

**DEFORMASI ROBOT SEBAGAI INSPIRASI,
PENCIPTAAN KRIYA SENI**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2007**

**DEFORMASI ROBOT SEBAGAI INSPIRASI
PENCIPTAAN KRIYA SENI**



KARYA SENI



Oleh :

Dwi Saputra

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2007**

**DEFORMASI ROBOT SEBAGAI INSPIRASI
PENCIPTAAN KRIYA SENI**



KARYA SENI

Dwi Saputra

NIM 0111153022

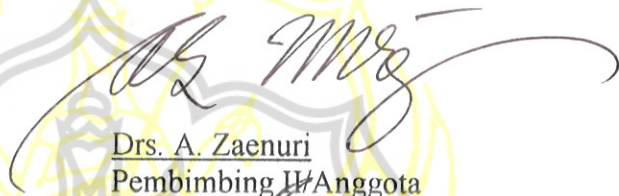
**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai Salah
Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Bidang Kriya Seni
2007**

HALAMAN PENGESAHAN


Tugas akhir ini telah diterima oleh tim penguji Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 22 Januari 2007



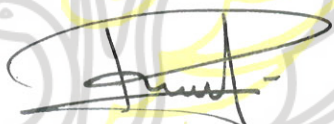
Drs. Herry Pujiharto, M.Hum.
Pembimbing I/Anggota




Drs. A. Zaenuri
Pembimbing II/Anggota



Drs. Andono, M.Sn.
Cognate/Anggota



Drs. Rispul, M.Sn.
Ketua Program Studi KriyaSeni/Anggota



Drs. Sunarto, M.Hum.
Ketua Jurusan Kriya/Ketua/Anggota

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman
NIP. 130521245

HALAMAN PERSEMBAHAN



Karya ini kupersembahkan untuk :

**Ayahanda tercinta
Ibunda tercinta
Masa depan diri dan bangsaku**

KATA PENGANTAR

Puji syukur dihaturkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karuniaNya, sehingga laporan Tugas Akhir karya seni dengan judul “Deformasi Robot Sebagai Inspirasi Penciptaan Kriya Seni” dapat diselesaikan dengan baik.

Selanjutnya dengan rasa hormat dan rendah hati menghaturkan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu terselesikannya Tugas Akhir ini, antara lain :

1. Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa, Intitut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Sunarto, M.Hum. Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Rispul, M.Sn. Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Herry Pujiharto, M.Hum. Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan saran sehingga terselesaikanya Tugas Akhir ini.
5. Drs. A. Zaenuri, Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan saran seningga terselesaikanya Tugas Akhir ini.
6. Seluruh staf pengajar Jurusan Kriya Seni dan karyawan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak dan Ibu yang telah yang telah banyak memberi bantuan moral serta spiritual.
8. Kawan-kawanku, Manyul, Yayas, Ananta, Bang Udin, Yanto, Eri Novi dan semua yang telah membantu penyusunan Tugas Akhir ini.

Demikian kiranya semoga dengan selesainya penulisan ini dapat memberikan manfaat kepada dunia seni, khususnya pada Kriyawan yang memiliki kepedulian terhadap Kriya Seni.

Yogyakarta.....

Penulis

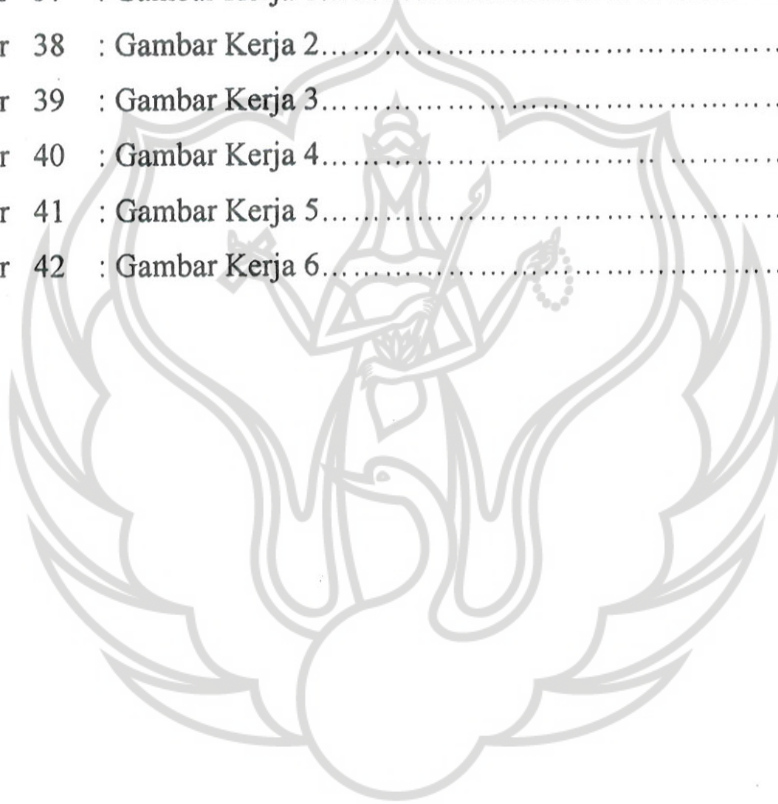
DAFTAR ISI

| | Halaman |
|-----------------------------------|---------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | iii |
| KATA PENGANTAR..... | iv |
| DAFTAR ISI..... | v |
| DAFTAR GAMBAR | vi |
| INTISARI..... | vii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Penciptaan..... | 1 |
| B. Tujuan dan Sasaran..... | 3 |
| C. Metode Pendekatan..... | 3 |
| D. Metode Perwujudan..... | 4 |
| BAB II KONSEP PENCIPTAAN..... | 5 |
| A. Sumber Penciptaan..... | 5 |
| B. Landasan Teoretik..... | 6 |
| BAB III PROSES PENCIPTAAN..... | 9 |
| A. Data Acuan..... | 9 |
| B. Sketsa Alternatif..... | 24 |
| C. Sketsa Terpilih..... | 40 |
| D. Gambar kerja..... | 47 |
| E. Bahan dan Alat..... | 53 |
| F. Proses Perwujudan..... | 54 |
| G. Tabel Kalkulasi Biaya..... | 55 |
| BAB IV TINJAUAN KARYA..... | 59 |
| BAB V PENUTUP..... | 67 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---------------------------------------------|---------|
| Gambar 1 : Robot Gundam 01..... | 10 |
| Gambar 2 : Robot Inovsky..... | 11 |
| Gambar 3 : Robot Alexei 1..... | 12 |
| Gambar 4 : Robot Kamen Riders..... | 13 |
| Gambar 5 : Robot Machine Phase..... | 14 |
| Gambar 6 : Robot Reaper Bot..... | 15 |
| Gambar 7 : Sketsa Robot Champion Mecha..... | 16 |
| Gambar 8 : Sketsa Robot F90e..... | 17 |
| Gambar 9 : Robot Radney Capperbatton..... | 18 |
| Gambar 10 : Robot Zazie Mentalr..... | 19 |
| Gambar 11 : Robot Droid..... | 20 |
| Gambar 12 : Robot Gundam 05..... | 21 |
| Gambar 13 : Robot Patlabor..... | 22 |
| Gambar 14 : Robot Reiv Angel..... | 23 |
| Gambar 15 : Sketsa Alternatif 1..... | 25 |
| Gambar 16 : Sketsa Alternatif 2..... | 26 |
| Gambar 17 : Sketsa Alternatif 3..... | 27 |
| Gambar 18 : Sketsa Alternatif 4..... | 28 |
| Gambar 19 : Sketsa Alternatif 5..... | 29 |
| Gambar 20 : Sketsa Alternatif 6..... | 30 |
| Gambar 21 : Sketsa Alternatif 7..... | 31 |
| Gambar 22 : Sketsa Alternatif 8..... | 32 |
| Gambar 23 : Sketsa Alternatif 9..... | 33 |
| Gambar 24 : Sketsa Alternatif 10..... | 34 |
| Gambar 25 : Sketsa Alternatif 11..... | 35 |
| Gambar 26 : Sketsa Alternatif 12..... | 36 |
| Gambar 27 : Sketsa Alternatif 13..... | 37 |
| Gambar 28 : Sketsa Alternatif 14..... | 38 |

