

FANTASI INTERAKSI MANUSIA DENGAN TEKNOLOGI



MINAT UTAMA SENI GRAFIK  
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2008

**FANTASI INTERAKSI MANUSIA DENGAN TEKNOLOGI**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

**Daniel Cahya Krisna**



**MINAT UTAMA SENI GRAFIS  
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2008**

**FANTASI INTERAKSI MANUSIA DENGAN TEKNOLOGI**



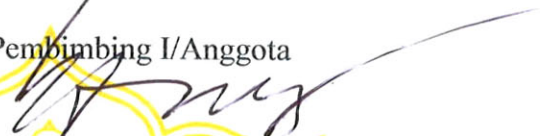
**Daniel Cahya Krisna**

**NIM 011 1411 021**

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  
2008

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :  
FANTASI INTERAKSI MANUSIA DENGAN TEKNOLOGI Diajukan oleh  
Daniel Cahya Krisna, NIM 0111411021, Program Studi Seni Rupa Murni,  
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah  
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal  
.....dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota

  
Drs. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum  
NIP 131 830 604

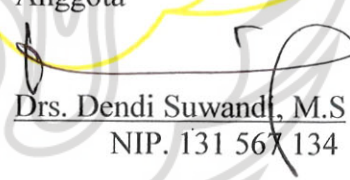
Pembimbing II/Anggota

  
Bambang Wicaksono, M.Sn.  
NIP. 132230384

Cognate / Anggota

  
Dra. Nunung Nurdjanti M.Hum  
NIP. NIP132 230 384

Ketua Program Studi Seni Rupa Murni /  
Anggota

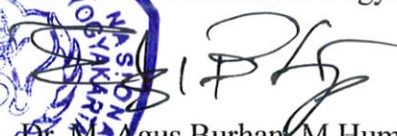
  
Drs. Dendi Suwandi, M.S  
NIP. 131 567 134

Ketua Jurusan Seni Murni / Ketua / Anggota

  
Drs. Ag. Hartono, M.Sn.  
NIP. 131567132

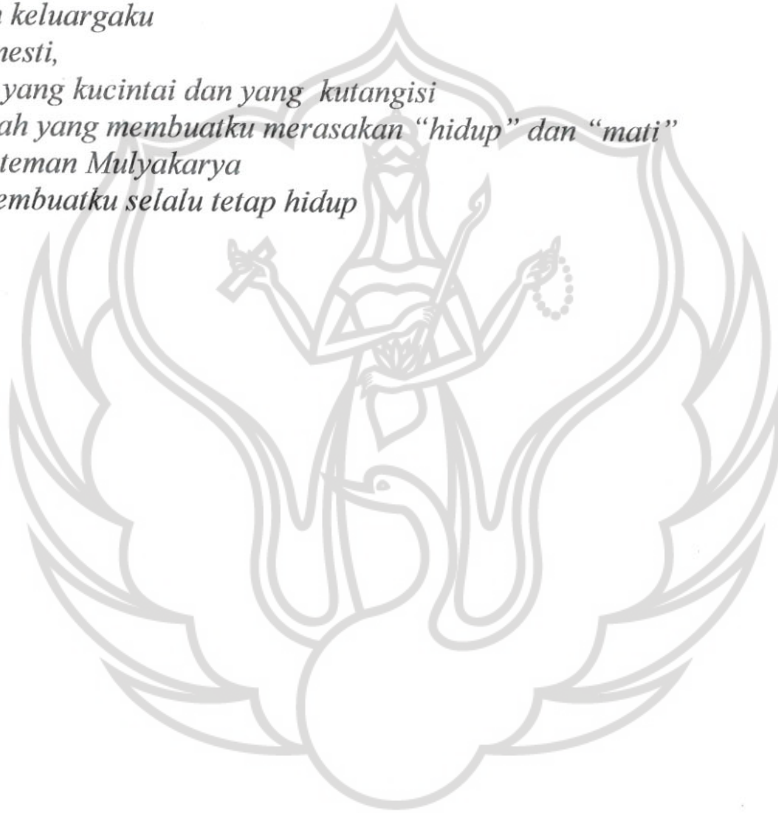
Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



