

**ROBOT DALAM IMAJINASIKU  
SEBAGAI REFLEKSI KEHIDUPAN MANUSIA KINI**



**KARYA SENI**

**Disusun Oleh:**

**SETO TRI SASONGKO  
NIM 051 1740 021**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2011**

**ROBOT DALAM IMAJINASIKU  
SEBAGAI REFLEKSI KEHIDUPAN MANUSIA KINI**



**KARYA SENI**

**Disusun Oleh:**

**SETO TRI SASONGKO  
NIM 051 1740 021**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2011**

**ROBOT DALAM IMAJINASIKU  
SEBAGAI REFLEKSI KEHIDUPAN MANUSIA KINI**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
NOV.	3636/H/S/2011	
DIS		
TERIMA	25/7 2011	TTD: AR



**KARYA SENI**

Disusun oleh

**SETO TRI SASONGKO**  
NIM 051 1740 021



**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana S-I dalam bidsang Seni Rupa Murni**

2011



Laporan Karya Tugas Akhir Seni berjudul:

**ROBOT DALAM IMAJINASIKU SEBAGAI REFLEKSI KEHIDUPAN  
MANUSIA KINI** diterima oleh Tim Penguji Fakultas Seni Rupa Institut Seni  
Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 24 Juli 2011



**Drs. Pracoyo, M. Hum**

Pembimbing I/ Anggota



**Wiwik Sri Wulandari, M.Sn**

Pembimbing II/ Anggota



**Drs. AG. Hartono, M. Sn**

Cognate/ Anggota



**Dra. Nunung Nurdjanti, M. Hum**

Ketua Jurusan seni Murni/ Ketua/ Anggota

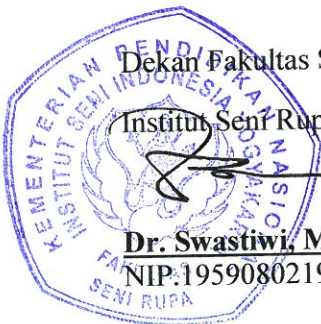
Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta



**Dr. Swastiwi, M. Des**

NIP.195908021988032002



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha kasih, yang telah memberi jalan dan bantuan sehingga Tugas Akhir karya Seni ini ini dapat selesai pada waktunya.

Inspirasi tentang robot ini timbul dari kesenangan dan imajinasi robot sejak masa kanak – kanak. Dalam perkembangannya penulis mulai lebih mengamati berbagai macam bentuk, karakter dan figur robot, melalui media cetak maupun media elektronik.

Dalam karya TA ini penulis memilih bentuk robot sebagai objek berkarya, karena robot mempunyai daya tarik tersendiri, yaitu memiliki kesamaan dengan manusia. Robot yang merupakan hasil ciptaan manusia dibuat seturut keinginan manusia, sehingga robot tersebut dapat menjalankan suatu program dan rencana sesuai keinginan manusia. Demikian halnya dengan manusia sebagai makhluk yang mempunyai rasa dan hati nurani, dalam perkembangannya juga mempunyai suatu program atau rencana yang dibuat untuk mencapai tujuan tertentu. