KEHIDUPAN MANUSIA DAN ROBOT DALAM IMAJINASIKU

PENCIPTAAN KARYA SENI

Diajukan Oleh

Kurniawan Yudhistira

NIM 0511756021

MINAT UTAMA SENI LUKIS

PROGRAM STUDI S-1 SENI RUPA MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2010

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

KEHIDUPAN MANUSIA DAN ROBOT
DALAM IMAJINASIKU

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA
INV. 3233/H/3/2010
KLAS
TERIMA 23-2-2010

PENCIPTAAN KARYA SENI

Diajukan Oleh

Kurniawan Yudhistira

NIM 0511756021

MINAT UTAMA SENI LUKIS

PROGRAM STUDI S-1 SENI RUPA MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2010

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

KEHIDUPAN MANUSIA DAN ROBOT
DALAM IMAJINASIKU

Diajukan Oleh
Kurniawan Yudhistira
NIM 0511756021

KT009683

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
2010

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

KEHIDUPAN MANUSIA DAN ROBOT DALAM IMAJINASIKU diajukan oleh Kurniawan Yudhistira, NIM 0511756021, 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 21 Januari 2010 dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Drs. Subroto Sm., M. Hum.
Pembimbing I

Drs. Pracoyo, M. Hum.
Pembimbing II

Drs. Titoes Libert
Cognate/Anggota

Dra. Nunung Nurdjanti, M. Hum.
Ketua Jurusan Seni Rupa/Ketua/Anggota

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. M. Agus Burhan M. Hum.
19600408 198601 1001

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Karya sederhana ini dipersembahkan kepada:
Ayah dan Ibuku, Adikku Dhani, Intan, dan Annisa.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir ini. Untuk menyelesaikan Studi S-1 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 terimakasih kepada berbagai pihak yang telah banyak memberikan bantuan dan dorongan sehingga dapat terselesaikannya Tugas Akhir ini. Penulis sadar bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Ucapan terimakasih terutama saya sampaikan kepada pihak-pihak di bawah ini yang telah memberikan bantuan baik moral ataupun material dalam proses penyelesaian tugas Akhir ini.

1. Drs. Subroto Sm., M. Hum. Selaku Dosen Pembimbing I, atas bimbingan, kritik dan saran yang berarti dalam proses penyelesaian penulisan dan karya lukis.
2. Drs. Pracoyo M. Hum selaku Dosen Wali dan Pembimbing II, atas kritik dan saran yang membangun dalam penyelesaian dalam Penulisan ini.
3. Drs. Titoes Libert selaku Penguji Ahli.
4. Dra. Nunung Nurdjanti, M. Hum selaku Ketua Jurusan Seni Rupa.
5. Segenap dosen Fakultas Seni Rupa.
6. Seluruh staf karyawan Fakultas Seni Rupa.
7. Ayah dan Ibuku yang telah memberi bantuan moral/il, untuk semua hal yang kalian berikan dan doa kalian yang selalu menyertaiku.
8. Heri Susila terima kasih atas pengarahan dan kritik yang telah diberikan.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

9. Dede "*my partner*" terimakasih atas semuanya.
10. Cahaya Rachmat terimakasih atas dukungannya.
11. Dedi yang selalu memberi informasi tentang kampus.
12. Teman-Teman ISI Fakultas Seni Rupa 2005.
13. Teman-teman KKN Simbang Banjarnegara.
14. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu baik langsung maupun tidak langsung yang telah ikut membantu dalam keberhasilan penulisan Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 10 Januari 2010

Penulis

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR ISI

	Hal.
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Persembahan	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR KARYA	ix
DAFTAR GAMBAR DAN SUMBER ACUAN	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	2
B. Rumusan Masalah	3
C. Penegasan Judul	4
D. Tujuan dan Manfaat	4
BAB II. KONSEP	7
A. Kosep Penciptaan	7
B.Konsep Pembentukan	12
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN	19
A. Studi Pustaka	19
B. Dokumentasi	19
C. Acuan Karya Seni	20
D. Bahan dan Alat	20
E. Teknik	24
F. Tahap-tahap Pembentukan	28

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Hal.

BAB IV. TINJAUAN KARYA 28

BAB V. PENUTUP 49

DAFTAR PUSTAKA 51

LAMPIRAN 52

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR KARYA TUGAS AKHIR

	Hal.
1. *Sleepless*, 2009	29
2. *Sang Penghibur*, 2009	30
3. *The Lost Longiness*, 2009	31
4. *Terbujuk*, 2009	32
5. *Trust*, 2009	33
6. *Baby Sitter*, 2009	34
7. *Arrival*, 2009	35
8. *Begging*, 2009	36
9. *The War*, 2009	37
10. *Do I Know You??*, 2009	38
11. *Sunset in the Forest*, 2009	39
12. *Hari yang Cerah untuk Jiwa yang Sepi*, 2009	40
13. *Planting the Seeds of the Future*, 2010	41
14. *The day After Tommorow*, 2010	42
15. *Satu Penguasa Satu Hamba*, 2010	43
16. *Penggoda*, 2010	44
17. *I'd Like to be Under the Sea*, 2010	45
18. *Ilusi Teknologi*, 2010	46
19. *Play the Game*, 2010	47
20. *Penunjuk Arah yang tak tahu Arah*, 2010	48

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR GAMBAR DAN SUMBER ACUAN

	Hal.
Tahap-Tahap Melukis	26
Gambar 1. Proses I	27
Gambar 2. Proses II	28
Gambar 3. Proses III	29
Gambar 4. Proses IV	30
1. **Agus Suwage**, *How to Explain Painting to Dead Hare*; 2008	55
2. **I Nyoman Masriadi**, *The Man with The Short Sword*; 2006	56
3. **Eddie Hara**, *Fuckin Robot dan Co I*; 2008	57
4. **Agus Triyanto BR.**, *Another Day in My Country*; 2008	58
5. **Heri Bertus**, *DDDD Sadisme*; 2008	59
6. **I Made Arya Palguna**, *Ritus Apatis*; 2008	60
7. **Budi "Bodonk" Prakosa**, *Kalah*; 2007	61
8. **Nano Warsono**, *Arahmaini*; 2008	62
9. **Terra Bajraghosa**, *Stary Laser Girl*; 2008	63
10. **Putu Sutawijaya**, *Circle Energy*; 2005	64
11. **Hendra "Hehe" Harsono**, *The Arum Manis*; 2008	65
12. Gambar: Tong Sampah di depan Rumah; 2008	66
13. Gambar: Bonsai; 2009	67
14. Gambar: Botol Perfume *"Hugo Boss"*; 2010	68

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Hal.

15. Gambar: Kardus; 2009 69

16. Gambar: Gupala; 2010 70

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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 timbulnya 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 memahami pengalaman atau rasa batin seniman. Pengalaman yang mampu menggerakkan seorang seniman dalam menciptakan karya seni adalah pengalaman yang ditimbulkan oleh interaksi dengan lingkungan sekitar. Interaksi itu bisa secara langsung maupun tidak langsung, sebagai individu yang hidup dan berinteraksi dengan lingkungannya, maka tak terelakkan lagi bahwa kehidupan seniman dan aktivitasnya dipengaruhi oleh lingkungan kehidupannya, termasuk dalam hal ini adalah pengaruh perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi dan arus informasi menjadikan manusia bisa berhubungan dengan manusia lain atau lingkungannya secara tidak langsung, melalui perantara misalnya, televisi, radio, handphone, internet. Kemajuan teknologi ini memberikan kemudahan bagi manusia. Teknologi tidak hanya memberikan akibat positif, tetapi juga bisa menimbulkan akibat negatif bagi manusia dan lingkungannya.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Seringnya berinteraksi dengan teknologi dan benda-benda hasil teknologi menimbulkan keinginan penulis untuk memasukkan unsur teknologi ke dalam karya seni lukis. Robot dipilih sebagai tema karya karena bagi penulis disamping karena fungsinya, juga mempunyai nilai artistik secara bentuk dan visual.

A. Latar Belakang Penciptaan

Pengaruh industrialisasi terhadap kehidupan dan perilaku manusia modern adalah segala sesuatunya dirancang serba cepat, tepat waktu dan terukur. Infrastruktur yang serba mekanis dirancang sedemikian rupa untuk mendukung tuntutan kebutuhan hidup modern.

Salah satunya adalah robot, alat atau mesin yang diciptakan seperti manusia atau bisa juga disebut manusia mekanis. Dengan kemajuan teknologi dimungkinkan robot menjadi salah satu pilihan untuk memenuhi kebutuhan emosional atau fisiknya. Segala keteraturan mekanis dewasa ini membuat sebuah kondisi manusia seperti robot, dari sarapan, bekerja, berinteraksi dengan orang lain, bahkan urusan ranjang pun diatur secara mekanis. Kemajuan teknologi mampu meningkatkan peran manusia dalam bekerja dan berhubungan dengan orang lain, mekanisasi mampu meningkatkan hubungan satu sama lain dan diri sendiri dan mampu menginstrukturisasi pekerjaan manusia dengan ukuran teknis[1].

