

**IMAJINASI BENTUK ROBOT  
DALAM  
KARYA SENI LUKIS**



**KARYA SENI**

Oleh:

**TOFAN MUHAMMAD ALI SIREGAR  
NIM: 981 1140 021**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2006**

**IMAJINASI BENTUK ROBOT  
DALAM  
KARYA SENI LUKIS**



**KARYA SENI**



KT001464

**Oleh:**

**TOFAN MUHAMMAD ALI SIREGAR  
NIM: 981 1140 021**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2006**

**IMAJINASI BENTUK ROBOT  
DALAM  
KARYA SENI LUKIS**




**Tugas Akhir ini di ajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat  
Untuk memperoleh Gelar Sarjana Seni S-1 dalam bidang  
Seni Rupa Murni  
2006**


IMAJINASI BENTUK ROBOT DALAM SENI LUKIS diajukan oleh Tofan Muhammad Ali Siregar, NIM 981 1140 021, 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 27 Januari 2006 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.




Drs. Wardoyo Sugianto  
Pembimbing I/Anggota



Drs. Andang Suprihadi P.M.S  
Pembimbing II/Anggota



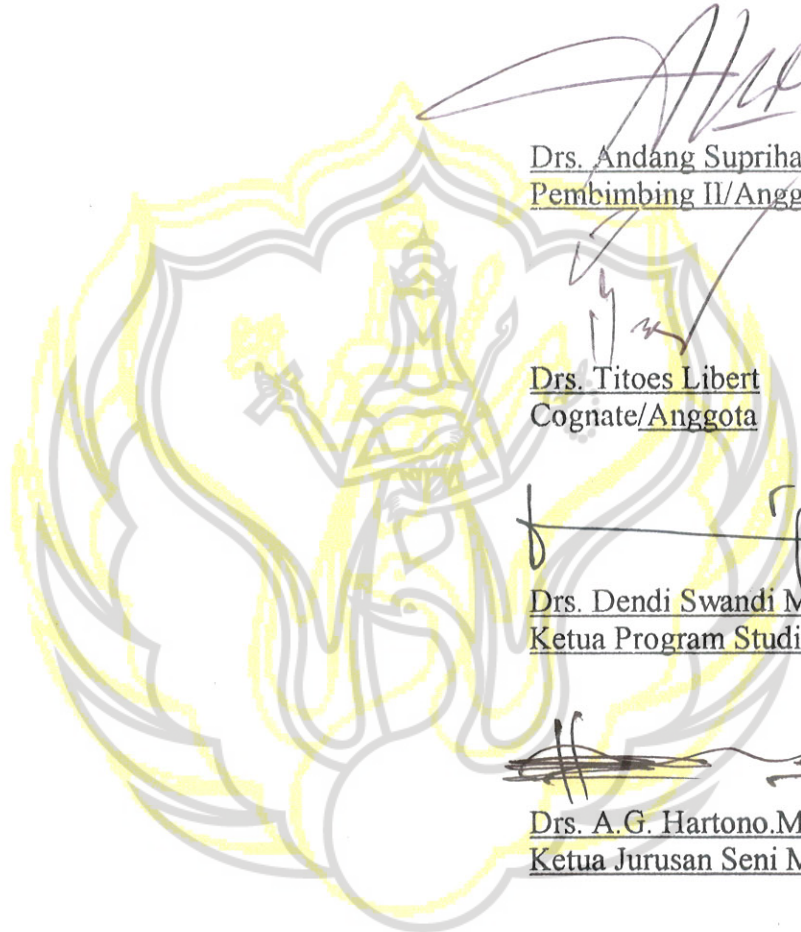
Drs. Titoes Libert  
Cognate/Anggota




Drs. Dendi Swandi M.S  
Ketua Program Studi/Anggota



Drs. A.G. Hartono.M.Sh  
Ketua Jurusan Seni Murni/Anggota



Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman  
NIP. 130521245



*Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :  
Ayahku, Ibuku, Saudaraku ali Jinnah, Surya, dan Iqbal.*

## KATA PENGANTAR

Atas izin Tuhan Yang Maha Esa, maka penulis dapat menyelesaikan penulisan paper Tugas Akhir ini. Untuk menyelesaikan Studi S-I setiap mahasiswa diwajibkan untuk menempuh Tugas Akhir. Begitu juga dengan penulis yang memilih Tugas Akhir Karya Seni untuk menyelesaikan studi di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dan atas bantuan dari berbagai pihak, maka penulis dapat melalui semua kesulitan yang dihadapi pada saat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah banyak memberikan bantuan dan dorongan sehingga dapat terselesaikannya Tugas Akhir ini. Penulis sadar bahwa paper Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Ucapan terima kasih terutama saya sampaikan kepada pihak- pihak dibawah ini yang telah memberikan bantuan baik moral ataupun material dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

1. Bapak Drs. Wardoyo Sugianto selaku Dosen Wali dan Pembimbing I, atas bimbingan, kritik dan saran yang sangat berarti dalam proses penyelesaian penulisan dan karya lukis.
2. Bapak Drs. Andang Suprihadi P.M.S sebagai Pembimbing II, atas kritik dan saran yang membangun dalam penyelesaian dalam Penulisan ini.
3. Bapak Drs. Titoes Libert sebagai Cognate.
4. Bapak Drs. A. G Hartono M.Sn sebagai Ketua Jurusan Seni Murni.
5. Bapak Drs. Dendi Suwandi, M.S. selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni.
6. Segenap Dosen Fakultas Seni Murni.
7. Seluruh Staff Karyawan Fakultas Seni Rupa.

8. Ayah, Ibu dan Saudara- Saudaraku atas bimbingan, kesabaran dan dukungan mereka.
9. Keluarga Pak Djijono dan Ibu, khususnya Janu, Ana dalam memberikan bimbingan, pengarahan dan kritik yang telah diberikan.
10. Guru Koko, Erlinka, Sistri, Guru Agus, Andi, Dian, Iin Risdawati, Miko, Ci'cong, Yono dan Anto.
11. Kelompok Blobor 98.
12. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.



## DAFTAR ISI

|  | Halaman |
|--|---------|
| Halaman Judul.....                       | i.      |
| Halaman Pengesahan.....                  | ii      |
| Halaman Persembahan.....                 | iii     |
| KATA PENGANTAR.....                      | iv      |
| Daftar Isi.....                          | vi      |
| DAFTAR GAMBAR DAN SUMBER ACUAN.....      | viii    |
| DAFTAR KARYA.....                        | ix      |
| BAB I PENDAHULUAN.....                   | 1       |
| Penegasan Judul.....                     | 2       |
| BAB II LATAR BELAKANG TIMBULNYA IDE..... | 7       |
| BAB III IDE DAN KONSEP PERWUJUDAN.....   | 12      |
| A. Ide.....                              | 12      |
| B. Konsep Perwujudan.....                | 13      |
| BAB IV PROSES PERWUJUDAN.....            | 21      |
| A. Tahap Pematangan/ Pematapan Ide.....  | 21      |
| 1. Studi Pustaka.....                    | 21      |
| 2. Studi Kancan.....                     | 21      |
| B. Bahan, Alat, dan Teknik.....          | 22      |
| 1. Bahan.....                            | 22      |
| 2. Alat.....                             | 23      |
| 3. Teknik.....                           | 23      |



|                                |    |
|--------------------------------|----|
| C. Tahap-tahap Perwujudan..... | 24 |
| 1. Persiapan.....              | 24 |
| 2. Pelaksanaan.....            | 24 |
| 3. Penambahan.....             | 24 |
| 4. Finishing.....              | 25 |
| BAB V    TINJAUAN KARYA.....   | 30 |
| BAB VI    PENUTUP.....         | 51 |
| DAFTAR PUSTAKA.....            | 53 |
| LAMPIRAN.....                  | 54 |