| | | |
|-----------|-----------------------------|----|
| Gambar 29 | : Sketsa Alternatif 15..... | 38 |
| Gambar 30 | : Sketsa Terpilih 1..... | 40 |
| Gambar 31 | : Sketsa Terpilih 2..... | 41 |
| Gambar 32 | : Sketsa Terpilih 3..... | 42 |
| Gambar 33 | : Sketsa Terpilih 4..... | 43 |
| Gambar 34 | : Sketsa Terpilih 5..... | 44 |
| Gambar 35 | : Sketsa Terpilih 6..... | 45 |
| Gambar 36 | : Sketsa Terpilih 7..... | 46 |
| Gambar 37 | : Gambar Kerja 1..... | 47 |
| Gambar 38 | : Gambar Kerja 2..... | 48 |
| Gambar 39 | : Gambar Kerja 3..... | 49 |
| Gambar 40 | : Gambar Kerja 4..... | 50 |
| Gambar 41 | : Gambar Kerja 5..... | 51 |
| Gambar 42 | : Gambar Kerja 6..... | 52 |

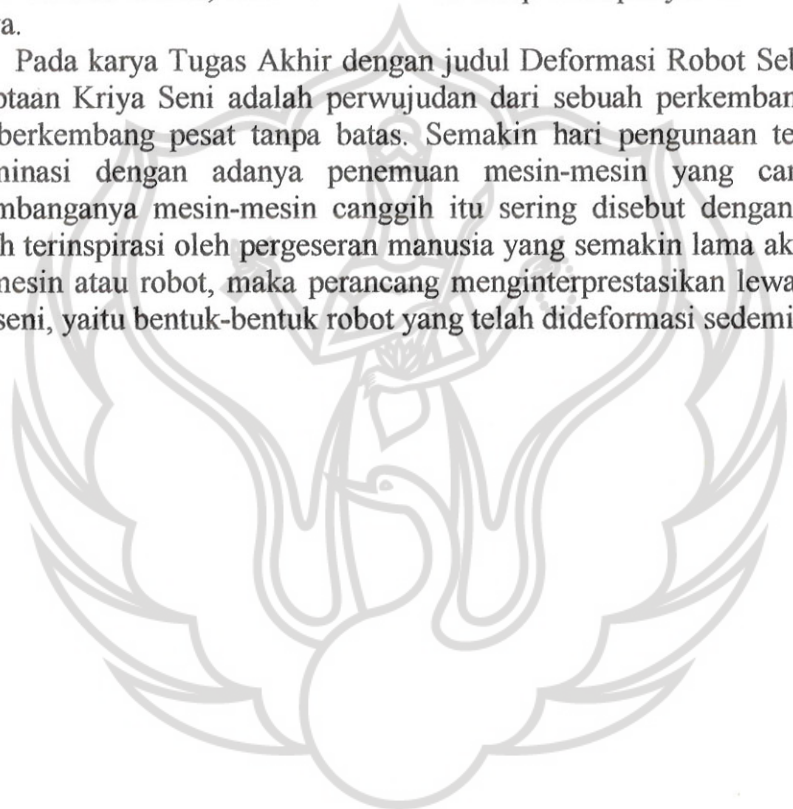


INTISARI

Karya seni merupakan refleksi terdalam dari mata batin seniman terhadap lingkungan juga peristiwa yang pernah terjadi, dialami langsung maupun tidak langsung, baik yang bersifat individu maupun sosial. Kejadian tersebut bisa sangat pribadi baik yang menyangkut kepentingan sebuah ideologi, maupun martabat kemanusiaan. Seni muncul sebagai refleksi dari sebuah pernyataan sikap yang diharapkan bisa menjernihkan alam perasaan manusia.

Kadang pemunculan karya seni sangat subyektif, kadang membingungkan, berbelit-belit dengan simbol yang susah dicerna atau bahkan sangat sederhana dengan bahasa verbal, namun semua itu tetap mempunyai maksud pencerahan darinya.

Pada karya Tugas Akhir dengan judul Deformasi Robot Sebagai Inspirasi Penciptaan Kriya Seni adalah perwujudan dari sebuah perkembangan teknologi yang berkembang pesat tanpa batas. Semakin hari penggunaan tenaga manusia tereliminasi dengan adanya penemuan mesin-mesin yang canggih. Dalam perkembangannya mesin-mesin canggih itu sering disebut dengan istilah robot. Setelah terinspirasi oleh pergeseran manusia yang semakin lama akan tergantikan oleh mesin atau robot, maka perancang menginterpretasikan lewat media karya kriya seni, yaitu bentuk-bentuk robot yang telah dideformasi sedemikian rupa.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Sejak awal penciptaan kehidupan di muka bumi, Tuhan tidak serta merta menjadikan segala sesuatu terjadi begitu saja. Dalam tiap hal selalu terkandung ilmu Tuhan yang harus terus dikaji. Terjadinya siang dan malam, turun hujan, pelangi, termasuk pula asal usul kejadian manusia.

Manusia sebagai khalifah di muka bumi dituntut untuk selalu mencari esensi dan substansi dari setiap hal di sekitarnya. Termasuk dalam usaha bertahan hidup, manusia mengalami perkembangan pemikiran yang luar biasa. Dalam masa prasejarah, perkembangan usaha bertahan hidup manusia terjadi mulai dari sekedar berburu akhirnya mampu mengolah alam dan benda di sekitarnya menjadi alat-alat yang dapat mempermudah usahanya.

Manusia dalam aktivitas kehidupan sehari-hari senantiasa memberikan kontribusi terhadap berbagai perkembangan pemikiran, pandangan, maupun analisa mengenai kelangsungan hidup manusia itu sendiri. Terlebih di tengah persaingan hidup yang semakin kompetitif antara berbagai komunitas-komunitas sosial yang ada. Namun, dengan kualitas individu yang berbeda-beda mengakibatkan kecenderungan yang tidak berimbang. Hal tersebut terlihat jelas pada realitas yang berkembang di masa kebebasan dewasa sekarang ini, yang mana dapat membentuk suatu persaingan yang tidak sehat. Gejala tersebut dapat dirasakan, seperti terjadinya upaya-upaya mempengaruhi satu sama lain dengan kecenderungan yang bersifat manipulatif.

Pada era teknologi sekarang ini, kehidupan manusia telah berkembang pesat, kemajuan ilmu dan teknologi seakan tanpa batas. Hampir setiap detiknya terdapat penemuan-penemuan baru di segala bidang. Semakin hari penggunaan tenaga manusia semakin tereliminasi dengan adanya penemuan mesin-mesin yang lebih canggih, efektif, efisien, dan tentu saja lepas dari kelemahan-kelemahan manusia sebagaimana dialami oleh manusia. Dalam

perkembangannya mesin-mesin canggih dalam bekerja secara otomatis tersebut sering dikenal dengan istilah robot.

Terilhami dari bentuk-bentuk manusia, robot-robot tersebut mengalami penyempurnaan bentuk yang mendekati pola bentuk dan gerak tubuh manusia. Apabila dilihat dari sudut pandang seni bentuk-bentuk robot dapat mengilhami seniman untuk menciptakan karya seni. Dihubungkan dengan karya seni yang akan diangkat oleh penulis, yaitu mengangkat bentuk-bentuk robot manusia yang dalam hal ini dideformasi menjadi karya-karya fungsional.

Terciptanya sebuah karya seni tidak begitu saja terjadi tetapi karena faktor dari luar diri kita seperti alam sekitar dan faktor dari dalam diri, seperti yang dijelaskan oleh Soedarso Sp. sebagai berikut:

“Hidup kita serba berhubungan dengan alam sekitar kita, erat dengan dunia dan dengan sesamanya; semua ini adalah faktor-faktor dengan kita sehingga kita terdorong untuk menciptakan sesuatu agar dapat mengatasi tantangan itu. Dalam menciptakan suatu karya seninya seniman tidak bisa lepas dari unsur luar dari proses kreatifnya. Sejak menerima rangsangan dari unsur luar maka akhirnya lahirlah suatu ide penciptaan”¹

Dari keterangan di atas maka timbul gagasan untuk mengangkat bentuk-bentuk robot yang sudah dideformasi sedemikian rupa. Bentuk-bentuk robot ini sangat menanti untuk penulis amati karena wujud visualnya yang menarik dan unik. Keunikan-keunikan yang dimiliki dari wujud visualnya yang hampir menyerupai manusia seperti tangan, kaki, tubuh, dan kepala yang semuanya itu juga dapat digerakkan. Di sisi lain robot-robot tersebut diciptakan untuk membantu melakukan aktifitas manusia. Berangkat dari persoalan di atas perancang ingin mengangkat bentuk-bentuk robot manusia, kemudian diolah baik dari segi bentuk serta unsur-unsur yang terdapat di dalamnya, untuk kemudian disajikan sebagai ide dalam penciptaan karya kriya.

¹Soedarso Sp., “Tinjauan Seni”, *Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Sekolah Tinggi Seni Rupa ASRI, Yogyakarta, 1976, p. 7.

B. Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan

- a. Menampilkan karya seni kriya kayu dengan ide dasar deformasi robot sebagai inspirasi penciptaan karya.
- b. Mengolah ide sederhana untuk mengembangkan imajinasi dengan bahasa eksperimen yang khas.
- c. Untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar keserjanaan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia.

2. Sasaran

- a. Bagi lembaga yaitu Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, hasil karya ini dapat memberikan informasi, untuk meningkatkan hasil karya seni dalam bidang seni kriya kayu.
- b. Bagi mahasiswa, dapat dijadikan tambahan referensi, sebagai acuan untuk menambah pengetahuan serta wawasan tentang desain perabot ruang keluarga.
- c. Bagi dunia industri mebel, diharapkan dapat menjadi alternatif tumbuhnya desain baru pada perabot ruang keluarga.
- d. Diharapkan dapat memberi sumbangan yang positif dan berarti di dalam berkarya juga pemikiran yang berhubungan dengan desain. Agar karya tersebut sesuai dengan kebutuhan masyarakat dengan maksud ada pengaruh yang positif terhadap konsumen

C. Metode Pendekatan

1. Studi Pustaka

Mengumpulkan data-data melalui buku dan majalah yang dijadikan referensi.

2. Studi Kontemplasi

Merupakan perenungan diri melalui pengungkapan gejolak batin yang paling dalam, ke dalam bentuk visual.

3. Studi Lapangan

Melihat dan merasakan baik secara langsung maupun tidak langsung berbagai peristiwa yang ada dilapangan.

D. Metode Perwujudan

1. Pradisain, yaitu dengan membuat disain-disain alternatif sebanyak mungkin untuk diseleksi yang terbaik, kemudian dikembangkan dan dibuat disain jadi.
2. *Designing*, yaitu pembuatan disain yang terseleksi, dengan mempertimbangkan antara lain komposisi, warna, bentuk dan keserasian.
3. Proses produksi, yaitu dari disain yang diwujudkan menjadi sebuah bentuk karya seni dua dimensional maupun tiga dimensional dengan langkah-langkah: persiapan, yaitu mempersiapkan diain, bahan, alat dan teknik yang digunakan, selanjutnya melangkah pada proses pengerjaan sampai dengan *finishing*.

