

BENTUK ROBOT SEBAGAI METAFORA



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

Sulung Widya Prasastya

NIM: 0311614021

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

2010

BENTUK ROBOT SEBAGAI METAFORA



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

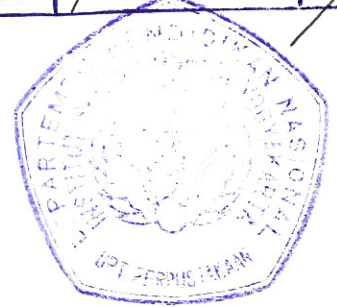
Sulung Widya Prasastya

NIM: 0311614021

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

BENTUK ROBOT SEBAGAI METAFORA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA			
INV.	3357/H/S/2010		
KLAS			
TERIMA	7-8-2010	TTP.	



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

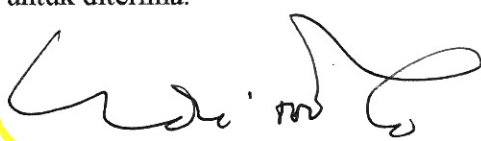
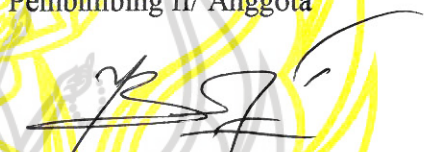
Sulung Widya Prasastya

NIM: 0311614021



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang Seni Rupa Murni
2010

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :
“BENTUK ROBOT SEBAGAI METAFORA” diajukan oleh Sulung Widya Prasastya, NIM 0311614021, 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 3 Juli 2010 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Drs. Edi Sunaryo. M.S.
Pembimbing I/ Anggota
Drs. Ag. Hartono. M. Sn.
Pembimbing II/ Anggota
Bambang Witjaksono. M. Sn.
Cognate / Anggota
Dra. Nunung Nurdjanti M.Hum.
Ketua Program Studi/
Ketua Jurusan Seni Murni
/ Ketua/ Anggota
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Dr. M. Agus Burhan. M.Hum.
NIP. 196004081986011001

KATA PENGANTAR

Segala puji-syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan, karena kasihmu maka penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini sesuai dengan apa yang penulis harapkan. Selanjutnya tidak lupa penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang selama ini telah membantu 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. Drs.Edi Sunaryo. M.S, selaku Dosen Pembimbing I.
2. Drs.Ag. Hartono. M. Sn. selaku Dosen Pembimbing II.
3. Drs. Anusapati, M. F. A, selaku Dosen Wali.
4. Dra. Nunung Nurdjanti, M. Hum, selaku Ketua Jurusan Seni Murni merangkap Ketua Prgram Studi Seni Murni.
5. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
6. Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, M.F.A., Ph.D, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Segenap Dosen Program Studi Seni Rupa Murni yang telah memberi bimbingan selama penulis menjalani studi.
8. Seluruh Staf dan Karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

9. Kedua orang tua penulis, Bapak Sumardi dan Ibu Wiyati, kedua adikku, jangan kalian buat ibu menangis lagi.
10. Hahan, Gintani, Tatang, Anggi, Faruk, Wiro sablon, Isdi purnomo, Aryo, Rina, Anto batara, Roy karyadi, Ade, Domi, Teman Nitiprayan dan sekitarnya: Didit pratomo, Leos, Iyok, Gobram, Pak Iwank, Gurit.
11. Teman Minggiran: Daniel timbul, Indun, Blangkon, Krisna, Hehe, Pethek, Angkringan online fans club.
12. Teman Timuran: Wowok, Fida, Sandy, Janu, Danang, Codit, Mulyakarya dan Koleganya.
13. Teman Muntilan: Anung dan keluarga, Eko barbel, Agung cuplis, Didit, Galih, Arga, Huda.
14. Teman.KKN ISI 2007.
15. Teman angkatan 2003, Grafis, Patung, Lukis.
16. Teman SMSR,
17. Gelagat Buruk, Muntilan Young Sky Walker, Muntilan Combi Boy,
18. Belajar Membunuh, The Herpess, Sangkakala, Sentimental Agogo, Black Ribbon, The Spektakuler, Airport Radio, Rollringtones.
19. Pasar Klithikan Kuncen.

Dalam penyelesaian Pertanggungjawaban Tertulis Tugas Akhir Karya Seni ini penulis menyadari masih banyak kekurangan yang masih perlu diperbaiki. Meskipun telah diupayakan sebaik-baiknya, penulis menyadari masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga Pertanggungjawaban Tertulis Tugas Akhir Karya Seni ini bermanfaat bagi yang membutuhkan.