  
Dr. M. Agus Burhan, M.Hum  
NIP. 131567129

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Sebuah pintu akhirnya telah terbuka...  
Aku telah melangkah keluar dan tentu saja sekarang aku telah mempunyai bekal  
Ini bukan akhir tapi awal dari segalanya..  
Aku berterima kasih kepada sang juru selamatku Yesus Kristus  
Kepada kedua orang tuaku Ignatius Sutrisno dan Mamiek Suparmiyati  
Kakakku Christiana Meganingsih  
Seluruh keluargaku  
Rita Pinesti,  
Wanita yang kucintai dan yang kutangisi  
Anugerah yang membuatku merasakan “hidup” dan “mati”  
Teman-teman Mulyakarya  
yang membuatku selalu tetap hidup*



## KATA PENGANTAR

Segala puji-syukur penulis panjatkan kehadirat Allah YME, karena berkat, limpahan restu dan karunia-Nya maka penulis dapat menyelesaikan karya seni tugas akhir ini sesuai dengan apa yang penulis harapkan. Selanjutnya tidak lupa penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang selama ini telah banyak berjasa memberikan perhatian, waktu, pikiran dan tenaga juga kritik dan saran, mulai dari proses penyusunan karya tulis, pembuatan karya hingga terselenggaranya pameran tugas akhir ini.

Terima kasih kepada :

1. Bp. Drs. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum, selaku Dosen Pembimbing I
2. Bp. Bambang Witjaksono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II.
3. Bp. Amir hamzah, M.Hum., selaku Dosen Wali..
4. Bp. Drs. Ag. Hartono, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
5. Bp. Drs. Dendi Suwandi, M.S., selaku Ketua Program Studi Seni Murni.
6. Bp. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
7. Bp. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, Ph.D., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Segenap dosen Program Studi Seni Rupa Murni yang telah memberi bimbingan selama penulis menjalani studi.
9. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.
10. Teman-teman Seni Grafis angkatan 2001 (“ Pisang Seger “).
11. Teman-teman Fakultas Seni Rupa.
12. Keluarga besar Girinata, Mulyakarya Danang Catur, Francisco Panca dan Fida Irawanto.
13. Kost Timuran
14. Keluarga Besar Harjo Samboyo di Klaten
15. keluarga besar Soeparso di Klaten

16. Keluarga besar Bp. Musiro, Zeetha dan Mbak Ocean di Wonosobo.
17. Keluarga Pakdhe Nasekan
18. The Herpess dengan lagu gaharnya
19. Nanang dan “Motor TA”nya
20. Anggi “Tatsoy” buat kameranya
21. Lia Mareza yang aku “rampog” cat windsornya
22. Mas Seto dan Studio Grafis Minggiran
23. ETS ( Penyandang Dana)
24. Agung YE. dan Rina
25. Arthur dan Vespanya
26. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah membantu hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Akhir kata semoga apa yang penulis persembahkan ini dapat bermanfaat bagi semuanya.

Yogyakarta, Juni 2008

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
Halaman Judul ke-1.....	i
Halaman Judul ke-2.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	6
C. Tujuan dan Manfaat.....	10
D. Makna Judul.....	11
BAB II. KONSEP.....	13
A. Konsep Penciptaan.....	13
B. Konsep Bentuk.....	16
C. Konsep Penyajian.....	17
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN.....	19



A. Alat.....	19
B. Bahan.....	20
C. Teknik.....	20
D. Tahapan Pembentukan.....	20
E. Foto Proses Pembentukan.....	24
<b>BAB IV. DESKRIPSI KARYA/ TINJAUAN KARYA.....</b>	<b>33</b>
A. Hardboard Cut.....	35
B. Intaglio.....	55
C. Foto Acuan.....	61
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>66</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>68</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>69</b>

## DAFTAR GAMBAR

### A. KARYA TUGAS AKHIR

#### 1. Hardboardcut

a. <i>Aku Mau Ini dan Itu</i> .....	41
b. <i>Jangan Takut Petik Saja dan Makanlah</i> .....	42
c. <i>Transformasi Paksa</i> .....	43
d. <i>Semoga Baik-Baik Saja</i> .....	44
e. <i>Kamu Pasti Suka</i> .....	45
f. <i>Pangilan Sang Maut (Kahte Kollwiz)</i> .....	46
g. <i>Kota Polusi Kota</i> .....	47
h. <i>Apakah Ini Mimpi Buruk ?</i> .....	48
i. <i>Ssttth...Sshh Tidur Yang Nyenyak</i> .....	49
j. <i>Kamu Pasti Suka 2</i> .....	50
k. <i>Warisan</i> .....	51
l. <i>Manusia Terbang</i> .....	52
m. <i>Cepat dan Buta</i> .....	53
n. <i>Memakan dan Dimakan</i> .....	54

#### 2. Intaglio

a. <i>Halo...Grrr...Lho...?</i> .....	56
b. <i>Wah Makanan Cepat Saji</i> .....	57
c. <i>Maafkan Aku Karena Membunuhmu</i> .....	58
d. <i>Dudidu...Di...Dam</i> .....	59

e. <i>Pertemuan</i> .....	60
f. <i>Maya di Dunia Maya</i> .....	61
g. <i>Dilahirkan untuk Membunuh</i> .....	62
h. <i>Bagai Nyamuk Pembawa Cikungunya</i> .....	63
i. <i>Kubawa Kamu Menembus Batas</i> .....	64
j. <i>Bebas Lepas</i> .....	65

## B. FOTO ACUAN

1. <i>Elite Soldiers of the Golden Swarm</i> , Nicholas Di Genova.....	35
2. <i>Wasp Grunt with Riders</i> , Nicholas Di Genova.....	36
3. <i>Beauty and the Beast Fairy Tale Illustration</i> , Arthur Rackhman.....	37
4. <i>Beauty and the Beast Illustration</i> , Walter Crane.....	38
5. <i>The Next Best Thing</i> , Jeremy Fish.....	39

## DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto Diri dan Biodata .....	70
B. Katalog Poster Pameran.....	73
C. Foto Suasana Display Karya.....	74
D. Foto Suasana Pameran.....	75
E. Katalog Pameran.....	76



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Semua manusia dilahirkan dengan dibekali kemampuan untuk belajar dan berkembang. Interaksi manusia dengan alam dan lingkungannya dapat mempengaruhi dan membentuk berbagai individu dengan kemampuan yang beragam.

Setiap kejadian baik yang disebabkan oleh alam maupun manusia yang mempunyai dampak langsung, membuat manusia selalu belajar bagaimana menyikapinya. Penyikapan manusia menghasilkan berbagai hal yang merupakan respon balik dari interaksinya dengan kejadian tersebut yang antara lain : peradaban, ilmu pengetahuan, teknologi, karya seni.

Kemampuan manusia untuk bertahan hidup sangat menakjubkan. Manusia berada di belahan bumi manapun. Kemampuan berpikir dan kecerdasan tinggi yang dimiliki manusia membantu manusia bertahan hidup di segala kondisi alam yang berbeda-beda. Manusia akan selalu berusaha untuk membuat, mengubah, menghilangkan atau bahkan memanipulasi setiap hal yang dirasa buruk, merugikan dan mengancam kehidupannya menjadi baik dan menguntungkan bagi manusia, walau kadang berdampak buruk bagi lingkungannya.

Alam mempunyai arti ganda bagi manusia di satu sisi menjadi sumber kehidupan bagi manusia di sisi lain merupakan ancaman terbesar

bagi kehidupan manusia. Kekuatan alam yang tidak pernah bisa terprediksi dan keinginan manusia untuk menaklukkan dan menguasainya menghasilkan teknologi. Berbagai alat telah tercipta baik untuk mengambil hasil bumi maupun untuk membantu, mempermudah dan memanjakan manusia dalam melakukan kegiatannya.

“Teknologi digunakan untuk menembus batas-batas kemampuan dan menjadi perpanjangan tubuh manusia dalam melakukan kegiatannya. Tubuh yang mempunyai keterbatasan dalam melakukan berbagai kegiatan digantikan oleh mesin yang tak kenal lelah dan tak kenal waktu.”<sup>1</sup>

Pada awalnya teknologi diciptakan dengan kemampuan yang masih terbatas dan untuk tujuan yang sederhana. Dalam perkembangannya teknologi menjadi semakin kompleks, tanpa batas dan digunakan untuk berbagai tujuan.

Selain digunakan untuk melawan batas-batas kemampuan manusia teknologi juga diciptakan untuk menaklukkan alam. Banyak alat tercipta demi kepentingan manusia dalam mempermudah dan mempertahankan hidupnya. Alam menjadi ancaman terbesar bagi manusia dalam menjalani hidupnya dan tujuan teknologi diciptakan untuk mengatasi hal itu.

Pada perkembangannya teknologi mempunyai kecerdasan buatan dan menjadi saingan manusia.”Robot yang pada awalnya diciptakan sebagai perpanjangan badan dan sistim saraf manusia, kini telah menjelma menjadi saingan manusia sendiri (misalnya dalam lapangan kerja, olahraga catur, atau kecerdasan ) bahkan robot masa kini bisa menitikan air mata”<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Marshall MC. Luhan, *Understanding Media the extension of man* (London : Sphere Books Ltd, 1967), p. 19

<sup>2</sup> Yasraf Amir Piliang, *Sebuah Dunia Yang Dilipat* (Bandung : Mizan, 1998), pp. 227-228

Teknologi dan manusia saling berdampingan dan berhubungan erat. Dalam interaksinya antara manusia ada 3 macam antara lain : teknologi *fatalism*, *teknologi determinism* dan *teknologi Particularism* seperti dalam penjelasan ini : “1. *Fatalism* adalah suatu konsep yang menyatakan bahwa segala sesuatu berjalan dengan sendirinya tanpa kontrol dari manusia, salah satu contohnya yaitu *Technological Fatalism*, dimana manusia terlalu percaya pada kekuatan teknologi dan ilmu pengetahuan. Hal ini dapat terjadi karena manusia merasa mereka tidak berdaya. *Technological Fatalism* terdiri dari dua macam bentuk, yaitu *Strong Form* dan *Weak Form*. *Strong Form* adalah keadaan menakutkan dimana teknologi menjadi tidak terkendali, tidak dapat dihentikan, dapat membangun perkembangannya sendiri secara dinamis. Sedangkan, *Weak Form* menyatakan bahwa teknologi berasal dari karakteristik manusia, teknologi memang diciptakan oleh manusia untuk digunakan demi kepentingan manusia pula, dengan kata lain manusia yang mengontrol teknologi. Pertanyaan yang kemudian banyak muncul adalah, “Apakah revolusi dalam hal informasi benar-benar tidak dapat dihindari dan ditahan lagi?” Sistem informasi memang telah banyak digunakan dalam berbagai kegiatan bisnis dan sehari-hari manusia, tetapi bukan berarti bahwa perkembangannya tidak dapat kita kontrol. Teknologi *Fatalism* memiliki 3 dimensi yaitu *automism* (kemampuan teknologi untuk membentuk dirinya sendiri melawan kemampuannya dipengaruhi oleh tindakan manusia), *inevitability* (kemungkinan bahwa kemajuan teknologi selalu berlanjut),

*irresistibility* (kemungkinan bahwa kemajuan teknologi tidak akan berubah pada suatu saat).

2. *Determinism* menyatakan peranan teknologi dalam mempengaruhi bagaimana segala sesuatu berjalan dalam kehidupan manusia. Agar teknologi tidak berbalik yang mengatur kita, manusia harus berpikir secara rasional bahwa teknologi hanyalah suatu sarana yang dapat mempermudah pekerjaan manusia. Teknologi tidak dipandang secara emosional sebagai suatu paksaan yang mengatur hidup manusia. Teknologi dapat mempengaruhi kehidupan manusia secara fisik, intelektual, dan emosional. Contohnya banyak ditemui dalam aktivitas militer, pendidikan, dan bisnis. *Determinism* terdiri dari dua macam bentuk, yaitu *Strong Form* dan *Weak Form*. *Strong Form* adalah kondisi dimana teknologi menentukan pembentukan kehidupan sosial, ekonomi, manusia. *Weak Form* adalah kondisi dimana teknologi dibuat hanya untuk membantu pembentukan kehidupan sosial, ekonomi, manusia.

3. *Particularism Technological Particularism* adalah suatu kondisi dimana teknologi membuat respon pada beberapa aktivitas manusia. *Particularism* berguna untuk memperbaiki beban atau paksaan dari pihak luar. *Particularism* terdiri dari dua macam bentuk, yaitu *Strong Form* dan *Weak Form*. *Strong Form* adalah kondisi dimana teknologi ditentukan oleh masing-masing kondisi social secara unik sesuai dengan tempatnya tersebut berada. *Weak Form* adalah kondisi dimana teknologi



mengadaptasi pada situasi lokal.”<sup>3</sup> Dari berbagai bentuk interaksi yang terjadi menjelaskan bahwa teknologi mempunyai peranan penting bagi manusia dan di sisi lain manusia juga terancam dengan adanya teknologi.

Teknologi yang dipercaya mempunyai tujuan baik bagi manusia dan digunakan untuk menghilangkan ancaman terbesar bagi manusia ternyata juga mempunyai banyak hal dan alasan yang mampu membuatnya bisa dikatakan sebagai ancaman terbesar bagi manusia. seperti monster yang tertidur yang menunggu untuk dibangunkan. tanpa kesadaran dan kendali yang membabi buta, teknologi digunakan manusia untuk menguasai manusia.

Terjadi pembelokan tujuan ketika awalnya untuk tujuan membantu manusia mengatasi kelemahannya dalam beradaptasi dengan alam, menjadi rancu dengan menggunakan teknologi untuk menguasai manusia. dan untuk mendapatkan keuntungan sebesar- besarnya

Ketika James Watt menemukan mesin uap pada 1769 di Inggris. Inilah awal sebuah masa yang disebut Revolusi Industri. Tiba-tiba saja, hasil kerja satu pekerja bisa dilipatgandakan 100 kali, atau bahkan 1.000 kali, dengan mempergunakan mesin yang menggantikan tangan-tangan manusia atau tenaga hewan<sup>4</sup>

. Dampak buruk yang disebabkan oleh teknologi telah menunggu di belakang keuntungan yang dihasilkan. Berbagai polusi yang menyebabkan kerusakan alam telah dihasilkan belum lagi eksploitasi alam

---

<sup>3</sup> [www.edubook.co.id/68\\_11\\_EJISDC\\_GiftFromGod\\_7\\_2001\\_Licker.pdf](http://www.edubook.co.id/68_11_EJISDC_GiftFromGod_7_2001_Licker.pdf), diakses 04 Maret 2008 01:10:12

<sup>4</sup> Suriadi Arief Budiman, “Kerajaan Pikiran” dalam *Gatra* (Jakarta), Sabtu, 27 September 2003

secara besar-besaran untuk membuat teknologi tetap berfungsi, menciptakan malapetaka yang siap menunggu manusia di kemudian hari.

Berdasarkan dari hal-hal tersebut penulis menempatkan diri sebagai manusia dan pengguna teknologi yang merasa terancam sekaligus amat bergantung dengan teknologi dan akan dituangkan dalam karya seni rupa yaitu karya seni grafis.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Hubungan yang unik dan saling terkait antara manusia (makhluk paling sempurna ciptaan Tuhan) dengan teknologi (ciptaan manusia) menjadi latar belakang timbulnya ide bagi penulis untuk berkarya. Teknologi dibuat untuk membantu manusia untuk mempunyai kehidupan yang lebih baik, disertai berbagai permasalahan yang timbul sebagai warisan bagi generasi selanjutnya (yang disebabkan oleh manusia itu sendiri)

Ketergantungan manusia dengan alam yang membuat manusia amat membutuhkan teknologi dan tidak dapat lepas darinya. berbagai kejadian alam menjadi hal yang dinantikan manusia dan juga dikawatirkan manusia. seperti contohnya musim hujan. manusia amat menantikan musim hujan untuk mengairi kebun dan sawahnya tetapi ada juga bahaya yang mengancam ketika musim hujan yakni : banjir, hujan badai dan tanah longsor.

Kekuatan alam yang terlalu besar dan tak terprediksi membuat manusia khawatir dan menciptakan ketakutan tersendiri. Sehingga memacu manusia berkembang menciptakan teknologi untuk mengantisipasinya.

Berbagai teknologi tercipta untuk memprediksi kekuatan alam yang tak bisa dipungkiri terdapat bahaya yang sewaktu – waktu dapat mengancam kehidupan manusia di balik alam yang kaya dengan sumber kebutuhan manusia.

Ketakutan pada alam dan keinginan untuk dapat menggunakan sumber daya alam yang ada secara maksimal berjalan bersamaan. maka banyak tercipta teknologi tahan bencana dan mampu menghilangkan keterbatasan, kelemahan dan kekurangan manusia dalam menghadapi alam tapi pada akhirnya kurang memperdulikan dampak negatif pada alam sekitar.

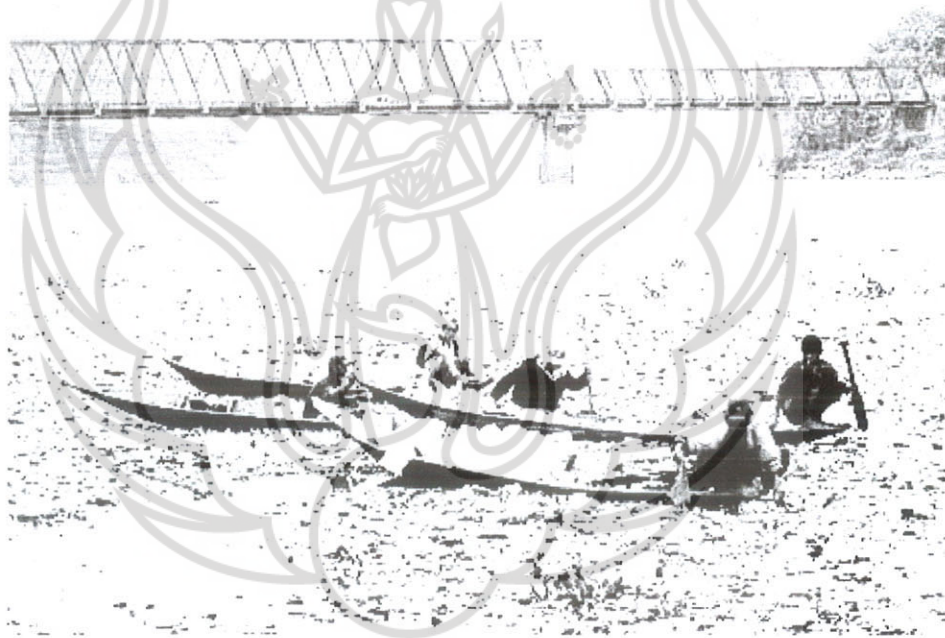
Manusia memakai teknologi untuk mencapai tujuannya. Teknologi menjadi pilihan menggiurkan bagi manusia. Oleh karena itu ada pihak-pihak tertentu yang menggunakan teknologi untuk memproduksi “teknologi cantik / semu” yang menggiurkan untuk di konsumsi.

Fungsi teknologi sebagai alat manusia untuk mencapai keinginannya telah terkaburkan dengan “teknologi cantik / semu ”, dan dampak yang dibawanya pun cukup berbahaya jika dikonsumsi tanpa kontrol. Penciptaan pola pikir selalu menjadi modern dan ketakutan tertinggal dari keseragaman selera global menjadi pemicu terjadinya konsumen latah.

Tempo tinggi kehidupan yang di kontruksi oleh mesin kapitalis, menciptakan masyarakat konsumen; yaitu hidup yang dikendalikan oleh sifat “ kesementaraan” dan kesesaatan segala hal : kesementaraan

tanda, kesementaraan makna, kesementaraan identitas dan kesementaraan ideologi<sup>5</sup>

Sampah dari “teknologi cantik” terus menerus bertambah. Dari sikap manusia modern yang terus mengkonsumsinya. Emisi karbon dioksida, hasil pembakaran batu bara pada pembangkit listrik, pabrik-pabrik, *global warming*, sampah yang menggunung dan membanjiri sungai menjadi bukti bahwa dampak negatif juga mengikuti teknologi semu yang semakin populer.



**Gambar no.1**

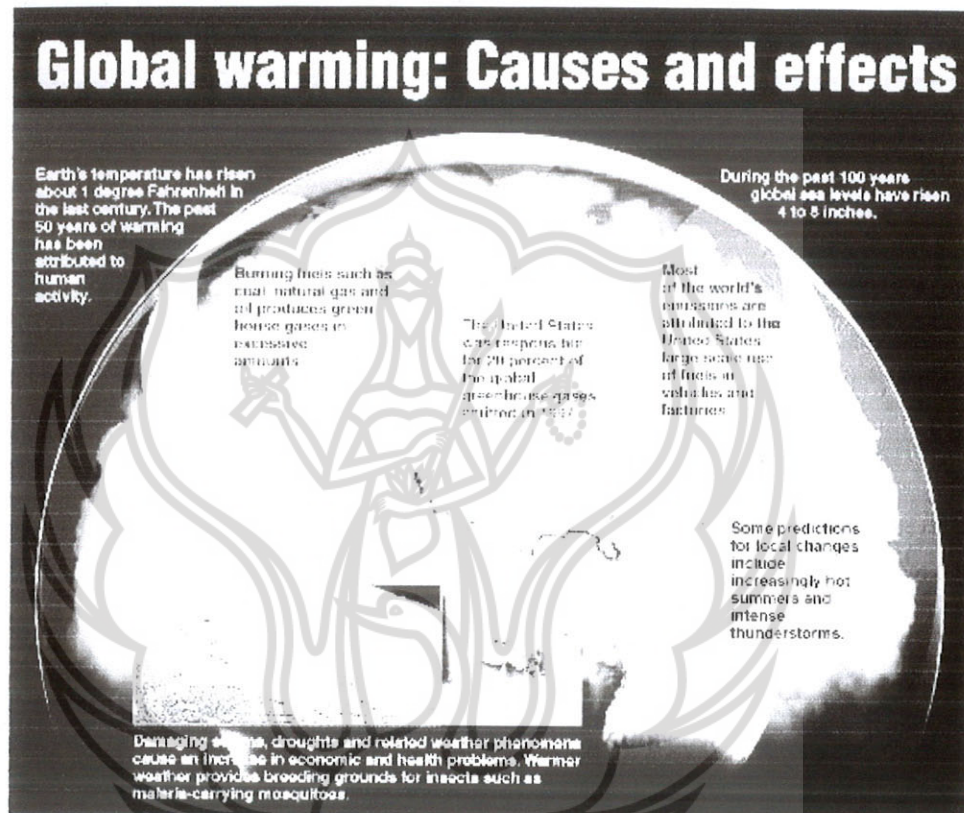
**Sampah yang menumpuk memenuhi sungai**

Sumber : batavias.wordpress.com

Dalam kampanyenya, calon presiden Amerika Serikat Al Gore menggunakan isu *Global Warming*, untuk memperoleh dukungan suara dari

<sup>5</sup> Yayasan Seni Cemeti, *Identitas Dan Budaya Masa* (Yogyakarta : YSC,2002), p. 17

warga A.S. walaupun kalah dalam pemilu, ternyata *global warming* menjadi isu yang hangat di perbincangkan. Kemudian isu ini menjadi isu global yang sibuk diperbincangkan di berbagai konferensi tingkat internasional.



Gambar no.1

### Proses terjadinya efek rumah kaca

Sumber : *Environtmetal Protection Agency*

Perubahan iklim secara global, naiknya permukaan air laut di dunia setinggi 8 inchi dan meningkatnya suhu sebanyak 1 derajat *Fahrenheit* selama 1 abad terakhir sebagai akibat dari efek rumah kaca cukup menarik perhatian sejumlah Negara di dunia. Efek rumah kaca dihasilkan oleh

pembakaran batu bara, emisi karbon pada kendaraan bermotor dan pengolahan minyak bumi. Semua mengali dampaknya dan semua mengalami manfaatnya.

Ironisnya manusia tidak bisa lepas dari teknologi yang diciptakannya. Walaupun berbagai usaha terus dilakukan untuk membuat teknologi yang tidak merusak alam. Teknologi yang merusak alam terus di produksi untuk mendapatkan keuntungan yang besar.

Hal-hal atau kejadian yang terjadi dalam hubungan yang saling terkait antara manusia dan teknologi difantasikan penulis sebagai sepasang kekasih seperti dua tokoh utama cerita dongeng *Beauty and The Beast* , penulis menemukan hubungan yang kompleks dan unik di antara kedua tokoh ini seperti halnya hubungan manusia dengan teknologi. dan kemudian akan divisualisasikan ke dalam karya seni grafis.

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

- a. Membuat bentuk khayal berdasarkan pada interaksi manusia dengan teknologi
- b. Mengetahui berbagai jenis interaksi manusia dengan teknologi dan memvisualisasikannya kedalam karya grafis

### **2. Manfaat**

Isi yang terkandung dalam karya sebagai introspeksi diri dan bahan perenungan bagi penulis ataupun *audience* dalam menyikapi laju

perkembangan teknologi yang semakin cepat. Para *audience* mempunyai kesadaran dan sikap kritis terhadap tawaran produk dari teknologi yang berkembang dengan cepat

#### D. Makna Judul

Untuk menghindari kesalahan dalam mengartikan judul tersebut maka dibuat batasan-batasan sebagai berikut

Fantasi : **Fantasi** adalah yang berhubungan dengan khayalan atau dengan sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja. Kata lain untuk fantasi adalah imajinasi.<sup>6</sup>

Interaksi : adalah 1. pengaruh timbal balik: 2. saling mempengaruhi satu sama lain.<sup>7</sup>

Manusia : **Manusia** atau **orang** dapat diartikan berbeda-beda menurut biologis, rohani, dan istilah kebudayaan, atau secara campuran. Secara biologis, manusia diklasifikasikan sebagai *Homo sapiens* (Bahasa Latin untuk manusia), sebuah spesies primata dari golongan mamalia yang dilengkapi otak berkemampuan tinggi. Dalam hal kerohanian, mereka dijelaskan menggunakan konsep jiwa yang bervariasi di mana, dalam agama, dimengerti dalam hubungannya dengan kekuatan ketuhanan atau makhluk hidup; dalam mitos, mereka juga seringkali dibandingkan dengan ras lain. Dalam antropologi kebudayaan, mereka dijelaskan berdasarkan penggunaan bahasanya, organisasi mereka dalam masyarakat majemuk serta perkembangan teknologinya, dan terutama berdasarkan kemampuannya untuk membentuk kelompok dan lembaga untuk dukungan satu sama lain serta pertolongan.<sup>8</sup>

<sup>6</sup> [www.wikipedia.co.id/fantasi20%.html](http://www.wikipedia.co.id/fantasi20%.html), diakses 02 februari 2008 03:54:08

<sup>7</sup> Lukman Ali (ed), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, cetakan 10, (Jakarta: Balai Pustaka, 1999), p. 356

<sup>8</sup> <http://id.wikipedia.org/wiki/Manusia>, diakses 02 februari 2008 03:10:04

Teknologi: **Teknologi** atau pertukangan memiliki lebih dari satu definisi. Salah satunya adalah pengembangan dan aplikasi dari alat, mesin, material dan proses yang menolong manusia menyelesaikan masalahnya. Sebagai aktivitas manusia, teknologi mulai sebelum sains dan teknik. Kata *teknologi* sering menggambarkan penemuan dan alat yang menggunakan prinsip dan proses penemuan saintifik yang baru ditemukan. Akan tetapi, penemuan yang sangat lama seperti roda dapat disebut teknologi. Definisi lainnya (digunakan dalam ekonomi) adalah teknologi dilihat dari status pengetahuan kita yang sekarang dalam bagaimana menggabungkan sumber daya untuk memproduksi produk yang diinginkan ( dan pengetahuan kita tentang apa yang bisa diproduksi). Oleh karena itu, kita dapat melihat perubahan teknologi pada saat pengetahuan teknik kita meningkat.<sup>9</sup>

Berdasarkan pengertian dan batasan diatas, dalam hubungannya dengan penulisan ini adalah tanggapan penulis tentang hubungan antara manusia dengan teknologi sebagai ciptaannya yang terikat secara unik saling bergantung dan ironisnya tragis. Terdorong oleh keinginan untuk mengekspresikan perasaan penulis sebagai manusia yang terikat dengan teknologi, serta data dari berbagai kajian tentang problematika masyarakat modern, serta studi pustaka, Penulis menganggap keadaan tersebut sangat menarik untuk divisualkan.

---

<sup>9</sup> <http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi>, diakses 02 februari 2008 03:10:20