## DAFTAR GAMBAR SUMBER ACUAN

|  | Halaman |
|--|---------|
| 1. Gambar 1. Tofan Muhammad Ali Siregar, Studi Bentuk.....               | 15      |
| 2. Gambar 2. Tofan Muhammad Ali Siregar, Studi Bentuk.....               | 16      |
| 3. Gambar 3. Tofan Muhammad Ali Siregar, Studi Bentuk.....               | 17      |
| 4. Gambar 4. Ilustrasi Robot Sebagai Bagian Dari Ide dan Penciptaan..... | 18      |
| 5. Gambar 5. Ilustrasi Robot Sebagai Bagian Dari Ide dan Penciptaan..... | 19      |
| 6. Gambar 6. Ilustrasi Robot Sebagai Bagian Dari Ide dan Penciptaan..... | 20      |
| 7. Gambar 7. Proses I.....   | 26      |
| 4. Gambar 8. Proses II.....  | 27      |
| 5. Gambar 9. Proses III.....   | 28      |
| 6. Gambar 10. Proses IV.....   | 29      |
| 7. Gambar 11. Jean Michel Basquiat, Untitled.....                        | 56      |
| 8. Gambar 12. Ashley Wood MeanJelly.....                                 | 57      |
| 9. Gambar 13. Francis Picabia, Parade Amoureuse.....                     | 58      |
| 10. Gambar 14. Fernand L'eger, The Builders.....                         | 59      |

## DAFTAR KARYA

### Halaman

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 1.  | Foto karya 1. Aku Ingin Lebih Lama.....      | 31 |
| 2.  | Foto karya 2. Tentang waktu.....             | 32 |
| 3.  | Foto karya 3. Gerak.....                     | 33 |
| 4.  | Foto karya 4. Mahalnya sebuah nyawa.....     | 34 |
| 5.  | Foto karya 5. Butuh pembuktian.....          | 35 |
| 6.  | Foto karya 6. Fiksi?.....                    | 36 |
| 7.  | Foto karya 7. Aku lahir.....                 | 37 |
| 8.  | Foto karya 8. Menetas lagi.....              | 38 |
| 9.  | Foto karya 9. Bukan produk gagal.....        | 39 |
| 10. | Foto karya 10. Darimu dan hanya untukmu..... | 40 |
| 11. | Foto karya 11. Mencari.....                  | 41 |
| 12. | Foto karya 12. Penantian.....                | 42 |
| 13. | Foto karya 13. Buruk atau baik.....          | 43 |
| 14. | Foto karya 14. Tentang manusia.....          | 44 |
| 15. | Foto karya 15. Akar yang terlupakan.....     | 45 |
| 16. | Foto karya 16. Perjalanan Menuju Ada.....    | 46 |
| 17. | Foto karya 17. Fosil Masa Depan.....         | 47 |
| 18. | Foto karya 18. Waktunya Unjuk Gigi.....      | 48 |
| 19. | Foto karya 19. Aku Hanya Untukmu.....        | 49 |
| 20. | Foto karya 20. Reproduksi.....               | 50 |

# BAB I

## PENDAHULUAN

Seni merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan atau peradaban manusia. Seni telah melalui waktu yang panjang untuk mencapai kemajuan seperti sekarang. Disadari ataupun tidak, seni telah mengalami peranan penting bagi kemajuan peradaban manusia. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan akan keindahan sebagai salah satu pemenuhan batin manusia.

Karya seni tercipta dari pengalaman yang diserap oleh indra, kemudian mengalami pengendapan serta diolah dengan kepekaan rasa lalu diungkapkan dengan bahasa visual agar orang lain dapat mengalami pengalaman rasa batin yang sama dengan seniman. Pengalaman-pengalaman yang mampu menggerakkan seorang seniman dalam mencipta karya seni adalah pengalaman yang ditimbulkan oleh interaksi dengan lingkungan sekitar. Interaksi itu bisa secara langsung maupun tidak langsung. Perkembangan teknologi dan arus informasi menjadikan manusia bisa berhubungan dengan manusia lain atau lingkungannya secara tidak langsung, tetapi melalui perantara misalnya, televisi, radio, hand phone, internet. Kemajuan teknologi ini memberikan kemudahan bagi manusia. Teknologi tidak hanya memberikan akibat positif, tetapi juga bisa menimbulkan akibat negative bagi manusia dan lingkungannya.

Seringnya berinteraksi dengan teknologi dan benda-benda hasil teknologi yang menimbulkan keinginan untuk memasukkan unsur teknologi di dalam karya seni lukis. Robot dipilih sebagai tema karya karena bagi penulis mempunyai nilai artistik secara bentuk dan visual. Inspirasi untuk memasukkan judul Imajinasi Bentuk Robot

dalam Seni Lukis ini juga tak lepas dari faktor ketertarikan terhadap film-film yang bertemakan teknologi dan robot. Pengalaman inilah yang membuat penulis tertarik untuk memvisualkan imajinasi bentuk robot.

