ROBOT DALAM LUKISAN

PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

I Made Suka Merta

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2011

ROBOT DALAM LUKISAN

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA
INV. 3596/H/S/2011
KLAS
TER 13-7-2011 TTD.
DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA UPT PERPUSTAKAAN
KT013504

I MADE SUKA MERTA

NIM : 0611807021

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

2011

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

ROBOT DALAM LUKISAN diajukan oleh I Made Suka Merta, NIM 0611807021, 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..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Drs. Agus Kamal
Pembimbing I/Anggota

Amir Hamzah, Ssn.M.A.
Pembimbing II/Anggota

Drs.Ag. Hartono, M.Sn.
Cognate/Anggota

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

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Dr. Suastiwi, M. Des.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

KATA PENGANTAR

" Om Swastyastu "

Puji syukur dipanjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa (Tuhan Yang Maha Esa) atas rahmatNya, sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan waktu yang diharapkan. Laporan ini merupakan karya Tugas Akhir yang diajukan untuk diuji guna memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana S-1 bidang Seni Rupa Murni.

Sangatlah disadari tulisan dalam laporan ini terdapat kekurangan maupun kesalahan, untuk itu sebelumnya dihaturkan permohonan maaf sehingga menjadi koreksi, dan kelak akan berguna bagi penulisan selanjutnya, serta memberi arti dan manfaat bagi para pembaca.

Dengan rasa hormat dan kerendahan hati pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah banyak membantu terselesainya Tugas Akhir ini, untuk itu diucapkan kepada :

1. Drs. Agus Kamal, selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan teknis, pengarah ilmu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

2. Amir Hamzah, S.sn., M. A. selaku dosen pembimbing II yang juga memberikan bimbingan serta arahan penulisan dan semangat dalam penyelesaian Tugas Akhir.
3. A. C. Andre Tanama M. Sn. Selaku dosen wali atas waktu serta bimbingan pada masa studi di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dra. Nunung Nurdjanti, M. Hum. selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni merangkap Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Suastiwi, M. Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Prof. Dr. A. M. Hermien Kusmayati selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Kedua orang tua I Wayan Mardika dan Ni Ketut Pering Handayani atas segala dukungan yang telah diberikan.
8. Om Palguna dan Tante Lina terima kasih sudah menampung selama lima tahun ini, Mbok Cung dan Kadek Cahyadi serta ponakan dan adik-adik yang nakal atas segala semangat yang menggebu-gebu, spesial buat I Gusti Ayu Sri Aryani (yukmang) yang selalu setia menemani dalam suka maupun duka hingga terselesaikan Tugas Akhir ini.
9. Keluarga besar Sudana Gallery, Kelompok Linuh (Cupruk, Conk, Golek, Nisak, Rahwono, Laras), Sangar Dewata Indonesia, KMHD ISI, Sado Futsal

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Club, Panca Pandawa Band, Genk Ngotot Matahari, Lawar Crew, Spirit of the Gank, Putra Sesana Ubud Kelod, Avenged SevenFold.

10. Fery Andika, Gung Ducky, Median, Piekong, Begugs, Tomloose, Gung Tut, Bli Gepeng, Laras dan semua pihak yang telah memberi dukungan dan tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR ISI

Halaman Judul ke-1 i
Halaman Judul ke-2 ii
Halaman Pengesahan iii
KATA PENGANTAR iv
DAFTAR ISI vii
DAFTAR GAMBAR ix
BAB I. PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Penciptaan 2
B. Rumusan Penciptaan 7
C. Tujuan dan Manfaat 7
D. Makna Judul 8
BAB II. KONSEP 10
A. Konsep Penciptaan 10
B. Konsep Bentuk 23
C. Konsep Penyajian 29
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN 31
A. Bahan 31
B. Alat 33
C. Teknik 34
D. Tahapan Pembentukan 35
BAB IV. DESKRIPSI KARYA/TINJAUAN KARYA 50
BAB V. PENUTUP 76
DAFTAR PUSTAKA 77
LAMPIRAN 79
A. Foto Diri Mahasisiwa 81
B. Foto Poster Pameran 83

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

C. Foto Situasi Pameran..... 84
D. Katalogus..... 86

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Gambar Koleksi Mainan Robot 4