Ritme seperti ini tentu saja membuat manusia semakin terasing dengan lingkungan, sesama dan bahkan dirinya sendiri. Tanpa sadar manusia menjadi

[1] Marshall Mc Luhan, *Understanding Media*, (New York: The New American Library Inc, 1964), p.57

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

subsistem dari format besar sistem dan tanpa sadar manusia berada dalam pilihan yang sulit antara hidup dan bertahan pada sisi kemanusiaanya.

Ketertarikan penulis terhadap robot sebagai salah satu produk budaya modern yang besar pengaruhnya terhadap berbagai aspek kehidupan manusia saat ini dan masa depan terilhami oleh karya-karya Agus Suwage dan I Nyoman Masriadi karena kedua perupa ini mampu membaca semangat zaman dan dapat memberikan sumbangsih dalam memberi warna paradigma pergolakan kebudayaan lokal dalam arus budaya global.

Melihat dilema di atas, penulis merasa terpanggil untuk ikut bersimpati terhadap kelangsungan kehidupan manusia, khususnya yang berkaitan dengan mekanisasi manusia dan robot. Oleh karena itu penulis mengangkatnya sebagai sumber ide dalam berkarya lukis.

B. Rumusan Masalah

1. Dilema apa saja yang muncul dalam eksistensi dan arti penting robot dalam kehidupan manusia dengan segala dampak positif dan negatif?
2. Bagaimana dilema tentang robot dan manusia tersebut diangkat dan divisualkan dalam karya seni lukis?
3. Melalui media dan teknik apakah ide di atas diwujudkan?

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan :

   a. Untuk memvisualisasikan pemikiran-pemikiran dan keprihatinan penulis tentang dampak negatif, positif dari kemajuan teknologi, khususnya tentang robot.

   b. Memberikan peringatan atau penyegaran kembali kepada masyarakat tentang perbedaan manusia dan robot.

2. Manfaat :

   a. Masyarakat menyadari dampak positif dan negatif dengan dimanfaatkannya robot di dalam kehidupan manusia.

   b. Selain itu sebagai usaha memperkaya khasanah keragaman seni lukis.

D. Penegasan Judul

Dalam karya lukis tugas akhir ini penulis menetapkan judul yaitu, "Kehidupan Manusia dan Robot dalam Imajinasiku", guna menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran judul, berikut ini akan dijelaskan batasan pengertian kata-kata dalam judul tulisan ini :

1. Kehidupan :

   Dari kata dasar "hidup" yang berarti masih terus ada, bergerak, dan bekerja sebagaimana mestinya; mengalami keadaan atau dengan cara tertentu; berlangsung (ada) karena sesuatu; seakan-akan bernyawa atau

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

benar-benar tampak seperti keadaan sesungguhnya. Kehidupan adalah cara (keadaan, hal) hidup.[2]

2. Robot :

Alat berupa orang-orangan dan sebagainya yang dapat bergerak (berbuat seperti manusia) yang dikendalikan oleh mesin; Orang yang menurut saja perintah orang lain; Orang yang bertindak tanpa pikiran dan perasaan.[3]

3. Imajinasi :

Menurut Paul Edward

" Daya untuk membentuk gambaran (imaji) atau konsep-konsep mental yang tidak secara langsung didapatkan dari sensasi (pengindraan).[4]

Dengan demikian menjadi rumit manakala kita sadar akan eksistensi manusia. Dengan menyadari keberadaan dirinya, manusia dituntut atau tertuntut untuk mengembangkan dirinya. Pengembangan diri ini menyangkut banyak aspek, salah satunya aspek teknologi. Teknologi hadir, dihadirkan untuk memperkuat eksistensi manusia, namun demikian ternyata teknologi juga memiliki dampak negatif terhadap kehidupan manusia itu sendiri.

---

[2] Dendy Sugono. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi IV.*(Surabaya: Daring, 2008), p. 274

[3] Dessy Anwar. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia.* (Surabaya: Karya Abditama, 2001), p.378

[4] H. Tedjoworo, *Imaji dan Imajinasi "suatu telaah filsafat postmodern".* (Yogyakarta: Kanisius, 2002), p.15

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Penulis mencoba merefleksikan apa yang dilihat, didengar, dirasakan, bahkan menerka-nerka (terimajinasi) tentang kemungkinan apa saja yang muncul ke dalam lukisan yang mengimajinasikan kehidupan manusia dan robot.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta