

Boneka dalam Seni Lukis Suralisme

Ervina Syafutri¹, Nessya Fitryona²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

e-mail: ervinasyafutri@gmail.com

Abstrak

Tujuan pembuatan karya akhir ini adalah untuk memvisualisasikan berbagai masalah kehidupan penulis melalui penggunaan boneka sebagai simbol. Harapannya, karya ini dapat meningkatkan kesadaran diri dan menginspirasi pembaca untuk memperbaiki diri. Proses penciptaan karya ini menggunakan lima tahap yakni: tahap persiapan (melakukan pengamatan dan eksplorasi), elaborasi (mencari dan mengumpulkan referensi), sintesis (penetapan ide atau gagasan pokok). Realisasi konsep (membuat karya) dan tahapan penyelesaian (berupa laporan dan pameran karya akhir). Ada banyak jenis boneka yang digunakan dalam karya ini, seperti boneka *Pinocchio*, boneka *Marionete*, boneka *Sigale-gale*, boneka *Barbie*, boneka SiUnyil, boneka *Matryoskha*, boneka *Hello Kitty*, boneka *Teddy Bear*, boneka *Wayang Golek*, dan boneka *Ondel-ondel*. Dalam penciptaan karya penulis menggunakan cat akrilik diatas kanvas, terdiri dari 10 lukisan yang masing-masing memiliki judul antara lain: Terjebak, Penyesalan, Hampa, Tekanan, Diawasi, Penikmat Senja, Sandiwara, Penolakan, Mencari Jalan, dan Menyaksikan.

Kata kunci: *Boneka, Lukisan, Suralisme*

Abstract

The purpose of making this final work is to visualize various problems in the author's life through the use of dolls as symbols. It is hoped that this work can increase self-awareness and inspire readers to improve themselves. The process of creating this work uses five stages, namely: the preparatory stage (observing and exploring), elaboration (finding and gathering references), synthesis (determining main ideas or ideas). Realization of the concept (creating works) and stages of completion (in the form of reports and exhibitions of final works). There are many types of dolls used in this work, such as Pinocchio dolls, Marionete dolls, Sigale-gale dolls, Barbie dolls, SiUnyil dolls, Matryoskha dolls, Hello Kitty dolls, Teddy Bear dolls, Wayang Golek dolls, and Ondel-ondel dolls. In the creation of the author's work using acrylic paint on canvas, it consists of 10 paintings, each of which has a title including: Trapped, Regret,

Empty, Pressure, Being Watched, Enjoying Dusk, Drama, Rejection, Finding a Way, and Watching.

Keywords : *Dolls, Painting, Surrealism*

PENDAHULUAN

Boneka atau dalam bahasa Portugis boneca adalah sejenis mainan yang dapat berbentuk macam-macam, terutamanya manusia atau hewan, serta tokoh-tokoh fiksi. Boneka bisa dianggap termasuk mainan anak yang paling tua. Namun, fungsi boneka dulu lebih bersifat religius. Yang paling tua di antaranya yang ditemukan di daerah Eropa, berupa peninggalan kebudayaan Aurignacian yang sudah berusia 40.000 tahun. Dalam peninggalan budaya dari Babilonia ditemukan boneka berbentuk tatakan kayu datar, berwarna, berambut panjang terbuat dari untaian manik-manik tanah liat atau kayu, yang ditemukan di beberapa makam di Mesir yang berasal dari tahun 3000-2000 SM. Namun fungsi, bentuk, maupun bahan pembuatnya ternyata berbeda sekali antara dulu dan sekarang. (Basudewo, Aji. 2019:3)

Secara bahasa pengertian boneka yaitu berasal dari kata yang artinya anak-anak perempuan. Sedangkan menurut istilah disebutkan al-Banat adalah patung (boneka kecil) yang dibuat mainan untuk anak-anak. Kata al-banat terdapat dalam hadis Aisyah ketika itu Aisyah bermain dengan teman-temannya, namun dalam bahasa Inggris boneka biasa disebut dengan Doll. Dalam pengertian boneka dalam Islam disebutkan ada beberapa unsur yang harus terpenuhi sehingga esensi sebuah boneka itu tetap ada, dikarenakan takutnya Islam jika boneka dijadikan sebagai berhala dan dapat menyelewengkan aqidah. Adapun unsur-unsur harus terpenuhi menurut analisa penulis yaitu sebagai hiburan dan permainan, terhindar dari unsur yang dapat menimbulkan kemaksiatan dan penyelewengan. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBI) bahwa boneka adalah suatu tiruan untuk permainan anak-anak. Boneka adalah tiruan dari bentuk manusia dan bahkan sekarang termasuk tiruan dari bentuk binatang (Hakim, Abdul. 2015:31-32)

Boneka menurut masyarakat banyak dianggap sebagai sebuah barang mainan terutama bagi anak perempuan, tetapi bagi penulis boneka dapat diartikan lebih dari sekedar mainan atau hiasan, misalnya dapat diartikan dan digunakan sebagai simbol dalam hidup manusia. Boneka merupakan barang mainan atau sebuah karya yang sangat sederhana. Namun, dibalik kesederhanaan itu boneka merupakan sebuah hasil karya manusia yang sangat menarik untuk dipelajari. Indonesia memiliki beberapa macam bentuk boneka misalnya Wayang Golek, boneka kayu Siunyil, boneka Sigale-gale. Boneka juga dapat disebut sebagai hasil ciptaan manusia yang paling tua dan paling dekat pada kehidupan manusia. Boneka memiliki beragam bentuk dan fungsi, mulai dari boneka sebagai media ritual yang religius, sampai dengan boneka sebagai barang mainan. Boneka menurut penulis mewakili watak dan sifat misalnya pemarah, pembohong, baik dan buruk manusia.

Seniman melahirkan karya seni yang bersifat baru untuk dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat dengan mengekspresikan apa yang dirasakan seniman ke

dalam bahasa simbol (Chia, P. 2022:599). Penulis menggunakan objek boneka sebagai simbol perilaku kehidupan penulis dari anak-anak, remaja sampai penulis berada pada fase pendewasaan diri. Boneka akan ditampilkan pada sebuah karya seni lukis yaitu menyampaikan problematika yang penulis alami dan yang saat ini sedang penulis rasakan, contohnya, boneka *Barbie* yang bertubuh langsing, berhidung mancung, dan cantik ini yang membuat penulis ingin mempunyai badan ideal dan berhidung mancung seperti boneka tersebut, boneka *Teddy Bear* yang awal sejarahnya menolak penembakkan beruang hitam tua, di mana setiap penolakan pasti ada baik buruknya yang akan menghampiri. Boneka *Sigale-gale* yang tercipta sebagai ungkapan kesedihan dan sebagai simbol katarsis (pelepasan emosi yang tersimpan). Boneka dalam pemikiran penulis yaitu sebagai subjek yang bertujuan untuk pencapaian gagasan agar dapat direspon sesuai dengan perasaan pribadi. Penulis mengambil ide dan gagasan dari boneka-boneka di atas yang kemudian diwujudkan kedalam bentuk karya seni lukis. Seni lukis merupakan seni rupa 2 (dua) dimensi yang diciptakan oleh manusia dengan media datar menggunakan cat minyak, akrilik atau bahan lainnya. Dalam hal ini penulis menggunakan corak surealisme. Corak surealisme memiliki karakter visual yang bersifat fantasi seolah-olah melukiskan alam mimpi.

METODE

Objek boneka menjadi sumber inspirasi dan ide untuk menciptakan lukisan surealisme ini. Karya ini mengangkat masalah-masalah berdasarkan pengalaman dan perasaan penulis saat ini. Dalam proses penciptaannya, penulis menerapkan metode yang disimpulkan oleh Made Bandem I (2001). Terdapat lima tahapan dalam berkarya seni yang diikuti dalam penciptaan karya ini, yaitu: (1) Persiapan, meliputi pengamatan, pengumpulan informasi, dan gagasan terkait jenis-jenis boneka serta seniman-seniman surealisme. Penulis juga mempersiapkan diri secara mental dan menggali sumber literatur serta referensi terkait. (2) Elaborasi, tahap ini digunakan untuk menguatkan gagasan pokok yang terkait dengan karakteristik dan sejarah boneka yang akan diwujudkan dalam karya Seni Lukis Surealisme. (3) Sintesis, proses untuk mewujudkan konsepsi karya seni yang akan diciptakan. (4) Realisasi Konsep: Setelah mendapatkan ide, konsep, dan sasaran objek yang matang, penulis memulai proses visualisasi konsep dari pembuatan sketsa hingga tahap finishing karya. (5) Penyelesaian, tahap akhir di mana penulis memberikan makna dan memahami proses pengkaryaan yang selanjutnya dituangkan dalam bentuk laporan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Karya

Dalam pembuatan karya penulis memvisualisasikan 10 (sepuluh) jenis boneka kedalam 10 (sepuluh) karya seni lukis surealisme. dengan 3 (tiga) karya berukuran 150 x 100 cm, dan 7 (tujuh) karya berukuran 120 x 100 cm. Penciptaan karya ini dilakukan dengan memperhatikan unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa, serta nilai keindahan. Dalam setiap lukisan suasana yang terdapat hampir keseluruhan karya

adalah muram dan kesedihan sesuai dengan topik yang penulis angkat yaitu mengenai problematika atau keresahan hati penulis.

Pembahasan Karya Karya 1



Gambar 1. “Tekanan”

Ervina Syafutri

150x100 cm. Akrilik di atas Kanvas

Sumber. Dokumen Ervina Syafutri. 2023

Karya ini menggambarkan keinginan penulis untuk memiliki tubuh sempurna seperti boneka Barbie, yang menghasilkan perasaan tertekan. Penulis menggambarkan penjara dengan boneka hitam meminta tolong, mencerminkan perasaan penulis yang terkurung dalam kegelapan dan kekosongan akibat tekanan tersebut. Jam yang tumbuh dari rambut boneka menggambarkan bahwa semakin lama penulis memikirkan hal itu, semakin lama penulis akan tertekan dalam kegelapan. Pesan yang pelukis sampaikan dalam karya ini adalah cintailah dirimu sendiri karena hal itu yang membuat ketenangan dalam dirimu. Terima dan syukuri apa yang telah ditetapkan kepala mu sehingga dirimu tidak berada didalam kegelapan atau merasakan sebuah tekanan. Bagaikan tumbuhan yang tumbuh dan menghasilkan dedaunan yang berbeda bahwa setiap manusia yang lahir kedunia akan memiliki karakteristik yang berbeda. Dan mempunyai ciri khas tersendiri.

Karya 2



Gambar 2. “Terjebak”

Ervina Syafutri

120x100 cm. Akrilik di atas Kanvas

Sumber. Dokumen Ervina Syafutri. 2023

Karya ini menggambarkan perjalanan hidup penulis yang terperangkap dalam kebohongan yang sulit terlepas dan merasa tertekan oleh keterbatasan waktu. Salah satu tentakel gurita memegang pisau yang mengarah ke boneka Pinokio, menggambarkan situasi sulit di mana manusia terpaksa mengambil tindakan ekstrim. Perubahan kaki Pinokio menjadi tentakel gurita juga mencerminkan adaptasi dan tantangan dalam hidup. Melalui lukisan ini, penulis ingin menyampaikan pesan bahwa kebohongan akan mengikat dan mengancam kita, semakin lama kita terperangkap dan semakin sulit keluar dari kebohongan tersebut.

Karya 3



Gambar 3. "Penyesalan"
Ervina Syafutri

120x100 cm.. Akrilik di atas Kanvas

Sumber. Dokumen Ervina Syafutri. 2023

Karya ini menampilkan sebuah boneka marionette yang mencoba menjangkau jantung yang terbang di udara, menciptakan gambaran dramatis dan menarik. Boneka tersebut melambangkan manusia yang terperangkap dalam peran dan tindakan yang telah ditentukan oleh orang lain. Telur yang retak melambangkan waktu yang tidak dapat diulang, namun hati kita dapat berubah dan penyesalan dapat menjadi pengajaran. Jika hidup adalah seperti balon, suatu saat balon tersebut akan meletus. Oleh karena itu, penulis menyarankan untuk melepaskan tali balon satu per satu tanpa meletuskannya, sehingga kita dapat melepaskan diri dari masa lalu. Lukisan ini menggambarkan penyesalan yang dialami oleh penulis karena tidak mengikuti kata hati dan memilih jalan yang diarahkan oleh orang lain. Penyesalan ini masih menyebabkan kesedihan pada penulis hingga saat ini. Pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui karya seninya adalah manusia seharusnya membebaskan diri dari tindakan dan peran yang ditentukan oleh orang lain, serta mengikuti kata hati mereka sendiri.

Karya 4



Gambar 4. "Hampa"

Ervina Syafutri

120x100 cm. Akrilik di atas Kanvas

Sumber. Dokumen Ervina Syafutri. 2023

Lukisan yang memvisualisasikan kepala boneka sigale-gale yang sedang mengeluarkan air mata, menyampaikan perasaan kesedihan penulis atas kehilangan seseorang yang sangat berarti dalam kehidupan penulis. Pohon yang digambarkan melayang di udara ini diartikan sebagai simbol kehidupan penulis yang hampa. Terdapat dua boneka lidi di mana satu boneka lidi berada di samping boneka sigale-gale dan satu berada dibawah bunga kamboja diartikan bahwa dua orang yang berarti dalam kehidupan penulis meninggal saat berada di dekat penulis dan juga jauh dari penulis, dan tumbuhan yang dilukiskan berwarna ungu diibaratkan tumbuhan beracun, dan sebuah pedang yang tertancap ke pohon diibaratkan perjuangan seseorang yang telah gugur. Lukisan ini terdapat pesan yang ingin disampaikan penulis yaitu jangan terlalu berlarut dalam kesedihan itu memberikan perasaan yang sangat hampa pada diri kita sendiri, mulailah untuk selalu menerima keadaan yang telah terjadi.

Karya 5



Gambar 5. "Diawasi"

Ervina Syafutri

120x100 cm Akrilik di atas Kanvas

Sumber. Dokumen Ervina Syafutri. 2023

Lukisan ini menggambarkan boneka Siunyil ditempatkan di atas susunan buku, melambangkan fase pendewasaan penulis yang semakin dewasa akan semakin banyak ilmu yang diperoleh. Pada bagian tangan kiri boneka Siunyil terdapat bunga kattus maksudnya semakin dewasa seseorang akan semakin banyak hal yang akan menyakitkan jadi penulis melukiskan bunga kattus untuk selalu ingat bahwa setiap tahap yang dilalui pasti akan terasa sakit walaupun duri kecil sekalipun. Mata yang dilukiskan di latar belakang melambangkan pengawasan yang selalu ada dalam kehidupan. Transformasi kepala boneka Siunyil menjadi sebuah paku melambangkan bahwa kata-kata akan terasa menusuk apabila kita jatuh ke arah paku tersebut. Lukisan ini menyampaikan pesan bahwa setiap duri walaupun sekecil apapun jangan sampai menjatuhkan atau merobohkan sesuatu yang telah tersusun.

Karya 6



Gambar 6. “Penikmat Senja”

Ervina Syafutri

120x100 cm. Akrilik di atas Kanvas

Sumber. Dokumen Ervina Syafutri. 2023

Lukisan boneka *matriyoskha* terdapat penyuaran telinga, dan CD. Ini diartikan lebih baik mendengarkan sesuatu yang nyaman kita dengar dan sesuatu yang nyaman kita lihat. boneka *matriyoskha* dengan mata tertutup dan ada jam kecil pada bagian rambut, dan terdapat tiga buah jendela, dimaksud bahwa lukisan ini keterbatasan penulis akan sesuatu yang membuat suasana hati penulis tampak mencengkram yang dilukiskan dengan suasana yang tampak seram dengan banyaknya mata yang berdarah dengan pohon yang membuat suasana menjadi seram. Lukisan ini mengisahkan pengalaman penulis dalam sebuah perlombaan di mana penulis berada di barisan terakhir dan dihadapkan pada teriakan dan tatapan tajam. Penulis memberi judul "Penikmat Senja" dan mengirimkan pesan bahwa saat kita mendengar sesuatu yang menyakitkan, jangan menutup telinga, tetapi dengarkan dengan musik yang dapat memberikan rasa santai. Jika kita tidak kuat melihat sesuatu, tutup mata dan bayangkan keindahan senja.

Karya 7



Gambar 7. “Penolakan”
Ervina Syafutri

150x100 cm. Akrilik di atas Kanvas

Sumber. Dokumen Ervina Syafutri. 2023

Lukisan ini menggambarkan banyaknya rintangan dalam mengungkapkan perasaan cinta, yang digambarkan oleh tumbuhan laut yang melilit boneka teddy bear. Tumbuhan laut tersebut juga memberikan pesan untuk tidak mengejar cinta yang tidak mendapatkan balasan, karena hal itu akan menyakitkan hati seperti tertusuk panah. Boneka teddy bear yang tampak berlubang dan lukisan otak menggambarkan bahwa cinta tidak melibatkan logika, tetapi lebih berhubungan dengan perasaan. Lukisan ini mencerminkan perasaan kecewa penulis atas penolakan yang dialami, dan penulis ingin menyampaikan pesan bahwa jika kita menyukai seseorang, lebih baik menyimpannya dalam hati karena jika ungkapan tersebut tidak mendapatkan balasan, itu akan menyebabkan rasa sakit.

Karya 8



Gambar 8. “Sandiwara”
Ervina Syafutri

150x100 cm. Akrilik di atas Kanvas

Sumber. Dokumen Ervina Syafutri. 2023

Lukisan ini menggambarkan boneka Hello Kitty sebagai simbol penulis yang berpura-pura dalam menghadapi situasi atas apa yang sedang terjadi dan menjadikan sebuah pembelajaran hidup bagi penulis. Kupu-kupu melambangkan cita-cita penulis untuk terbang tinggi dan indah, sementara tiga jarum yang menusuk melambangkan kesakitan yang dirasakan meskipun dalam bentuk yang kecil. Buku melambangkan pembelajaran hidup bagi penulis, sementara jam menunjukkan keterbatasan yang ada. Tengkorak yang membentuk ranting pohon melambangkan fondasi yang kuat untuk mempertahankan ketekunan di tengah keputusasaan. Lukisan ini mengisahkan tentang penulis yang mencoba tersenyum meskipun harapan dan cita-cita telah hilang. Pesan yang ingin disampaikan adalah untuk tidak terjebak dalam keputusasaan, karena setiap manusia memiliki pondasi yang kuat seperti tulang atau kerangka manusia yang dapat menopang mereka berdiri tegak.

Karya 9



Gambar 9. “Mencari Jalan”

Ervina Syafutri

120x100 cm. Akrilik di atas Kanvas

Sumber. Dokumen Ervina Syafutri. 2023

Lukisan ini menggambarkan wayang yang menyatu dengan akar pohon, melambangkan bahwa setiap langkah dalam hidup membutuhkan proses pertumbuhan dan perjalanan seperti akar yang menjalar. Wayang terlihat memandang ke arah dua tongkat yang mengarah ke jalan yang berbeda, mencerminkan kesulitan dalam menentukan arah yang akan diambil. Latar belakang menampilkan enam pohon, di mana tiga pohon di sebelah kanan saling berdekatan dan tiga pohon di sebelah kiri saling berjauhan, menggambarkan bahwa semakin lama kita menentukan arah hidup, semakin jauh kita tertinggal. Awan yang berbentuk bibir manusia melambangkan ketidaknyamanan yang dirasakan ketika seseorang membicarakan keburukan tentang kita, di mana pun kita berada. Lukisan ini terinspirasi dari makna wayang golek yang menggambarkan dua sifat manusia, baik dan jahat, serta sebagai ilustrasi perjuangan hidup yang tidak boleh menyerah. Lukisan ini mengisahkan perjalanan hidup penulis

yang pindah dari Jawa ke Sumatra, menghadapi kesulitan dalam beradaptasi dan perbedaan pembelajaran serta masyarakat. Pesan yang penulis sampaikan yaitu fokuslah kepada satu jalan yang kamu ambil, hadapi semua apa yang ada di depan mu, dengarkan saja apa yang orang bilang jangan sampai membuat mu berhenti untuk terus maju.

Karya 10



Gambar 10. “Menyaksikan”

Ervina Syafutri

120x100 cm. Akrilik di atas Kanvas

Sumber. Dokumen Ervina Syafutri. 2023

Lukisan ini menggambarkan boneka ondel-ondel yang hampir terjatuh, namun ditahan oleh seekor ubur-ubur, menggambarkan bahwa pikiran positif dapat menjadi penyelamat dan pembelajaran saat seseorang dilupakan. Kayu penopang boneka yang patah dan gunting yang terjatuh, serta manusia kecil yang tidak mengakui kesalahan, menggambarkan bahwa boneka ondel-ondel hanya bisa menyaksikan kejadian yang telah dialaminya. Lukisan ini menyampaikan pesan untuk selalu memiliki pikiran positif, sehingga dalam menghadapi hal kecil yang menyakitkan, kita dapat berpikir bahwa gunting tidak dapat mematahkan kayu yang lebih besar. Lukisan ini berasal dari fungsi asli boneka ondel-ondel yang digunakan untuk mengusir hal-hal buruk, sehingga penulis menciptakan lukisan ini sebagai pengingat untuk selalu berpikiran positif agar pikiran kita tidak menjadi sesuatu yang buruk dalam kehidupan.

SIMPULAN

Boneka adalah mainan berbentuk manusia, hewan, atau tokoh fiksi. Awalnya berfungsi secara religius dan telah ada sejak ribuan tahun yang lalu. Dalam Islam, ada unsur-unsur yang harus terpenuhi agar boneka tidak disalahgunakan sebagai berhala. Boneka juga dapat diartikan sebagai simbol dalam hidup manusia. Di Indonesia, terdapat beragam bentuk boneka seperti Wayang Golek, boneka kayu Siunyil, dan boneka Sigale-gale. Seniman menggunakan objek boneka untuk mengungkapkan perasaan dan pengalaman pribadi dalam karya seni lukis. Dalam proses menciptakan

karya seni tersebut, penulis mengambil inspirasi dari boneka-boneka tersebut dan menggambarkan gagasannya dengan gaya surealisme yang menghadirkan karakter visual yang berfantasi seolah-olah melukiskan alam mimpi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Nur. 2019. Makna Simbolik *Wayang Golek* Jawa Barat. UIN Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Basudewo, Aji. 2019. Boneka Kayu Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan. *Jurnal Seni Rupa UNY* . Hlm (3)
- Bandem, I Made. 2001. Metodologi Penciptaan Seni: Kumpulan Bahan Mata Kuliah. Yogyakarta: Program Pascasarjana ISI Yogyakarta.
- Chia, P., & Fitryona, N. (2022). Analisis Karya Seni Lukis Yasrul Sami. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 598-605.
- Hakim, Abdul. 2015. Jual-Beli Boneka Menurut Yusuf Al-Qardhawi. *Jurnal UIN Kasim Riau Pekanbaru*. Hlm 31-32