Gb. 2. Gambar Tokoh Utama dalam Film *"Robots"* *5*

Gb. 3. Gambar Pementasan Drama *"R U R"*
Karya *Karel Capek*, Tahun 1920 12

Gb. 4. Gambar *Mobile Robot* 13

Gb. 5. Gambar Robot Manipulator 14

Gb. 6. Gambar Robot *Humanoid* 15

Gb. 7. Gambar Flying Robot 16

Gb. 8. Gambar Robot Berkaki 17

Gb. 9. Gambar Robot *Animalia* *18*

Gb. 10. Gambar Robot Jaringan 19

Gb. 11. Gambar Tokoh dalam film *Astro Boy* *21*

Gb. 12. Karya Eko Nugroho " Loh Jinawi" 26

Gb. 13. Karya Andrew Leipzig "*Robot Number 3*" 27

Gb. 14. Robot Mainan Koleksi Penulis 28

Gb.15. Tahap Pembuatan Kanvas 35

Gb.16. Alat dan Bahan yang Digunakan dalam Melukis 36

Gb.17. Observasi ke Pusat Penjualan Mainan 37

Gb.18. Membaca Buku di Perpustakaan 38

Gb.19. Membuka Situs Internet 39

Gb.20. Sketsa Pada Kanvas 40

Gb.21. Proses pemindahan sketsa pada kanvas 41

Gb.22. Proses pewarnaan dan penyinaran 42

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gb.23. Proses penekanan pada objek utama 43

Gb.24. Proses pemberian tanda tangan 44

Gb. 25. Karya No 1. "***Yang Kuat Adalah Pemenang***"

Akrilik di kanvas, 200x300 cm, 2010 50

Gb. 26. Karya No 2. "***Mata-Mata***"

Akrilik di kanvas, 130cm x 140cm, 2010 52

Gb. 27. Karya No 3. ***Hanya Ingin Bebas***

Akrilik di kanvas, 120cm x 120cm, 2010 54

Gb.28. Karya No.4, ***Menuju Puncak***

Akrilik di kanvas, 140cm x 120cm, 2010 56

Gb.29. Karya No.5, ***Ini Milikku!***

Akrilik di kanvas, 140cm x150cm, 2009 57

Gb.30. Karya No.6, ***Cuci Otak***

Akrilik di kanvas, 180cm x 140cm, 2010 58

Gb.31 Karya No.7, ***What Wrong With Me?***

Akrilik di kanvas, 130cm x 140cm, 2009 60

Gb.32. Karya No.8, ***Mempercanggih Diri***

Akrilik di kanvas, 140cm x 120cm, 2010 62

Gb.33. Karya No.9, ***No Body Perfect in the World***

Akrilik di kanvas, 130cm x 140cm, 2009 64

Gb.34. Karya No.10, ***The TV Man***

Akrilik di kanvas, 120cm x 140cm, 2010 65

Gb.35. Karya No.11, ***Yang Kuat Adalah Pemenang #2***

Akrilik di kanvas, 150cm x 200cm, 2011 67

Gb.36. Karya No.12, ***Terjebak Dalam Ruang***

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Akrilik di kanvas, 130cm x 140cm, 2010 68

Gb.37. Karya No.13, ***Robot Rasa Bajaj***

Akrilik di kanvas, 130cm x 140cm, 2010 69

Gb.38. Karya No.14, ***Bermain Api #1***

Akrilik di kanvas, 130cm x 140cm, 2011 70

Gb.39. Karya No. 15, ***I am Hurt***

Akrilik di kanvas, 100cmx 100cm, 2011 72

Gb.40. Karya No. 16, ***Salah tak Harus Penjara***

Akrilik di kanvas, 120cmx 140cm, 2011 73

Gb.41. Karya No. 17, ***Bermain Api #2***

Akrilik di kanvas, 200cmx 150cm, 2011 74

Gb.42. Karya No. 18, ***Who am I?***

Akrilik di kanvas, 180cmx 140cm, 2011 75

Gb.43. Karya No. 19, ***The World of Robot***

Digital print,akrilik di vinyl, 100cmx 100cm, 2011 76

Gb.44. Karya No. 120, ***The World of Robot #2***

Digital print,akrilik di vinyl, 100cmx 100cm, 2011 77

Gb. 45. Foto diri 78

Gb. 46. Foto suaasana display karya 79

Gb. 47. Foto suasana pameran 80

Gb. 48. Foto poster dalam ruangan 81

Gb. 49. Foto poster luar ruangan 82

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

BAB I

PENDAHULUAN

Seni berkaitan erat dengan kehidupan peradaban manusia, telah melalui waktu yang panjang untuk mencapai kemajuan seperti sekarang. Disadari ataupun tidak, seni telah mempunyai peranan penting bagi kemajuan peradaban manusia. Hal ini disebabkan oleh sifat dasar 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 mampu menggerakkan seorang seniman dalam menciptakan karya seni, pengalaman yang merupakan 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 memungkinkan manusia dapat berhubungan dengan manusia lain atau lingkungannya secara tidak langsung melalui perantara, misalnya televisi, radio, *handphone*, internet. Dalam perkembangan mutakhir robot diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi manusia,sehingga robot juga menjadi bagian dari kehidupan manusia. Ia tidak

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

BAB I

PENDAHULUAN

Seni berkaitan erat dengan kehidupan peradaban manusia, telah melalui waktu yang panjang untuk mencapai kemajuan seperti sekarang. Disadari ataupun tidak, seni telah mempunyai peranan penting bagi kemajuan peradaban manusia. Hal ini disebabkan oleh sifat dasar 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 mampu menggerakkan seorang seniman dalam menciptakan karya seni, pengalaman yang merupakan 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 memungkinkan manusia dapat berhubungan dengan manusia lain atau lingkungannya secara tidak langsung melalui perantara, misalnya televisi, radio, *handphone*, internet. Dalam perkembangan mutakhir robot diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi manusia,sehingga robot juga menjadi bagian dari kehidupan manusia. Ia tidak

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

hanya menjadi kepanjangan tangan manusia, ada ungkapan bahwa dalam hal tertentu manusia dapat juga dianggap sebagai robot, apabila dalam hal bertingkah laku kaku kurang fleksibel atau pada saat manusia tidak menggunakan perasaannya.

Seiring dengan kemajuan teknologi dengan perkembangan robot baik dalam kehidupan nyata maupun film fiksi, menimbulkan keinginan penulis untuk mengangkat tema robot ke dalam karya seni lukis. Bagi penulis robot menjadi fenomena yang menarik bila dikaitkan dengan kehidupan manusia, juga mempunyai nilai artistik secara visual.

A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan seni rupa pada saat ini sangatlah pesat dan produktif ditandai dengan semakin bangkitnya semangat berkreasi dan berinovasi, serta penjelajahan untuk mencapai nilai/identitas dalam seni rupa. Karya seni yang memuat gagasan, ide, wujud kreativitas atau kemampuan estetis visual berdasar kaidah estetika, sementara itu menjadi hal yang penting dalam lingkup akademik, seakan menjadi tuntutan sekaligus spirit ketika akan diwujudkan ke dalam karya. Di dalam proses akademi, harus diakui penulis sendiri tak luput dari referensi yang menjadi acuan dalam berkarya. Baik dalam wujud wacana maupun kontak visual yang memperkaya/memberi ide dalam berkarya.

Dalam berkarya penulis tidak lepas dari pengalaman, pengamatan, kekaguman, serta kecintaan terhadap hal-hal tertentu. Sejak kecil penulis tertarik dengan robot, hal ini bermula ketika berjalan-jalan ke pusat perbelanjaan bersama orang tua, lalu singgah ke salah satu toko mainan. Tiba-tiba pandangan penulis

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

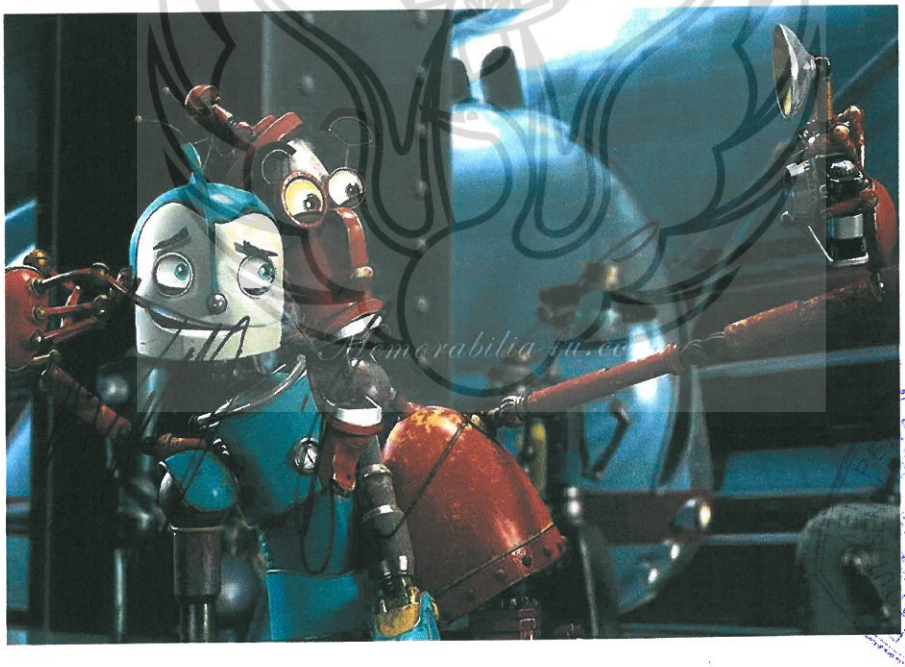
jatuh pada detail *Gundam* berwarna abu-abu, lekas saja penulis tertarik dengan desain dari *action* figur yang hebat tersebut. Sejak saat itulah penulis mulai mengoleksi miniatur dan komik-komik yang berhubungan dengan robot. Tanpa terasa dari tahun 2000 hingga sekarang sudah puluhan mainan robot menjadi koleksi penulis. Penulis bukanlah kolektor yang mengoleksi semua *action* figur robot, tetapi hanya mengoleksi dengan pertimbangan yang penulis senangi. Desain yang unik dan rumit adalah salah satu pertimbangan untuk membelinya, seperti robot *Gundam*, *I Robot*, *Astro Boy*, *Transformer* dll. Semua koleksi robot tersebut terawat dan ditempatkan dalam lemari kaca agar warna, kecerahan, dan detailnya tidak berubah.

Gb. 1. Gambar Koleksi Mainan Robot
Sumber : Penulis

Bentuknya yang figuratif seperti manusia namun aksesori membuatnya menjadi lebih hebat dengan senjata dan mekanisnya

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Tahun 2005 penulis sangat terkesan dengan sebuah film animasi bertemakan petualangan berjudul *Robots* produksi *20 th Century Fox*, sebuah film animasi. Dalam film tersebut dikisahkan tentang 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 antara robot pria dan wanita dibuat berbeda. Penulis tertarik dengan film *Robots* tersebut karena robot bertingkah laku layaknya manusia yang mengalami masalah dalam kehidupannya.



Gb. 2.Gambar Tokoh Utama dalam Film *"Robots"*
Sumber : http// Film Robots.blog spot.com (diakses oleh penulis pada tanggal 12 Juli 2010, jam 10.30)

Sang Robot yang menjadi fotografer jalanan dan meminta upah seperti manusia

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Fenomena tentang kehidupan manusia bagi penulis menjadi pengalaman estetik, menjadi elaborasi yang eksotis bersentuhan dengan keseharian yang penulis amati sendiri. Keberadaan manusia di dunia ini sangatlah unik dan dalam menghadapi permasalahannya, manusia belajar mengenai kehidupan dan diri mereka sendiri dari sejarah yang telah ditinggalkan, serta dari pengalaman yang berlaku.

Secara garis besar, masalah-masalah yang dihadapi manusia bersumber dari dua faktor, yaitu faktor dari dalam diri individu sendiri dan faktor lingkungan. Ketika kehidupan masih relatif sederhana, masalah-masalah yang muncul pun cenderung bersifat sederhana, namun sejalan dengan perkembangan kehidupan manusia yang serba modern seperti sekarang ini, masalah-masalah yang muncul pun tampaknya semakin kompleks, maka dibutuhkan pemecahan masalah-masalah tersebut. Allan Jane memberikan keterangan tentang pemecahan masalah sebagai berikut :

> " Bagaimana mengatasi masalah? Upaya untuk mengatasi masalah-masalah atau mencari jalan keluar dari masalah yang dihadapi dapat dilakukan melalui berbagai cara, baik yang dilakukan sendiri maupun melaui bantuan orang lain. Bantuan orang lain biasanya diperlukan manakala masalah yang dihadapinya dianggap terlalu berat dan sudah tidak mungkin lagi ditanggulangi oleh dirinya sendiri. Meski menggunakan jasa bantuan orang lain, keputusan dan aktivitas penyelesaian masalah sebenarnya terletak pada individu yang bersangkutan."[1]

Pengaruh industrialisasi terhadap kehidupan dan perilaku manusia modern dirancang serba cepat, tepat waktu dan terukur. Infrastuktur yang serba mekanis

---

[1] Allan Janne. 1991. *Mengatasi Masalah Manusia.* Bandung : Penerbit Pustaka. p 48

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

dirancang sedemikian rupa untuk mendukung tuntutan kebutuhan hidup modern. Kehidupan semacam ini membuatnya berjalan sistematis, tak beda dengan robot.

Salah satu alasandiciptakannya robot, adalah usaha manusia membuat sesuatu berupa kepanjangan dari tangan mereka untuk mempermudah pekerjaannya. Begitu dekatnya robot dengan kehidupan kita saat ini, hingga lebih jauh lagi bagi sebagian orang telah mengidentifikasikan diri mereka seperti robot. Dalam hal tertentu robot dan manusia dianggap mempunyai kemiripan, hal ini dapat dilihat pada kondisi kehidupan seperti kerja pabrik, perilaku tentara yang sesuai instruksi atasan, mekanisme kerja perkantoran yang sistematis dan lain-lain.

Berdasarkan keunikan dan kerumitan hubungan manusia, robot dan permasalahannya itu penulis/sekaligus perupa berusaha mengangkat tema ini sebagai sumber ide penciptaan dalam berkarya yang kemudian diwujudkan kedalam wujud visual (karya dua dimensional).

B. Rumusan Penciptaan

Setiap penciptaan suatu karya seni menghadirkan permasalahan yang menjadi dasar pijakan dalam proses penciptaan. Adapun permasalahan dalam tugas akhir ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah robot dapat mewakili permasalahan kehidupan manusia dalam pemaknaan penulis?
2. Bagaimanakah masalah kehidupan manusia pada robot divisualisasikan dalam karya seni lukis ?

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

3. Melalui media dan teknik, bagaimana ide di atas diwujudkan ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan :
   a. Mengetengahkan robot untuk mewakili permasalahan kehidupan manusia dalam pemaknaan penulis.
   b. Memvisualisasikan masalah kehidupan manusia pada robot ke dalam karya seni lukis.
   c. Mewujudkannya melalui media dan teknik tertentu dalam seni lukis.
2. Manfaat :
   a. Masyarakat dapat menyadari masalah-masalah yang timbul dalam kehidupannya serta cara untuk mencari jalan keluarnya.
   b. Menjadi media komunikasi antara penulis, karya seni, penikmat seni.

D. Makna Judul

Untuk mengantisipasi kekeliruan pengertian dalam laporan tugas akhir ini, maka akan dipaparkan pengertian dari judul "Robot dalam Lukisan" sebagai berikut :

Robot : sebuah alat mekanik yang dapat melakukan tugas fisik baik menggunakan pengawasan dan kontrol manusia, ataupun

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

menggunakan program yang telah didefinisikan terlebih dahulu (kecerdasan buatan).[2]

Lukisan : penggunaan garis, warna, tekstur, ruang dan bentuk pada satu permukaan yang bertujuan menciptakaan image-image yang bisa merupakan pengekspresian dari ide-ide, emosi, pengalaman yang dibentuk sedemikian rupa sehingga mencapai harmoni.[3]

Ditinjau dari arti masing-masing kata di atas, maka pengertian judul "Robot dalam Lukisan" adalah alat mekanik yang melakukan tugas fisik dan menggunakan program yang diungkapkan dalam satu permukaan yang bertujuan menciptakaan image-image dengan menggunakan garis, warna, tekstur, ruang dan bentuk yang bisa merupakan pengekspresian dari ide-ide, emosi, pengalaman yang dibentuk sedemikian rupa sehingga mencapai harmoni.

Berdasarkan uraian di atas, bagi penulis judul "Robot dalam Lukisan" merupakan penggambaran atau visualisasi berbagai macam bentuk robot, sebagai media ungkap untuk mewakili berbagai pengalaman serta peristiwa yang terjadi dalam kehidupan manusia, dan melihat pada sisi tertentu terdapat suatu sistem yang sama antara manusia dan robot. Pemikiran yang penulis/perupa dapatkan dengan kemudian dihadirkan ke dalam wujud visual yaitu karya dua dimensional (karya seni lukis) ditampilkan melalui segala aspek estetis visual garis, warna

---

[2] Wong Comic. 2009. *Rahasia Robot*. Bandung : Alexmedia Komputindo. p.14

[3] Herbert Read. 1973. *Pengetauan Seni*. terj. Soedarso Sp., Yogyakarta. STSRI "ASRI". p.90

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

bentuk, bidang, tekstur, komposisi yang disajikan sebegitu rupa oleh penulis sendiri.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta