilaku Metropolitan**



Gambar 13 Sketsa Perilaku Metropolitan (Ndaru Ranuhandoko)

Sketsa ini adalah rangsang cipta dari konsep identitas kegelisahan perilaku, bahasa, kompetisi, keterasingan maupun keterpinggiran, hal ini sesuai dengan kondisi masyarakat metropolitan.

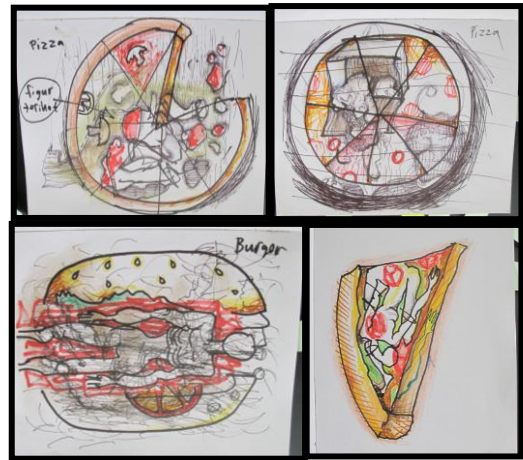
**Sketsa Ekspresi : Organ Tersiksa**



Gambar 14 Sketsa Organ Tersiksa (Ndaru Ranuhandoko)

Sketsa ini adalah rangsang cipta dari konsep identitas perdagangan organ-organ tubuh manusia baik yang dijadikan sebagai maha praktik kedokteran maupun kejahatan terhadap pencurian organ tubuh.

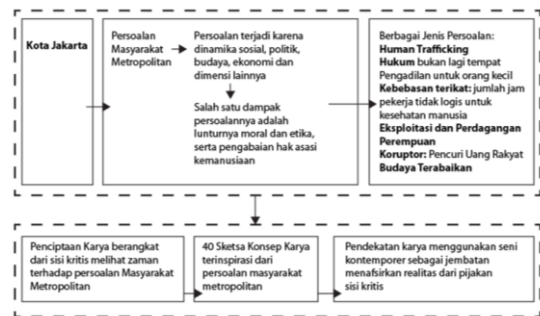
**Sketsa Ekspresi : Hidangan Cepat Saji**



Gambar 15 Sketsa Hidangan Cepat Saji (Ndaru Ranuhandoko)

Sketsa ini adalah rangsang cipta dari konsep identitas ciri dari makanan masyarakat metropolitan yaitu hidangan cepat saji, hidangan sebagai “suap”, “sogokan” maupun gratifikasi dalam suasana politik.

Bagan ini adalah sebuah bentuk rangkaian penelitian penciptaan dimana ide garapan akan sesuai dengan prosesnya, berikut ini adalah bagan proses penciptaan boneka ekspresi masyarakat metropolitan.



Gambar 16 Bagan Proses Penciptaan Rupa Kontemporer Boneka

## Hasil Penciptaan Seni Alternatif Boneka

### Karya 1: Rangsang cipta dari TKW



*Gambar 16 Tenaga Kerja Bukan Tenaga Kuda  
(Ndaru Ranuhandoko)*

Karya ini terinspirasi atas realitas yang ada dan dirasakan pencipta sebagai suatu kegelisahan, keterasingan yang membuat salah satu profesi ini begitu kurang diperhatikan dan menjadi bagian dari persoalan-persoalan masyarakat kota hingga kini. Unsur desain terdiri dari bentuk gempal dengan warna monokromatik yang ada pada warna kulit, tekstur ada pada kulit kuda dibagian kepala serta alas duduk kuda. Sedangkan prinsip desainnya adalah dominasi yang berada disudut kotak dudukan alas. Kemudian, azas desainnya terdapat adanya unsur kesatuan antara warna, tekstur, simbol kuda dan badan perempuan. Karya ini dibuat pada tahun 2014. Ukuran pada media ini tingginya 15 cm, media memiliki kategori mix media sesuai dengan keperluan,

medium kertas, kawat, kasa, benang, kabel, lem, dempul dan cat.

### Karya 2 : Rangsang Cipta dari Kuliner Masyarakat



*Gambar 17 Manusia Asam Manis  
(Ndaru Ranuhandoko)*

Karya ini terinspirasi atas realitas yang ada dan dirasakan pencipta sebagai suatu kegelisahan, keterasingan yang membuat situasi kemanusiaan perlahan-lahan mulai terkotak-kotakkan, individualis dan berada pada posisi tak berdaya terhadap kuasa. Unsur desain terdapat pada bentuk gempal dengan warna monokromatik yang ada pada warna merah dengan finishing teknik tetes yang terinspirasi dari Jackson Pollock, tekstur ada pada bagian motif anyaman bambu. Sedangkan prinsip desainnya adalah keseimbangan informal. Kemudian, azas desainnya terdapat adanya unsur kesatuan antara warna, tekstur dan bentuk gempal. Karya ini dibuat pada tahun 2014. Ukuran pada media ini tingginya 5 cm dengan diameter 20 cm, media memiliki kategori mix media sesuai dengan keperluan, medium kertas, kawat, kasa, benang, kabel, lem, dempul dan cat.

### Karya 3: Komposisi Tekstur (120 cm)



Gambar 18 Komposisi Tekstur  
(Sumber, Ndaru Ranuhandoko)

Unsur desain terdapat pada bentuk gempal dengan warna yang mendominasi warna coklat kulit. Sedangkan prinsip desainnya adalah keseimbangan informal. Kemudian, azas desainnya terdapat adanya unsur kesatuan antara warna, tekstur dan bentuk gempal. Karya ini dibuat pada tahun 2014 Ukuran pada media ini tingginya 130 cm, media memiliki kategori mix media sesuai dengan keperluan, medium kertas, kawat, kasa, benang, kabel, lem, dempul dan cat.

### Karya 4: Rangsang Cipta dari Orang Gila



Gambar 19 Orang Gila Bebas Busana  
(Ndaru Ranuhandoko)

Unsur desain terdapat pada bentuk gempal dengan warna yang mendominasi warna

biru. Sedangkan prinsip desainnya adalah keseimbangan informal. Kemudian, azas desainnya terdapat adanya unsur kesatuan antara warna, tekstur dan bentuk gempal. Karya ini dibuat pada tahun 2014 Ukuran pada media ini tingginya 15 cm, media ini memiliki kategori mix media sesuai dengan keperluan, medium kertas, kawat, kasa, benang, kabel, lem, dempul dan cat.

### Karya 5: Rangsang cipta dari Kehidupan pinggir kali



Gambar 20 Poop Art  
(Ndaru Ranuhandoko)

Unsur desain terdapat pada bentuk gempal dengan warna yang mendominasi warna merah. Sedangkan prinsip desainnya adalah keseimbangan informal. Kemudian, azas desainnya terdapat adanya unsur kesatuan antara warna, tekstur dan bentuk gempal. Karya ini dibuat pada tahun 2014 Ukuran pada media ini tingginya 15 cm, media ini memiliki kategori mix media sesuai dengan keperluan, medium kertas, kawat, kasa, benang, kabel, lem, dempul dan cat.

### Karya 6: Rangsang Cipta dari Musisi Jalanan



Gambar 21 Idol Street  
(Ndaru Ranuhandoko)

Unsur desain terdapat pada bentuk gempal dengan warna yang mendominasi warna putih.

### **Karya 7: Rangsang Cipta dari Kehidupan Pinggiran**



*Gambar 22 Rumah Mewah dikepala Mereka  
(Ndaru Ranuhandoko)*

Unsur desain terdapat pada bentuk gempal dengan warna yang mendominasi warna putih. Sedangkan prinsip desainnya adalah keseimbangan informal. Kemudian, azas desainnya terdapat adanya unsur kesatuan antara warna, tekstur dan bentuk gempal. Karya ini dibuat pada tahun 2014 Ukuran pada media ini tingginya 15 cm, media ini memiliki kategori mix media sesuai dengan keperluan, medium kertas, kawat, kasa, benang, kabel, lem, dempul dan cat.

### **Karya 8: Rangsang cipta dari fenomena Mutilasi**



*Gambar 23 Mutilasi  
(Ndaru Ranuhandoko)*

Karya ini terinspirasi atas realitas mutilasi yang ada dan dirasakan pencipta sebagai

suatu kegelisahan, keterasingan yang membuat situasi kemanusiaan perlahan-lahan mulai terkotak-kotakkan, individualis dan berada pada posisi tak berdaya terhadap kuasa. Unsur desain terdapat pada bentuk gempal dengan warna monokromatik yang ada pada warna merah. Sedangkan prinsip desainnya adalah keseimbangan informal. Kemudian, azas desainnya terdapat adanya unsur kesatuan antara warna, tekstur dan bentuk gempal. Karya ini dibuat pada tahun 2014 Ukuran pada media ini tingginya 15 cm, media memiliki kategori mix media sesuai dengan keperluan, medium kertas, kawat, kasa, benang, kabel, lem, dempul dan cat.

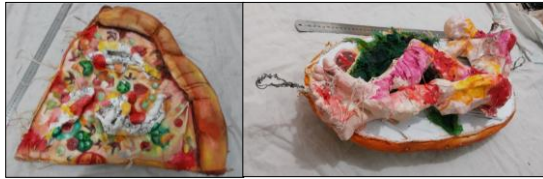
### **Karya 9 : Rangsang cipta dari Kehidupan Pinggiran**



*Gambar 24 Rumah Mewah dikepala mereka II  
(Ndaru Ranuhandoko)*

Karya ini terinspirasi atas realitas kehidupan dikolong-kolong jembatan dengan keterbatasan bangunan mereka dalam memenuhi kebutuhan hidup. Unsur desain terdapat pada bentuk gempal dengan warna yang mendominasi warna merah. Sedangkan prinsip desainnya adalah keseimbangan informal. Kemudian, azas desainnya terdapat adanya unsur kesatuan antara warna, tekstur dan bentuk gempal. Karya ini dibuat pada tahun 2014 Ukuran pada media ini tingginya 15 cm, media ini memiliki kategori mix media sesuai dengan keperluan, medium kertas, kawat, kasa, benang, kabel, lem, dempul dan cat.

### Karya 10: Rangsang cipta dari Kuliner Masyarakat



Gambar 25 Indonesian Favorite”  
(*Ndaru Ranuhandoko*)

Karya ini terinspirasi atas realitas mutilasi yang ada dan dirasakan pencipta sebagai suatu kegelisahan, pencipta mengekspresikan makanan-makanan masyarakat kota sebagai inspirasi untuk menggabungkan konsep mutalias dengan makanan. Unsur desain teradapat pada bentuk gempal dengan warna monokromatik yang ada pada warna merah. Sedangkan prinsip desainnya adalah kesimbangan informal. Kemudian, azas desainnya terdapat adanya unsur kesatuan antara warna, tekstur dan bentuk gempal. Karya ini dibuat pada tahun 2014 Ukuran pada media ini tingginya 60 cm, media memiliki kategori mix media sesuai dengan keperluan, medium kertas, kawat, kasa, benang, kabel, lem, dempul dan cat.

### Karya 11: Rangsang cipta dari Kuliner Masyarakat



Gambar 26 Ice Cream Feminim  
(*Ndaru Ranuhandoko*)

Karya ini terinspirasi atas realitas mutilasi yang ada dan dirasakan pencipta sebagai suatu

kegelisahan, pencipta mengekspresikan makanan-makanan masyarakat kota sebagai inspirasi untuk menggabungkan konsep mutalias dengan makanan. Unsur desain teradapat pada bentuk gempal dengan warna monokromatik yang ada pada warna merah. Sedangkan prinsip desainnya adalah kesimbangan informal.

Kemudian, azas desainnya terdapat adanya unsur kesatuan antara warna, tekstur dan bentuk gempal. Karya ini dibuat pada tahun 2014 Ukuran pada media ini tingginya 20 cm, media memiliki kategori mix media sesuai dengan keperluan, medium kertas, kawat, kasa, benang, kabel, lem, dempul dan cat.

## PENUTUP

Boneka ini sebagai ungkapan realitas yang ekpresif dari persepsi dalam peneliti terhadap dinamika masyarakat khususnya yang ada di Kota Jakarta. Dengan demikian hasil karya yang diciptakan adalah membuat karya boneka dengan aspirasi dari masyarakat metropolitan seperti kelompok masyarakat marjinal, korupsi, *human trafficking*, persoalan pendidikan, buruh dan sajian makanan masyarakat metropolitan sebagai rangsang cipta dalam membuat karya.

Pada akhirnya karya boneka ini sebagai representasi kritis terhadap situasi dan kondisi masyarakat. Penciptaan ini berupa boneka, pengertian boneka itu sendiri adalah sebuah benda tiruan yang menyerupai bentuk manusia atau makhluk hidup lainnya baik yang bersifat kemiripan maupun yang terinspirasi darinya. Sehingga boneka ini tidak bergerak dan hanya bisa dinikmati dengan dukungan penataan karya yang baik dengan segala material pendukungnya.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menampilkan situasi dan kondisi kehidupan masyarakat sebagai inspirasi dalam berkesenian (berkarya). Informasi ini diwujudkan oleh peneliti kedalam sebuah boneka-boneka dengan ukuran yang beragam kecil dan besar. Tujuan dari penelitian ini telah terlaksana dengan baik walau masih ada beberapa kelemahan.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Castles, Lance. 2007. Profil Etnik Jakarta. Jakarta: Masup Jakarta
- Daldjoeni, N. 1997. Seluk Beluk Masyarakat Kota. Penerbit Alumni Bandung
- Geertz, Hildred. 1990, Keluarga Jawa, Jakarta: Graffiti Press
- Dwimaryanto, M. 2006. Quantum Seni. Semarang: Dahara Prize
- Kay, Hillary. 1996. Boneka, Mainan dan Permainan. Jakarta: Gramedia
- Kartika, Sony Dharsono dan Nanang Garmaprawira 2004. Pengantar Estetika. Bandung: Rekayasa Sains
- Kartika, Dharsono Sony, *Estetika*, Bandung: Rekayasa Sains, 2007.
- Koentjaraningrat. 2005. *Pengantar Antropologi 1*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Safanayong, Yongky. 2006. Desain Komunikasi Visual Terpadu. Jakarta: Arte Intermedia
- Soekanto, Soerjono. 2006. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sumardjo, Jakob. 2006. Estetika Paradoks. Bandung: Sunan Ambi Press
- Walker, John. Desain, Sejarah, Budaya, Yogyakarta: Jalasutra, 2010

### Skripsi/Tesis

- Pratama, Dendi. 2011. Wayang Kreasi Masyarakat Urban. Tesis Magister Desain Universitas Trisakti.
- Amri, Azhari. 2012. Penciptaan Boneka Edukasi Berbasis Masyarakat Urban. Tesis Magister Desain Universitas Trisakti.
- Alberd, Ahmad. 2013. Penciptaan Topeng dalam Seni Pertunjukkan Teater Tutar Betawi dalam Lakon Si Tjantuk.
- Antonius Novenanto. 2008. Pemaknaan masyarakat erhadap tayangan televisive bernuansa mistis. Skripsi S-1. Yogyakarta: jurusan Teknik Sipil, UMY

### Situsweb:

- [www.melissaichiuji.com](http://www.melissaichiuji.com), diakses 8 Agustus 2014
- [www.pictify.com](http://www.pictify.com), diakses 15 Januari 2014
- <http://www.pinterest.com>, 8 Agustus 2014
- Katalog Pameran:**
- Catalog Imaji Ornamen, 2011. Galeri Nasional.
- Catalog Korea Contemporary, 2013. Galeri Nasional
- Catalog Pameran Meta Amuk, 2013 Galeri Nasional