

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Kota Tangerang, yang berada di sebelah barat DKI Jakarta, secara historis merupakan wilayah yang memiliki hubungan erat dengan perkembangan ibu kota. Letaknya yang strategis di jalur perdagangan antara Jakarta dan wilayah Banten menjadikan tergerang sebagai kota penyangga (*satellite city*) yang memiliki peran ganda: sebagai pusat pertumbuhan ekonomi sekaligus wilayah tempat tinggal bagi orang-orang yang bekerja di Jakarta. Tangerang, sebagai kota satelit yang berbatasan langsung dengan Jakarta, mengalami arus modernisasi dan urbanisasi yang pesat. Pembangunan infrastruktur, pusat bisnis, dan fasilitas hiburan modern membuat pola hidup masyarakatnya semakin berorientasi pada budaya urban global. Fenomena ini berdampak signifikan pada budaya lokal.

Di tengah dinamika tersebut, suku Betawi yang secara historis menjadi bagian penting dari identitas budaya Tangerang turut merasakan dampak transformasi ini. Masyarakat betawi di Tangerang biasa menyebut diri dengan “Betawi Ora” sebuah identitas lokal yang pecahan komunitas suku betawi yang muncul di daerah pinggiran Jakarta dan menegaskan keragaman sekaligus perbedaan dengan betawi Jakarta. Istilah ini mencerminkan akar agraris serta pengaruh budaya lain seperti Sunda dan Cina Benteng yang mewarnai wilayah tersebut. Kata “ora” sendiri adalah kosakata Jawa untuk “tidak” namun dalam konteks ini justru menjadi simbol diferensiasi dari Betawi Jakarta. Pada keseharian, budaya ini kian jarang ditemui, umumnya hanya hadir dalam acara seremonial, festival budaya, atau hajatan adat tertentu

(Kemenko PMK, 2023).

Secara historis, suku Betawi merupakan hasil dari proses sejarah panjang yang terbentuk di kawasan pelabuhan Sunda Kelapa (kemudian Batavia) sejak abad ke-17, pada masa kolonialisme VOC. Sebagai pusat perdagangan internasional, Batavia menjadi tempat pertemuan berbagai etnis: Sunda, Jawa, Melayu, Bugis, Bali, Ambon, Tionghoa, Arab, India, hingga bangsa-bangsa Eropa (Sukotjo, 2012). Terjadinya perpaduan antara penduduk asli batavia dengan para pendatang menjadikan Batavia sebagai wadah peleburan atau *melting pot* yang kemudian melahirkan sebuah kebudayaan dan suku yang khas yang sekarang dikenal dengan masyarakat betawi.

Budaya Betawi sejak awal memiliki sifat adaptif mampu menerima unsur budaya baru sambil mengolahnya menjadi bagian dari identitas kolektif. Namun, sifat adaptif ini pada era globalisasi memiliki dua sisi. Di satu sisi, ia memberi fleksibilitas untuk terus berkembang; di sisi lain, ia membuat generasi muda Betawi, khususnya di kawasan urban seperti Tangerang, lebih mudah terpapar dan mengadopsi budaya global secara instan tanpa melalui proses internalisasi mendalam. Akibatnya, produk budaya asli Betawi yang dahulu tumbuh dari adaptasi organik kini cenderung terpinggirkan, muncul hanya di momen tertentu dan kehilangan fungsinya sebagai budaya hidup sehari-hari.

Fenomena ini menciptakan ironi. Generasi yang mewarisi darah dan identitas Betawi justru kerap merasa budaya ini “jauh” dari kehidupannya. Situasi ini sejalan dengan pandangan Hobsbawm (1983) tentang *invented traditions*, di mana budaya yang dahulu hidup kini bergeser menjadi sekadar simbol atau artefak masa lalu. Dibandingkan dengan proses terbentuknya Betawi di masa kolonial yang adaptasinya terjadi perlahan dan saling

menguatkan arus globalisasi mendorong adopsi budaya asing dalam tempo sangat cepat, sering kali tanpa proses penyerapan nilai yang utuh.

Fenomena ini bukan hanya persoalan perubahan gaya hidup, tetapi juga ancaman terhadap keberlanjutan budaya. Tanpa regenerasi pelaku dan penikmat budaya, tradisi Betawi di Tangerang berisiko kehilangan relevansinya, terutama di mata generasi muda. Pengalaman perupa mencerminkan fenomena ini. Pada awal perjalanan kreatif, perupa bersikap apatis terhadap budaya Betawi karena tidak pernah berinteraksi langsung dengan produk budayanya. Bagi perupa saat itu, budaya Betawi hanyalah bagian dari masa lalu yang tidak relevan dengan kehidupan modern. Namun, titik balik terjadi ketika perupa mulai terlibat dalam diskusi seni dan wacana budaya yang membuka kesadaran, bahwa budaya adalah penanda identitas, sumber kebanggaan, dan pembeda yang memberi corak pada masyarakat (Tajfel & Turner, 1979).

Kesadaran ini mengubah cara pandang perupa: dari ketidakpedulian menjadi keterbukaan, dari jarak menjadi kedekatan. Perupa mulai melihat sudut pandang lain bahwa budaya Betawi adalah bagian dari identitas sebagai warga Tangerang, dalam hal ini “Betawi ora” bahkan jika perupa sebelumnya tidak tumbuh di tengah praktik budayanya. Kesadaran ini melahirkan keinginan untuk tidak hanya mengenal, tetapi juga menjadi pelaku budaya namun dengan pendekatan yang relevan untuk zaman ini.

Seni patung kontemporer menjadi medium pilihan perupa untuk mengolah simbol, nilai, ikon dan narasi budaya Betawi, lalu mempresentasikannya dalam bentuk yang mampu berbicara kepada masyarakat modern, termasuk generasi muda. Transformasi ini sejalan dengan konsep *narrative identity* (McAdams,

2001), di mana identitas dibangun melalui narasi hidup yang menghubungkan masa lalu, masa kini, dan masa depan. Perubahan sikap perupa juga dapat dijelaskan melalui teori akulturasi John Berry (1997), khususnya (*strategi integration*) mempertahankan nilai budaya sambil menyerap unsur moderen yang relevan. Pada skala sosial, proses ini termasuk dalam kerangka (*revitalization movement*) Wallace (1956), yaitu upaya sadar dan terorganisasi untuk membangun kembali budaya yang lebih memuaskan bagi masyarakat.

Pengalaman keterasingan budaya bukanlah kasus tunggal. Apatisme terhadap budaya Betawi juga dialami oleh banyak generasi muda di Tangerang. Jika dibiarkan, hal ini berpotensi menjadi masalah sosial jangka panjang: hilangnya regenerasi pelaku seni tradisi, pudarnya pengetahuan budaya, dan melemahnya identitas kolektif. Dalam konteks ini, penciptaan karya seni patung kontemporer bukan sekadar sarana ekspresi pribadi, tetapi juga kontribusi nyata terhadap revitalisasi budaya Betawi di tengah arus modernisasi.

Berdasarkan latar ini, penelitian ini mengangkat judul “Refleksi Revitalisasi Budaya Betawi dalam Penciptaan Karya Seni Patung Kontemporer”, dengan tujuan menggali proses kreatif yang menggabungkan refleksi personal dan peran aktif dalam revitalisasi budaya, sehingga karya seni dapat menjadi jembatan antara tradisi dan masyarakat moderen.

1.2 Perkembangan Ide Penciptaan

Bermula ketika perupa kembali menonton sinetron “Si Doel anak sekolah” yang sejatinya tayang di tahun 90-an sehingga secara gamblang menceritakan polemik masyarakat ekologis Jakarta yang tinggal dipinggiran perumahan gedong, dikarenakan pengaruh modernisasi Jakarta saat itu,

penggambaran masyarakat betawi yang dikerucutkan dalam penceritaan satu keluarga betawi masih sangat menghibur dan perupa bisa merasakan kesamaan kosa kata yang di pakai pada keluarga perupa. Menonton kembali sinetron Si Doel anak sekolahan di usia dewasa membuat perupa mendapatkan detail yang secara tidak langsung menggambarkan generasi muda saat ini.

Tanpa disadari beberapa *Scene* dari sinetron Si Doel menjadi *Fore shadowing* mengenai apa yang terjadi saat ini terkhusus nya perupa dan generasi muda Jakarta saat ini. Ide penciptaan karya ini muncul dari refleksi pribadi yang merasa sangat asing dengan beberapa aset kebudayaan pada sinetron Si Doel anak sekolahan dan saat melihat fenomena lingkungan yang memahami beberapa kesenian betawi seperti ondel-ondel dan alat musik seperti sukong menjadi sekadar hiburan jalanan seperti badut di lampu merah. Pengalaman sederhana ini membuka mata bahwa generasi muda seringkali hanya melihat sisi permukaan dari budaya mereka tanpa memahami makna yang lebih dalam.

Kesadaran akan ketidak tahuan & tidak peduli mengenai produk kebudayaan betawi serta anggapan bahwa budaya tradisional kerap terlihat ketinggalan zaman pada perupa menunjukkan betapa kurangnya pengetahuan budaya lokal di kalangan generasi muda. Hal ini mendorong introspeksi diri, bahwa meski lahir di Tangerang dengan kedua orang tua Betawi, tidak menjamin pemahaman yang mendalam tentang adat istiadat Betawi. Sejumlah istilah seperti tanjidor, beksi, dan *rumah bapak* dan *Blandongan* (Rumah adat betawi ora) mungkin familiar, tetapi pemahaman lebih mendalam tentangnya masih minim.

Referensi budaya yang diingat perupa hanya melalui tayangan sinetron "Si Doel Anak Betawi" menunjukkan betapa pengetahuan budaya sering kali hanya

bersifat permukaan dan hiburan. Semakin dewasa, penghayatan terhadap tayangan ini berubah; bukan lagi sekadar komedi, tetapi menyadari makna sarkastis dari adegan-adegan tertentu yang mencerminkan kehidupan anak muda Betawi yang terjepit oleh ketidaktahuan akan budayanya sendiri.

Hal ini kemudian menyentil perupa akan pentingnya identitas sebagai corak individu di masyarakat, dan mengubah sudut pandang bahwa perupa dan generasi muda dilingkungannya adalah tongkat estafet kebudayaan yang memiliki peran penting untuk menjaga eksistensi budaya agar di kemudian hari eksistensinya masih terjaga.

Melalui beberapa riset yang bersumber sangat variatif pada awalnya perupa memberikan judul pada penulisannya “Sikap Komparatif keluarga Si Doel terhadap kemajuan kota Jakarta dalam penciptaan karya seni instalasi” judul ini di pilih karena *scene* ikonik pada sinetron “Si Doel” yang kemudian menyadarkan perupa dengan masalah sosial yang terjadi di masyarakat saat ini, keluarga Si Doel seringkali membandingkan jaman dimana adat istiadat dan hal-hal yang terlihat ekologis dan tradisional sangat di hormati, namun seiring zaman dan berkembangnya Jakarta menjadi ibu kota hal-hal yang bersifat ekologis kian terpinggir oleh banyaknya masyarakat ekonomis.

Seperti pada episode 1 pada season 2 dimana Babeh sabeni mengajak keluarganya untuk berziarah yang mana pada saat itu kuburannya sudah berganti menjadi lapangan *golf*, dan *scene* komedi ini kembali dimunculkan saat keluarga Si Doel berpiknik di kebun milik buyutnya yang kini sudah menjadi stadion gelora bung karno alhasil mereka sekeluarga harus diamankan keluar stadion karena mengganggu latihan sepak bola yang berlangsung.

Hal ini pun beriringan dengan teknologi yang semakin maju saat itu. Sikap

yang sering membanding-bandingkan ini atau mengomparasi antara zaman dahulu dan zaman sekarang akhirnya dipilih untuk ada pada penulisan sebagai judul dari skripsi penciptaan, guna membawa kembali kebiasaan atau adat para leluhur sebagai hal yang harus di hormati di era saat ini.

Namun dengan banyaknya pertimbangan yang kembali dipikirkan perupa, seperti tidak adanya motivasi pribadi yang ada dalam judul penulisan sehingga perupa merasa judul ini masih sangat luas dan belum mengerucut, perupa kembali merubah judul dan menegaskan beberapa Scene ikonik pada sinetron Si Doel yang bisa kembali di kaji dan cukup menggambarkan Revitalisasi pada sudut pandang perupa dan masalah sosial pada lingkungannya saat ini.

Pada salah satu *Scene* di sinetron Si Doel anak Betawi pada episode 9 season 2 diceritakan Atun (adik Doel) terjepit/terjebak di tanjidor, hal ini bisa terjadi karena badan Atun yang gempal, lalu faktor utama mengapa Atun bisa terjebak karena bermain dengan tanjidor tanpa mengetahui bagaimana cara memainkannya/menggunakanya. Pada akhirnya, Atun salah dalam memainkannya dan naasnya Atun malah terjebak pada tanjidor tersebut. Alhasil Babeh Sabeni, Doel, Mak Nyak dan Mandra mencoba menolong Atun yang terjepit dengan membawanya ke beberapa tempat seperti ke puskesmas, tukang las, sampai orang pintar/dukun.

Scene ini menjadi sangat ikonik, mengingat sangan lucunya komedi yang di hadirkan kala itu. Namun, semakin dewasa perupa yang mengulik sinetron Si Doel dari sudut pandang lain, ternyata *scene* tersebut adalah sarkasme dari generasi muda Betawi yang kian lama tercekik ketiak tahanan akan budayanya sendiri, ironi yang tergambar jelas dan bisa perupa rasakan. Pengalaman ini diperkuat dengan observasi di lingkungan kampus, di mana mayoritas generasi

muda tidak aktif terlibat dalam pelestarian budaya Betawi. Melalui hal ini perupa menemukan masalah sosial yang disebut dengan keterasingan budaya yang terjadi pada Atun di sinetron Si Doel anak sekolah.

Kemudian fakta bahwa perupa mengalami keterasingan budaya membuat perupa mengerti betapa pentingnya menghadirkan corak budaya pada individu hal ini merevitalisasi sudut pandang perupa dengan kemudian mengubah sudut pandang sebaliknya. sehingga perupa mengkaji apa yang perubahan sudut pandang pada dirinya sebagai revitalisasi budaya betawi yang kemudian menghadirkan pengalaman pribadi dalam bentuk refleksi dalam penulisannya yang diberi judul “Refleksi Revitalisasi Budaya Betawi dalam Penciptaan Karya Seni Ptung Kontemporer”.

Gagasan ini menjadi penting untuk dipublikasikan dan dikritisi melalui karya seni patung kontemporer yang dapat menjadi media refleksi dan edukasi bagi generasi muda. Melalui beberapa motivasi ini perupa ingin merepresentasikan gagap budaya dalam bentuk seni patung kontemporer. Berdasarkan hal ini, perupa berharap para penikmat karyanya bisa memiliki banyak interpretasi mengenai karyanya, karena bisa menghadirkan banyak sudut pandang, perupa mendesain karyanya dengan menggunakan papan MDF, yang kemudian di sketsa diatasnya, selanjutnya dipotong menggunakan *scroll saw*, dan beberapa part karya yang sudah melewati proses potong selanjutnya disusun berdasarkan desain yang sudah dibuat.

Ketika semua part sudah di potong selanjutnya adalah tahap pemasangan, part karya di pasangkan dengan teknik seperti *puzzle 3D*, dengan kedua part yang saling menjepit. Selanjutnya, tiap part kembali di beri warna dengan menggunakan material cat akrilik can campuran cat semprot, untuk *finishing*

semua part di semprotkan pernis, Pemasangan tiap part karya dengan posisi tertentu dan di beri warna pada kedua sisinya karena tiap sisi memiliki arti untuk kembali merepresentasikan keterasingan budaya.

1.3 Fokus Penciptaan (*State of Art*)

Berdasarkan latar belakang di atas penciptaan mengenai “Refleksi Revitalisasi Budaya Betawi dalam penciptaan karya seni patung kontemporer” perupa memfokuskan dalam memvisualkan refleksi diri sendiri dalam perubahan sudut pandang terhadap budaya (revitalisasi budaya) dalam hal ini budaya betawi dengan menggunakan media karya seni patung kontemporer dan menggunakan teknik lukis *mix media*, dengan gaya pribadi sehingga menghasilkan karya yang orisinil.

Merupakan penjelasan secara mendetail mengenai karakter dan keunikan dalam sumber inspirasi perupa berdasarkan aspek penciptaan, yaitu aspek konseptual, aspek visual, dan aspek operasional :

1. Aspek konseptual

Aspek konseptual adalah proses kreatif yang dilakukan oleh perupa untuk menciptakan karya ini, mulai dari gagasan Seni sampai dengan prinsip estetika, karya seni ini perupa membaginya kedalam penemuan sumber inspirasi, interes bentuk, sampai interes seni, dan prinsip estetik seni yang nantinya akan diterapkan dalam nenciptaan karya ini.

a. Sumber inspirasi

Sumber inspirasi penciptaan karya seni ini berasal dari realitas eksternal dan internal. Faktor eksternal berangkat dari permasalahan sosial yang disajikan pada sinetron Si Doel anak Betawi episode 9 pada *season 2* di dalam episode itu menyajikan Atun yang terjepit tanjidor,

adegan ikonik ini menjadi *foreshadowing* dalam dunia nyata terhadap sikap anak muda di jaman itu yang terlihat lebih tertarik akan konten konten budaya asing dan arus globalisasi, namun masih sangat terasa saat ini karena kasus serupa masih ada dan masih relevan.

Relevansi pada era saat ini terjadi pada banyaknya generasi muda yang lebih akrab dengan pengaruh globalisasi selera musik, cara berpakaian dan permainan bermediakan digital, hingga menyebabkan masalah sosial yaitu terbata-batanya generasi muda dalam mengenali budaya nya sendiri, atau bisa disebut dengan keterasingan budaya.

Adapun faktor internal yang kembali terpicu karena satir dari sinetron Si Doel anak Betawi yang membuat perupa kembali memperhatikan anak muda di sekelilingnya dan dirinya sendiri. Namun, sentilan keras pada *Scene* ikonik sinetron ini mengubah sudut pandang perupa mengenai pentingnya identitas budaya personal. Melalui fakta bahwa masalah sosial ini sudah ada jauh sebelum perupa lahir, sehingga mengubah sudut pandang yang sebelumnya terkesan tidak mau tahu, atau tidak tertarik kemudian melihat sisi lain budaya yang memberikan corak identitas, perubahan sudut pandang terhadap budaya ini disebut dengan “revitalisasi budaya” yang kemudian refleksi diri dan pendekatannya dengan patung kontemporer menjadi fokus pada penulisan ini.

b. Interes Seni

Interes seni yang perupa gunakan dalam penciptaan karya ini bersifat reflektif yaitu seni sebagai pencerminan atas pengalaman personal yang memiliki tujuan untuk mengekspresikan keresahan

tentang terbata-Batanya generasi muda Betawi dalam mengenal mudanya adatnya sendiri kepada pembaca dan penikmat seni.

Pesan yang disampaikan perupa melalui karya agar perupa bisa merasakan kesadaran yang sama bahwa banyaknya budaya Betawi yang kian redup karena sedikitnya peminat atau terlupakannya digolongan generasi muda. Pada karya ini perupa menggunakan interes bentuk semi figuratif yang menggambarkan objek-objek yang sederhana dan alami. alat musik Betawi, interior rumah adat, dan objek lainnya yang ada dan berkaitan melalui pengamatan pada orang-orang di sekeliling perupa dan sumber media lain.

c. Prinsip estetik

Prinsip estetika yang diterapkan oleh perupa adalah prinsip estetika seni rupa kontemporer, dengan kebebasan dalam mengembangkan konsep, visual dan operasional dalam memvisualisasikan karya. prinsip estetika kontemporer berfokus pada isu atau permasalahan di masa kini dan masa akan datang yang diangkat, serta eksplorasi material dan teknik.

2. Aspek visual

Subject matter merupakan perihal yang menjadi pokok gagasa. Adapun fokusnya *subject matter* pada aspek visual adalah menjaga keselarasan antara aspek konseptual dengan representasi visualnya. *Subject matter* dalam penciptaan karya seni patung kontemporer ini adalah refleksi perupa yang merevitalisasi sudut pandanganya terhadap budaya betawi yang menampilkan kenyataan di era saat ini.

Struktur visual akan dibuat berdasarkan pada *subject matter* yang sudah di fokuskan yaitu refleksi revitalisasi budaya. Visualisasi karya ini akan diwujudkan dalam bentuk karya seni patung kontemporer dengan format *puzzle 3D*, lalu penggambaran *subject matter* dan visual pendukung dengan bentuk figuratif. Ketika menciptakan gaya pribadi perupa menonjolkan dominasi aksentuasi pada gradasi warna, mengaplikasikan gradasi pada warna warna yang kontras dan seirama, sebagai gambaran dari generasi muda terbata-bata dalam mengenal identitasnya, penggunaan objek benda tradisional dan moderen sebagai representasi terikatnya dalam budaya dan tradisi leluhur, namun terpapar budaya populer dan teknologi global.

Adapun komposisi rupa yang digunakan pada karya skripsi ini menyajikan beberapa prinsip rupa diantaranya:

- a. Prinsip kesatuan akan ditampilkan melalui nuansa warna dengan gagasan yang akan dibawa serta memperhatikan interaksi antar objek seperti alat musik tradisional dan penyatuan seluruh simbol dan elemen-elemen rupa yang dirangkai menjadi satu dan saling berhubungan.
- b. Prinsip keseimbangan yang akan ditampilkan dalam karya merupakan keseimbangan simetris.
- c. Prinsip irama akan ditampilkan pada variasi warna dan bentuk sehingga meningkatkan nilai estetik karya.
- d. Prinsip komposisi ditampilkan dengan media papan MDF, papan akrilik, dan objek lainnya yang disusun menjadi serasi. Teknik lukis dan stensil kemudian perakitan modul *puzzle* pun perupa gunakan dan

konfigurasi warna yang perupa pilih ialah *komplementer* serta menggunakan sifat alami dari akrilik yang transparan, papan MDF dan agar lebih menarik pada karya dan kesesuaian terhadap konsep.

3. Aspek Oprasional

Aspek oprasional dalam penciptaan karya seni rupa ini perupa memfokuskan pada eksplorasi medium, dan teknik dengan alat dan bahan dengan teknik lukis dan assembling dengan format *puzzle 3D* kedalam tiga karya eksplorasi sebagai pengembangannya. Perupa menggunakan pensil, kuas, cat akrilik, dan cat semprot, sebagai alat dan bahan utama. Medium utama yang digunakan perupa berupa papan MDF dan PVC dengan ketebalan 12mm dan papan akrilik dengan ketebalan variatif menyesuaikan kebutuhan.

Medium yang sudah digunakan tersebut akan melalui proses pemotongan menggunakan *jigsaw* dan *laser cut* dan di susun layaknya *puzzle 3D* dengan modul-modul yang saling menjepit. Selain itu perupa juga menggunakan *PVC* dalam memvisualisasikan tanjidor yang menjepit/memcekik sosok pemuda, Sifat *PVC* yang memuai saat terkena panas di dimanfaatkan pemuda untun membuat bentuk *spiral*.

Alat-alat dan bahan pendukung digunakan dalam pembuatan karya seni ini menyesuaikan dengan medium serta bahan yang digunakan dalam konsep dan visual yang perupa sudah tentukan dimana dibagi kedalam tiga tahap seperti persiapan, pelaksanaan dan tahap akhir, dalam pembuatan karya ini perupa menggukan teknik lukis dan dipadupadankan dengan cat semprot demi mendapatkan gradasi warna yang di inginkan lalu ditambahkan dengan kuas untuk dapat menjamah detail yang di inginkan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang penciptaan dan perkembangan ide penciptaan yang telah disusun, maka masalah penciptaan yang muncul dari pembuatan karya ini yaitu :

- 1.4.1 Bagaimana konsep Refleksi revitalisasi budaya betawi dalam penciptaan karyaseni patung kontemporer ?
- 1.4.2 Bagaimana perwujudan karakteristik visual Refleksi revitalisasi budaya betawi dalam penciptaan karya seni patung kontemporer ?
- 1.4.3 Bagaimana pengelolaan media dan teknik dalam mengolah karakteristik visual tentang Refleksi revitalisasi budaya betawi menjadi karya seni patung kontemporer.

1.5 Tujuan Penciptaan

Berdasarkan Masalah penciptaan diatas,maka tujuan dari karya ini adalah:

- 1.5.1 Untuk merumuskan konsep “Refleksi Revitalisasi Budaya Betawi” sebagai landasan ideologis dan estetis dalam proses penciptaan karya seni patung kontemporer yang merepresentasikan hubungan antara tradisi dan modernitas.
- 1.5.2 Untuk mewujudkan karakteristik visual dari refleksi revitalisasi budaya Betawi melalui eksplorasi bentuk, simbol, dan elemen visual yang mencerminkan nilai-nilai budaya Betawi dalam konteks seni patung kontemporer.
- 1.5.3 Mengelola media dan teknik eksperimental material akrilik, resin, serta *interlocking puzzle*, guna mewujudkan makna reflektif revitalisasi budaya Betawi dalam patung kontemporer.

1.6 Manfaat Karya

Manfaat dari penciptaan karya “Refleksi Revitalisasi Budaya Betawi dalam Penciptaan Karya Seni Patung Kontemporer” yaitu sebagai berikut

1.6.1 Manfaat bagi perupa lainnya:

- a. Sebagai referensi konsep penciptaan karya seni rupa.
- b. Sebagai media melatih kreativitas dan kepekaan perupa terhadap lingkungan sekitar.
- c. sebagai referensi dalam praktik dan teknik berkarya.

1.6.2 Manfaat untuk institusi Universitas Negeri Jakarta (UNJ) dan untuk Pendidikan Seni Rupa:

- a. Sebagai referensi bagi mahasiswa dalam penelitian dan penciptaan karya.
- b. Sebagai referensi bagi mahasiswa dalam penelitian dan penciptaan karya.
- c. Memberikan informasi kepada mahasiswa terkait Revitalisasi Budaya yang perlu dilakukan generasi muda Betawi pada karya seni patung kontemporer yang telah divisualkan.
- d. Sebagai Medium pengasah kepekaan mahasiswa terhadap fenomena yang ada pada generasi muda Betawi.

1.6.3 Manfaat untuk masyarakat umum:

- a. Sebagai medium informasi terkait refleksi revitalisasi budaya betawi dalam penciptaan karya seni patung kontemporer.
- b. Sebagai sumber referensi karya seni patung kontemporer
- c. Sebagai medium rekreasi dan apresiasi karya seni rupa terkhusus patung
- d. Sebagai media untuk meningkatkan kepekaan dan imajinasi masyarakat tentang isu-isu di sekitar/terdekat