Yogyakarta, 3 Juli 2010

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul ke- 1.....	i
Halaman Judul ke- 2.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
D. Makna Judul.....	6
BAB II. KONSEP	
A. Konsep Penciptaan.....	7
B. Konsep Betuk/Wujud.....	9
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN	
A. Bahan.....	16

B. Alat.....	17
C. Teknik.....	17
D. Tahapan Pembentukan.....	17
 BAB IV. DESKRIPSI KARYA/TINJAUAN KARYA.....	24
 BAB V. PENUTUP.....	45
 DAFTAR PUSTAKA.....	47
 LAMPIRAN	
A. Foto Diri Mahasiswa.....	48
B. Foto Acuan.....	51
C. Foto Poster Pameran.....	54
D. Foto Situasi Pameran.....	55
E. Katalogus.....	56

DAFTAR GAMBAR

A. Foto

Gb. 1. Salah satu gambar dalam film <i>Robots</i>	2
Gb. 2 Gambar pementasan drama <i>Rossum's Universal Robots</i>	4
Gb. 3 Foto karya kolase <i>Winston Smith</i>	10
Gb. 4 Gambar sampul majalah <i>Juxtapoz</i>	11
Gb. 5 Foto karya <i>Nicolas di Genova</i>	14
Gb. 6 Foto karya <i>James Dawe</i>	15

B. Foto Tahapan Berkarya

Gb. 7. Pembuatan desain robot.....	20
Gb. 8. Menyiapkan alat dan bahan.....	21
Gb. 9. Mengeringkan photo emulsion.....	21
Gb. 10 Proses afdruk dengan lampu.	22
Gb. 11. Mencuci screen yang telah di afdruk.....	22
Gb. 12. Proses penyablonan.....	23
Gb. 13. Karya yang telah jadi.....	23

C. Foto Karya Tugas Akhir

Gb. TA. 1. <i>Robokid</i>	25
Gb. TA. 2. <i>Robokid And Friends</i>	26
Gb. TA. 3. <i>Indah Pada Waktunya</i>	27
Gb. TA. 4. <i>For My Family For My Friends</i>	28

Gb. TA. 5. <i>Judicious</i>	29
Gb. TA. 6. <i>Domestic Disturbance</i>	30
Gb. TA. 7. <i>Fotitude</i>	31
Gb. TA. 8. <i>Jangan Lihat Lagi Kemarahanmu</i>	32
Gb. TA. 9. <i>Memberi Makan Warga Kota</i>	33
Gb. TA. 10. <i>National Woodpecker</i>	34
Gb. TA. 11. <i>Season Of Joy</i>	35
Gb. TA. 12. <i>Fokuskan Tatapanmu</i>	36
Gb. TA. 13. <i>Kucipta Warna</i>	37
Gb. TA. 14. <i>Pelan Tapi Pasti</i>	38
Gb. TA. 15. <i>Kuatkan Genggamanmu</i>	39
Gb. TA. 16. <i>Tatang S Dengan Pesawat Berapi</i>	40
Gb. TA. 17. <i>Dakocan</i>	41
Gb. TA. 18. <i>Float # 1</i>	42
Gb. TA. 19. <i>Float # 2</i>	43
Gb. TA. 20. <i>Tinggika Radar</i>	44

C. Foto Karya Acuan

Gb.12. Karya Winston Smith.....	51
Gb.13. Karya Nicolas Di Genova.....	51
Gb.14. Karya James Dawe.....	52
Gb.15. Karya Shepard Fairy”Obey”.....	52
Gb.16. Karya Shepard Fairy”Obey”.....	53

BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Penciptaan

Proses berkarya seniman tidak lepas dari pengalaman, pengamatan, kekaguman, serta kecintaan terhadap hal-hal tertentu. Tahun 2005 penulis sangat terkesan dengan sebuah film animasi berjudul *Robots*, sebuah film animasi bertemakan petualangan produksi *20 th Century Fox*. Dalam film tersebut dikisahkan tentang sebuah dunia yang semua penghuninya adalah robot. Uniknya, para robot itu bertingkah laku layaknya manusia, mereka dapat berbicara, berpikir, mempunyai hubungan keluarga dalam artian bisa mempunyai orang tua maupun anak, mempunyai hukum yang berlaku seperti halnya di dunia manusia, dan mempunyai perasaan sehingga bisa saling jatuh cinta. Bentuk tubuh mereka menyerupai manusia, mempunyai kepala, badan, tangan, kaki, serta bentuk robot antara pria dan wanita dibuat berbeda

Dalam komunitas para robot tersebut diceritakan ada robot muda jenius bernama *Rodney*, ia robot yang selalu ingin menjadi penemu atau pencipta, ia senantiasa berusaha membuat sesuatu agar lebih mudah serta efisien, sehingga kehidupan para robot semakin sejahtera. Tak mudah bagi *Rodney* untuk menggapai impian tersebut, kemudian *Rodney* pergi ke kota besar yang bernama *Robots City*, seperti yang umum terjadi kota besar, sebuah tempat yang asing baginya, tidak tahu jalan, tidak tahu lingkungan, segalanya serba baru baginya, dan kehidupan yang penuh dengan

Fender, robot yang umurnya lebih tua dari *Rodney*, di mana anggota tubuhnya satu-persatu sering lepas, *Rodney* dan *Fender* akhirnya bersahabat. Mereka kemudian bertemu dengan kelompok robot bernama *The Rusties* yang anggotanya antara lain bernama *Crank Casey* dan *Piper Pinwheeler*. *Rodney*, *Fender* dan *The Rusties* nantinya bekerja sama menghadapi tirani kekuasaan para robot jahat pimpinan *Phineas Ratchet* dan *Big Weld*. Yang membuat penulis tertarik dengan cerita film *Robots* tersebut adalah tentang bagaimana sebuah keluarga yang hidup dengan harmonis, saling gotong royong dengan tetangga, kisah cinta, persahabatan, bagaimana kekhawatiran orang tua terhadap anaknya yang mulai beranjak dewasa, masalah kompleksitas kehidupan perkotaan yang begitu pelik, dan bagaimana cara untuk bertahan hidup.



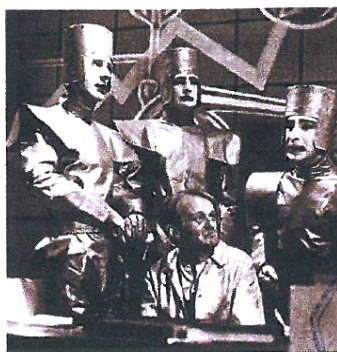
Gb. 1.
Gambar Para Tokoh Utama Dalam Film “*Robots*”

Istilah robot muncul pertama kali pada tahun 1920, berasal dari kata *Robota* yang dalam bahasa *Cekoslowakia* berarti kerja paksa. Kata itu muncul dalam pementasan drama berjudul '*R.U.R*' kepanjangan dari *Rossum's Universal Robots*, yang menggambarkan pekerja-pekerja tiruan dengan bentuk dan kecakapan seperti manusia tetapi tanpa perasaan. Drama ini karya *Karel Capek*, seorang seniman drama dari *Cekoslowakia*.¹

Pada tahun 1927 muncul robot jepang pertama yang dikembangkan dengan teknologi barat diberi nama *Gakutensoku*, robot pertama dan tertua di asia disebut juga sebagai sesepuh robot dunia. Robot ini bisa tersenyum, mengedip-ngedipkan mata, dan menulis.² Robot-robot jepang di kagumi karena hasil dari teknologi presisi yang padat akan ketepatan rinci, ini di mulai dengan robot *Humanoid* yaitu secara prinsip bentuknya seperti manusia. Mempunyai kepala, tubuh, kaki, tangan, dan bisa tersenyum. Bahkan masing-masing robot diberi nama dan berperan sebagai alat bantu, misalnya robot yang dirancang untuk pekerjaan rutin dalam pembuatan barang secara massal dalam pabrik-pabrik, atau robot personal yang di rancang untuk bekerja dan melakukan kegiatan bagi pemiliknya atau hanya sebagai hiburan

¹ Robert Capps, *The 50 Best Robots Ever* (San francisco: The Conde Nast Publications, 2006), hal 120

² <http://embassy of japan.com>, diakses penulis pada tanggal 10 Feb 2010, jam22.30



Gb. 2.

Gambar Pementasan Drama "Rossum's Universal Robots"
Karya Karel Capek, Tahun 1920

Sumber: *The 50 Best Robots Ever*, The Conde Nast Publications, San Fransisco, 2006.

Berdasarkan uraian di atas, penulis sangat tertarik mengangkat bentuk-bentuk imajinatif seperti robot untuk mewakili gagasan dari penulis, dimana nantinya bentuk-bentuk imajinatif robot tersebut sebagai metafora kondisi kehidupan, ataupun pengalaman-pengalaman yang penulis alami maupun orang lain untuk diungkapkan dalam sebuah karya seni, khususnya seni grafis dengan teknik *silkscreen* atau sablon.

B. Rumusan Penciptaan

Ada begitu banyak referensi untuk menciptakan suatu karya seni misalnya yang didapat dari pengalaman-pengalaman yang penulis maupun orang lain alami. Penulis menggunakan bentuk imajinatif robot untuk menceritakan kembali pengalaman-pengalaman tersebut, bentuk-bentuk imajinatif robot yang dihadikan, penulis ciptakan dengan teknik kolase. Kolase berarti menempel, disini penulis menggunakan gambar benda-benda elektronik yang disusun dengan cara ditempel untuk menciptakan karakter bentuk imajinatif robot, pemilihan gambar benda-benda elektronik yang

sesuai dengan tema karya yang akan diciptakan sangat besar peranannya. Bentuk imajinatif robot dan pengalaman seperti apakah yang akan diwujudkan dalam karya seni grafis? Hal itulah yang nantinya akan penulis angkat dalam karya Tugas Akhir ini.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. untuk memberikan pengaruh yang saling menguntungkan dari cabang kesenian yang berbeda sehingga dapat memberikan nilai tambah atau memperkaya sebuah karya seni, misalnya memberikan sedikit gambaran seperti apakah bentuk-bentuk imajinatif robot itu?
- b. Sebagai media ekspresi dari gagasan yang ingin ditampilkan
- c. Menciptakan koreksi atas cara berpikir penulis terhadap narasi yang terjadi dalam berbagai segi kehidupan.

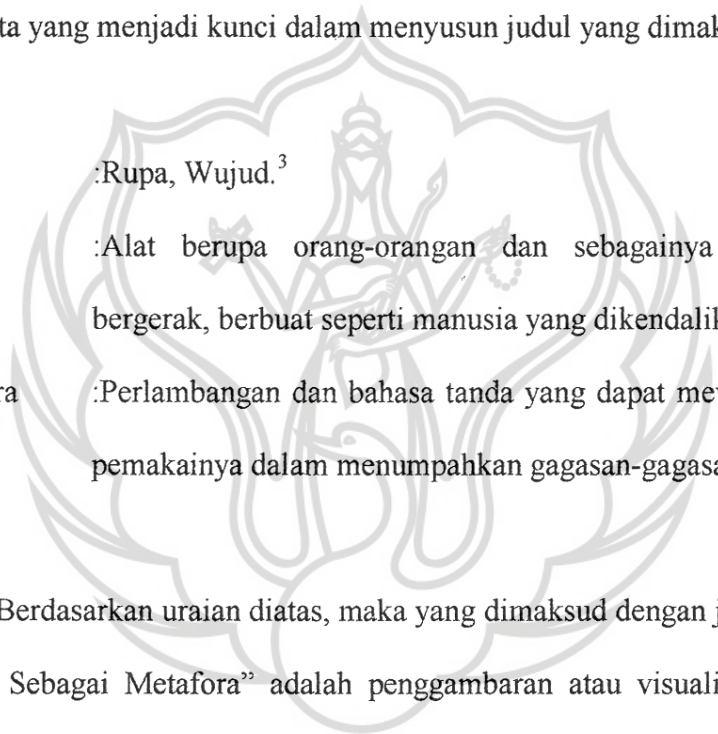
2. Manfaat

- a. Memasyarakatkan seni grafis, karena belum banyak orang awam yang mengetahui apa itu seni grafis.
- b. Memberikan gambaran yang berbeda sehingga dapat memberikan nilai tambah atau memperkaya sebuah karya seni.

- c. Menjadi media komunikasi antara penulis, karya seni, dan penikmat seni

D. Makna Judul

Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini, penulis menetengahkan judul “Bentuk Robot Sebagai Metafora” Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul penulisan, maka penulis uraikan beberapa pengertian mengenai kata-kata yang menjadi kunci dalam menyusun judul yang dimaksud.



Bentuk	:Rupa, Wujud. ³
Robot	:Alat berupa orang-orangan dan sebagainya yang dapat bergerak, berbuat seperti manusia yang dikendalikan mesin ⁴ .
Metafora	:Perlambangan dan bahasa tanda yang dapat mewakili pikiran pemakainya dalam menumpahkan gagasan-gagasannya. ⁵

Berdasarkan uraian diatas, maka yang dimaksud dengan judul “Bentuk Robot Sebagai Metafora” adalah penggambaran atau visualisasi berbagai macam bentuk imajinatif robot yang digunakan oleh penulis sebagai media ungkap untuk mewakili gagasan tentang berbagai macam pengalaman serta peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

³ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Tiga* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hal.135

⁴ *Ibid*, hal.844

⁵ Mikke Susanto, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah-istilah Seni Rupa* (Yogyakarta: Kanisius, 2002), hal 74