### **Penegasan Judul**

Dalam karya lukis tugas akhir ini penulis menetapkan judul yaitu, Imajinasi Bentuk Robot dalam Seni Lukis, guna menghindari adanya kesalahpahaman dalam penafsiran judul, berikut ini akan dijelaskan batasan pengertian kata-kata dalam judul tulisan ini:

Imajinasi:

Menurut Paul Edward

“daya untuk membentuk gambaran (imaji) atau konsep-konsep mental yang tidak secara langsung didapatkan dari sensasi (pengindraan).<sup>1</sup>

Menurut Dagobert D. Rune

Imajinasi menjelaskan suatu proses mental yang mengandung a, timbulnya gambaran indrawi yang didapat dari persepsi sebelumnya (imajinasi reproduktif), b. kombinasi dari unsur2 tersebut menjadi suatu kesatuan baru (imajinasi kreatif atau produktif). Imajinasi terdiri dari dua jenis yaitu 1. yang bersifat spontan dan tak terkontrol. 2. imajinasi konstruktif seperti tampak pada ilmu, penemuan dan filsafat, yang dikontrol oleh perencanaan dominan.<sup>2</sup>

*Im. Ag. I. Na. Tion*

*1. The action of imagining, or of forming mental images or concepts of what is not actually present to the senses. 2. The faculty of forming*

---

<sup>1</sup> H. Tedjoworo, *Imaji dan Imajinasi “ suatu telaah filsafat postmodern”*, penerbit Kanisius, 2001, Yogyakarta, h. 15.

<sup>2</sup> Mikke Susanto, *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*, Kanisius, 2002, Yogyakarta, h. 53.

*such images or concepts. 3. The power of reproducing images stored in the memory under the suggestion of associated images ( reproductive imagination ), or of recombining former experience in the creation of new images different from any known by experience ( productive or creative imagination ). 4. The faculty of producing ideal creations consistent with reality, as in literature ( distinguished from fancy ). 5. The product of imagining; a conception or mental creation, often a baseless fanciful one. 6. Archaic. A plant, scheme, or plot.*<sup>3</sup>

1. Tindakan membayangkan, atau dalam konsep atau membentuk gambaran didalam mental yang tidak benar-benar hadir melalui perasaan. 2. kemampuan, kecakapan membentuk seperti konsep atau gambaran. 3. kemampuan meniru gambaran lalu disimpan di dalam memori bawah sadar tentang gambaran dihubungkan (imajinasi reproduktif), atau dalam penggabungan pengalaman terdahulu saat penciptaan gambaran baru yang berbeda dari pengalaman manapun yang telah dikenal ( imajinasi kreatif atau produktif). 4. Kemampuan dalam memproduksi ciptaan ideal yang konsisten dengan kenyataan, seperti di literatur( yang dibedakan dari khayalan). 5. Produk bayangan; suatu ciptaan mental atau konsepsi, yang fantastis dan tidak beralasan . 6. Kuno. Suatu rancangan pabrik/bangunan, rencana, atau plot.

Bentuk:

Menurut Js. Badudu dan Sutan Muhammad Zain

tokoh, bangun, rupa: - rumah itu bagus sekali; membentuk, membuat bentuk, melengkungkan, membangun, menyusun; membentuk kabinet, menyusun kabinet; pembentukan, hal, cara, hasil pekerjaan membentuk.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Clarence I. Barnhart, *The American College Dictionary*, by Random house Inc, 1953, United States America, h. 603

<sup>4</sup> J. S. Badudu dan Sutan Muhammad Zain, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, cetakan ke satu, Pustaka Sinar Harapan, 1994, Jakarta, h. 161.

Menurut Mike Susanto

1. lengkung, lentur: -kuku, -- busur, 2. bangun, gambaran: benarkah figure itu – nya seperti hewan? 3. rupa, wujud: -patung itu mirip ikan: 4. system ; susunan: -- seleksi pameran itu bagus. Dalam karya seni rupa biasanya dikaitkan dengan matra yang ada, seperti dwi atau trimatra.<sup>5</sup>

[ l – formis, from forma, a shape, figure.] a suffix meaning: (a) having the form of, shaped like, as in cuneiform, oviform; (b) having ( a specified number of ) form, as in uniform.<sup>6</sup>

Bentuk .[ l- formis, dari forma, suatu wujud, figur.] sesuatu berarti akhiran: ( a) mempunyai wujud, berwujud seperti, seperti di tulisan berbentuk paku, berbentuk telur; ( b) mempunyai (jumlah yang telah ditetapkan) bentuk, seperti berseragam.

Robot:

*Robot (from Czech Robota, work), an automatic machine that simulates and replaces human activity: known as an android if humanoid in form (which most are not). Robot have evolved out of simpler automatic devices, and many are now capable of decision-making, self programming, and carrying out complex operations. Some have sensory devices.*

Istilah Robot berasal dari Negara Cekoslovakia yaitu Robota yang berarti pekerjaan. Robot adalah suatu mesin otomatis yang dapat menirukan dan menggantikan aktivitas manusia: yang dikenal sebagai suatu android jika humanoid di luarnya (yang mana kebanyakan adalah tidak). Robot sudah meningkatkan ke luar dari otomat lebih sederhana, dan banyak yang sekarang untuk mampu pengambilan keputusan, memprogram diri sendiri, dan

<sup>5</sup> Mikke Susanto, *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*, Kanisius, 2002, Yogyakarta, h. 21-22.

<sup>6</sup> Noah Webster, *Webster's New Twentieth Century Dictionary Of The English Language Unabridged*, A Division Of Gulf And Western Corporation, 1983, United States Of America, h. 720.

menyelesaikan operasi yang kompleks. Beberapa mempunyai alat berhubungan dengan perasaan.)<sup>7</sup>

*Robot, n. 1. any of the manlike mechanical beings manufactured by Rossum in Karel Capek's play R.U.R ( Rossum's Universal Robots ), to do manual work for human beings. 2. (a) an automaton ; (b) a person who act or work mechanically and without thinking for himself.*<sup>8</sup>

Robot, n. 1. makhluk mekanik menyerupai manusia yang telah dihasilkan oleh Rossum di (dalam) permainan Karel Capek'S, R.U.R (Rossum's Universal Robots), melakukan pekerjaan manual untuk manusia. 2. ( a) suatu otomatisasi; ( b) seseorang yang bertindak atau bekerja secara mekanik dan tanpa berpikir untuk dirinya sendiri

Seni Lukis:

Seni lukis adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna.<sup>9</sup>

Pada dasarnya seni lukis merupakan bahasa ungkapan dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang<sup>10</sup>

---

<sup>7</sup> Roberta Rosenbaum, *Desk encyclopedia a signet book new American library*, Concord Reference Books Inc, 1984, Switzerland, h. 32.

<sup>8</sup> Noah Webster, *Op.Cit.*, h. 1568

<sup>9</sup> Soedarso SP, *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta, 1976, h. 7.

<sup>10</sup> Mikke Susanto, *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*, Kanisius, 2002, Yogyakarta, h. 71.



Sedangkan menurut W.J.S. Poerwadarminta, seni lukis atau lukisan adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan kedalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna.<sup>11</sup>

Dari pengertian di atas, arti secara keseluruhan “Imajinasi Bentuk Robot dalam Karya Seni Lukis ” dapat dipahami sebagai berikut:

Proses mental di dalam pikiran sehingga menimbulkan daya untuk mengubah gambaran yang sudah ada tentang susunan atau matra dari obyek berupa mesin otomatis menyerupai manusia atau mampu menirukan gerakan manusia untuk menggantikan pekerjaan atau aktivitasnya disebut sebagai robot. Keberadaan dan fungsi robot yang dipandang hanya sebagai budak berwujud mesin, menimbulkan keinginan untuk memberikan pandangan baru terhadap umat manusia. Pemikiran tersebut kemudian disatukan menjadi sebuah pengalaman artistik lalu diungkapkan menggunakan garis dan warna kedalam bidang dua dimensional sesuai dengan kondisi subjektif penulis.

---

<sup>11</sup>W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, 1984, h. 207.