

**FIGUR ROBOT SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA
SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

**Oleh:
ZAKKA NURUL GIFFARI HADI
1512559021**

**PROGRAM STUDI S 1 – SENI MURNI
JURUSAN SENI LUKIS MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

FIGUR ROBOT SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS



Diajukan oleh:

ZAKKA NURUL GIFFARI HADI

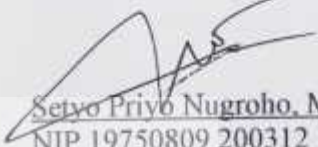
1512559021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S – 1 dalam Bidang
Seni Rupa Murni

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Judul :

FIGUR ROBOT SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKISAN, diajukan oleh Zakka Nurul Giffani Hadi, NIM 1512559021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota,


Setyo Priyo Nugroho, M.Sn
NIP 19750809 200312 1 003
NIDN 0009087504

Pembimbing II / Anggota,


Warsong, S. Sn, M.A
NIP 197603092003121001
NIDN 0009057603

Cornate Anggota


Amir Hamzah, S. Sn, M.A
NIP. 197004271999031003
NIDN. 0027047001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
ISI Yogyakarta,


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP. 196911081993031001
NIDN. 0008116906

Ketua Jurusan Seni Murni


Dr. Miftahul Munir, M.Hum.
NIP. 197601042 009121 001
NIDN 0004017605



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan kesempatan kepada untuk menyelesaikan lukisan ini. Saya persembahkan karya dan tulisan saya untuk keluarga, sahabat, sahabat dan orang-orang yang selalu mendukung dan mendoakan saya. Terima kasih atas dukungannya.



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zakka Nurul Giffani Hadi

NIM : 1512559021

Jurusan : Seni Lukis Murni

Fakultasi : Seni Rupa ISI Yogyakarta

Judul Tugas Akhir : FIGUR ROBOT SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS

Dengan ini kami menyatakan bahwa hasil penyusunan Laporan Tugas Akhir atas realisasi karya seni yang telah penulis ciptakan adalah hasil karyanya sendiri dan dapat dipercaya keasliannya. Apabila dikemudian hari penulisan Skripsi ini merupakan plagiarisme atau plagiat terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia bertanggung jawab dan bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pernyataan ini dibuat dengan sadar dan tidak di bawah paksaan.

Yogyakarta, 26 Juni 2022



Penulis

Zakka Nurul Giffani Hadi

NIM 1512559021

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, sehingga Tugas Akhir terwujudnya lukisan berjudul "FIGUR ROBOT SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS" dapat diselesaikan. Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat kelulusan pada program sarjana tingkat 1 (S1) dengan minat utama seni lukis, Jurusan Seni Murni, di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Karena laporan Tugas Akhir ini memiliki banyak kekurangan, maka diperlukan berbagai masukan dan evaluasi terkait penyempurnaan karya tulis ini. Dalam persiapannya, banyak kendala yang ditemui. Namun, berkat dukungan yang diberikan, langsung atau tidak langsung, semuanya berjalan dengan baik. Oleh karena itu, kami menyampaikan terimakasih kepada:

1. Setyo Priyo Nugroho, M.Sn., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan dalam Tugas Akhir ini.
2. Warsono, S. Sn., M.A., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan dalam Tugas Akhir ini.
3. Amir Hamzah, S. Sn., M. A., selaku *cognate* yang telah memberikan masukan, dan arahan dalam Tugas Akhir ini.
4. Amir Hamzah, S. Sn., M. A., selaku dosen wali atas bimbingannya selama masa kuliah
5. Dr. Miftahul Munir, M. Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Orang tua dan kakak laki-laki tercinta
7. Seluruh Dosen Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
8. Seluruh Staf dan Karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
9. Seluruh Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
10. Seluruh Dekan FSR dan Rektorat ISI Yogyakarta.
11. Seluruh anggota Creativable Project, Bawayang, Gerkatin DIY dan Pusbisindo Yogyakarta.
12. Ibu (Suratiyem), Bapak (Hamam) yang selalu memberikan do'a, dukungan, dan nasihat.

13. Teman-teman seperjuangan jurusan seni lukis ISI 2015 yang selalu menyempati satu sama lain

14. Serta semua pihak yang telah membantu dan mendukung selama proses penyusunan yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu

Semoga laporan sementara pembuatan karya seni lukis ini dapat bermanfaat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 Juni 2022



Zakka Nurul Giffani Hadi

NIM 151255902





**"JANGAN HARGAI HIDUP KARENA HIDUP BUKAN UNTUK DIJUAL, TAPI
BERJUANGLAH UNTUK HIDUP KARENA HIDUP ADALAH FASILITAS UNTUK
MENCARI KEBENARAN"**

(Zakka Nurul Giffani Hadi)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN TUGAS AKHIR PENCIPTAAN SENI LUKIS	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vi
MOTTO	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan & Manfaat	3
D. Makna Judul	3
BAB II. KONSEP.....	6
A. KONSEP PENCIPTAAN.....	6
B. KONSEP PEWUJUDAN.....	12
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN	25
A. Bahan	25
B. Alat	26
C. Teknik	29
D. Tahap Visualisasi Karya	30
BAB IV. DESKRIPSI KARYA	35
BAB V. PENUTUP	69
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR LAMPIRAN

Gb.1. Perbaiki robot, 2021	36
Gb.2. Ingin melihat di dunia nyata, 2021	38
Gb.3. Senyum tanpa sepi, 2021	40
Gb.4. Memori penghapusan orang tua, 2021	41
Gb.5. Saya Tuli bersamamu, 2021	42
Gb.6. Sendiri dan manusia kupu-kupu, 2021	44
Gb.7. Tanaman baru, 2021	46
Gb.8. Buku sejarah manusia dibuatkan, 2021	48
Gb.9. Petak umpat, 2021	49
Gb.10. Pertama bertemu kupu-kupu, 2021.....	51
Gb.11. Anak Tuli mencari bunga, 2021.....	53
Gb.12. Arah ke semesta, 2021.....	54
Gb.13. Robot sedih melihat laut sampah 2021.....	56
Gb.14. Kunci ingat, 2021	58
Gb.15. Usir robot,2021.....	60
Gb.16. Pasukan mengusir robot manusia, 2021	61
Gb.17. Pemerintah membeli robot, 2021.....	71
Gb.18. Robot bermain bersama panda, 2021	65
Gb.19. Robot melindungi pandang alam, 2021	67
Gb.20. Robot ingin melihat dunia, 2021	68
A. Bioadata mahasiswa	73
B. Poster Pameran	74
C. Foto Display Situasi Pameran	75
D. Foto Situasi Pameran.....	76
E. Katalog	77

ABSTRAK

Dalam tugas akhir ini Figur Robot menjadi sumber inspirasi penciptaan karya seni lukis, Penulis tertarik dengan topik ini karena penulis menganggap bahwa robot adalah teknologi yang misterius dan ingin mempresentasikan citra robot. Figure robot juga mewakili kehidupan penulis yang tuli, melalui representasi figure robot, yang juga mewakili persoalan-persoalan dari kehidupan penulis, melalui idiom-idiom yang dipilih, serta memanfaatkan elemen senirupa, komposisi untuk mencapai harmoni dan teknik untuk mencapai artistik dalam penciptaan kesenilukisan.

Penulis berharap karya seni lukis dapat memberikan kontribusi bagi Hasil karya yang diolah melalui pendekatan komunikatif dan simbolisme visual secara umum, yang dikemas secara estetis, harus menarik, menghibur, dan memahami penonton untuk melihat apa yang disampaikan lukisan dan pesan moral yang terkandung di dalamnya.

Kata kunci: robot, representasi, idiom, seni lukis, imajinasi.



ABSTRACT

In this final project, Robot Figures become a source of inspiration for the creation of paintings. The author is interested in this topic because the author considers that robots are a mysterious technology and wants to present the image of a robot. The robot figure also represents the life of a deaf writer, through the representation of a robot figure, which also represents the problems of the writer's life, through selected idioms, and utilizes elements of art, composition to achieve harmony and techniques to achieve artistic creation in art.

The author hopes that painting works can contribute to the work that is processed through a communicative approach and visual symbolism in general, which is packaged aesthetically, must be attractive, entertain, and understand the audience to see what the painting conveys and the moral message contained in it.

Keywords: robot, representation, idiom, painting, imagination.



BAB I.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni lukis merupakan salah satu hasil karya seni yang dapat menyampaikan pesan kepada para penikmat. Dalam menciptakan karya lukis terdapat banyak ide penciptaan salah satunya berdasarkan pengalaman pribadi atau fenomena yang terjadi di masyarakat umum. Pada umumnya, masyarakat memiliki stigma yang negatif pada disabilitas. Disabilitas adalah setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan/atau sensorik dalam jangka waktu yang lama pada saat berinteraksi dengan lingkungan serta dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak (Pasal 1 UU No 8, Tahun 2016:2).

Pada umumnya orang yang memiliki perbedaan baik secara fisik maupun non fisik akan dianggap aneh, tidak normal atau tidak sempurna oleh masyarakat. Ketika menemui perbedaan tersebut maka keluarga atau masyarakat disekitarnya cenderung berkeinginan menyembuhkan dengan tujuan memperbaiki yang dianggap mengalami kerusakan fungsi. Penulis kehilangan pendengaran saat berusia 2 tahun, kemudian dibawa oleh keluarga berobat secara medis maupun tradisional. Dari segi medis memberikan solusi agar penulis mengenakan alat bantu dengar (ABD) atau dengan *implant koklea*. Kondisi tersebut menimbulkan ketidaknyamanan pada penulis. Penulis juga dipaksa untuk bisa berbicara. Ketika penulis menggunakan ABD timbul perasaan tidak nyaman, karena penulis hanya bisa mendengar tanpa mengetahui sumber suara. Bahkan saat penulis mengenakan ABD, dampaknya kemudian mengalami vertigo.

Keluarga juga pernah melakukan pengobatan tradisional dengan cara meniup lubang telinga saat penulis tidur dengan pisang yang telah dilubangi bagian tengahnya. Hal ini dilakukan karena keluarga penulis percaya bahwa

penulis bisa kembali mendengar. Pengobatan tersebut dilakukan hampir satu tahun, tetapi penulis tidak mengalami perubahan. Kondisi inilah yang mendorong penulis lebih tertarik dengan hal-hal visual daripada suara.

Dalam mengisi waktu dalam kesendirian penulis, hal yang paling sering dilakukan adalah bermain sendiri, penulis sering bermain dengan robot kesukaan sebagai teman bermain, penulis menyukai objek visual yang memiliki warna dan bentuk yang unik seperti robot. Gerakan robot yang kaku, bisa berbicara, berjalan dan mampu melakukan tugas sesuai program dapat menarik perhatian penulis. Kesukaan dengan robot dilengkapi dengan menonton film, tokoh robot pada film yang ditonton penulis memiliki sisi humanoid. Muncul sebuah kesadaran bahwa penulis merasa diperlakukan seperti robot oleh masyarakat sekitar karena tidak bisa mendengar. Sehingga penulis merasa ada kesamaan dengan robot. Penulis merasa bahwa seperti robot, ketika ada yang dianggap rusak atau tidak sama dengan lainnya maka harus diperbaiki. Penulis menyamakan pandangan tersebut dengan pengalamannya dipaksa menggunakan ABD seperti mesin yang ditempelkan pada tubuhnya. Penulis merasa bahwa kondisi tidak bisa mendengarnya (Tuli) adalah takdir dan sempurna jika diberikan akses dan akomodasi yang layak.

Ketika penulis menjalani perkuliahan di ISI Yogyakarta, pengetahuan penulis semakin berkembang terutama masalah pembentukan. Pembentukan dari apa yang dipahami penulis kemudian dapat dibuat secara imajinatif, dan mewakili persoalan kehidupan penciptanya. Kesadaran itu muncul kembali ketika akhir perkuliahan dan akhirnya penulis mengambil tema robot dalam tugas akhir.

Hal ini juga menginspirasi penulis untuk membuat robot sebagai ide karya, di mana penulis akan memvisualisasikan figur robot yang telah diimajinasikan oleh penulis. Kemudian dilukis diatas kanvas dan dalam proses pembuatannya menggunakan elemen dasar, di susun dengan komposisi dan menggunakan teknik kesenilukisan. Dalam proses penciptaannya berdasarkan rasa dari pengalaman penulis yang ditambahkan unsur seni rupa sehingga

menjadi sebuah karya dua dimensi yang memiliki keserasian, keunikan dan keindahan yang diwujudkan dalam lukisan yang menarik.

B. Rumusan Penciptaan

Dari pemaparan di atas maka dalam penulisan ini timbul beberapa permasalahan yang hendaknya di pecahkan dan rumusannya sebagai berikut:

1. Gagasan apa yang akan disampaikan melalui tema robot ke dalam penciptaan karya seni lukis?
2. Bagaimana memvisualkan tema robot dalam karya lukis?

C. Tujuan dan Manfaat

Karya seni yang dibuat merupakan proses yang dilalui dalam proses berkesenian. Dalam prosesnya ia datang dengan tujuan dan manfaat. Berikut beberapa penjelasan tentang tujuan dan manfaatnya:

Tujuan:

1. Merepresentasikan gagasan melalui Figur Robot pada karya seni lukis.
2. Mengeksplorasi teknik- Teknik menulis pada Robot dan benda - benda sehari - hari melalui imajinasi.

Manfaat:

1. Untuk memberikan pengetahuan kepada khalayak luas dan penikmat seni, bagaimana karya dapat dibuat dengan deformasi bentuk dan warna yang unik dalam lukisan.
2. Bagi institusi ISI Yogyakarta, dapat menambah pengetahuan, persepsi, pengalaman, keragaman ide dan kreativitas, serta kreativitas dalam seni lukis khususnya bagi mahasiswa dan masyarakat pada umumnya.

D. Makna Judul

Dari judul karya tulis ini, maka perlu diberikan batasan pengertian untuk menghindari interpretasi (penafsiran) daripada maksud dan maknanya, yaitu:

1. Figur

Figur menurut kamus besar bahasa Indonesia dan menurut para ahli bahasa. Arti kata Figur - fi-gur n 1 bentuk; wujud; 2 tokoh: peran ini merupakan sentral yang menjadi pusat perhatian.

Figur adalah objek yang terbentuk memiliki kesamaan dengan suatu tanda tertentu (seperti manusia, hewan, tumbuhan atau lainnya) yang masih merujuk pada benda yang telah ada (Susanto, 2011:136).

2. Robot

Robot merupakan suatu benda yang bergerak dengan menggunakan mesin. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia Robot adalah alat berupa orang-orangan dan sebagainya yang dapat bergerak (berbuat seperti manusia) yang dikendalikan oleh mesin.

(sumber: Katalog Dalam Terbitan (KDT) Pandom media nusantara KBBI 2014/Robot)

3. Ide

Ide adalah tersusun dalam pikiran. Sedangkan penciptaan adalah proses mempersatu pikiran atau peristiwa yang merupakan proses bertahap yang diawali dengan munculnya suatu dorongan yang dialami oleh seorang seniman (Djelantik, 1999). Jadi ide penciptaan adalah ide atau rancangan dasar seorang pencipta sebagai acuan untuk menciptakan suatu karya. Salah satunya berdasarkan pengalaman pribadi atau fenomena yang terjadi di masyarakat umum. Pada umumnya, masyarakat memiliki stigma yang negatif pada disabilitas.

(sumber: Katalog Dalam Terbitan (KDT) Pandom media nusantara KBBI 2014/Ide)

4. Penciptaan

Penciptaan merupakan suatu proses atau cara untuk membuahkan suatu hal seperti karya seni lukis. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia Penciptaan adalah proses, cara, perbuatan menciptakan.

(sumber: Katalog Dalam Terbitan (KDT) Pandom media nusantara KBBI 2014/Ide)

5. Seni Lukis

Menurut kamus besar bahasa indonesia, seni lukis adalah suatu karya yang diciptakan dengan keterampilan luar biasa, seperti tari, lukis, ukir.

Artinya lukis adalah membuat gambar dengan menggunakan pensil, pulpen, kuas, dan sebagainya, baik yang berwarna maupun.

Seni lukis adalah salah satu cabang seni rupa yang diciptakan dari imajinasi seniman yang diekspresikan melalui media garis, warna, tekstur, gelap dan terang, bidang dan bentuk. Lukisan adalah salah satu bentuk ekspresi manusia di atas kanvas atau bidang 2 dimensi lainnya.

Menurut seni lukis pendapat seniman ahli. Menurut Sukaryono (1998): Seni lukis adalah ungkapan isi hati dan perasaan yang disebut sebagai bahasa seniman yang dikomunikasikan.

Menurut Myers (1962: Pengertian seni lukis menurut Myers adalah nilai intelektual, emosional, simbolik, religi, dan nilai subjektif lainnya.

Menurut Suyanto (2014): Pengertian seni lukis adalah suatu karya seni yang dituangkan dalam bentuk lukisan sebagai hasil ekspresi jiwa senimannya.

Berdasarkan definisi diatas arti dari judul tugas akhir ini adalah bentuk; wujud alat berupa orang-orangan dan sebagainya yang dapat bergerak (berbuat seperti manusia) yang dikendalikan oleh mesin, sebagai ide atau rancangan dasar proses, cara, perbuatan menciptakan, diciptakan dari imajinasi yang diekspresikan melalui media garis, warna, tekstur, gelap dan terang, bidang dan bentuk. Lukisan adalah salah satu bentuk ekspresi manusia di atas kanvas atau bidang 2 dimensi lainnya.

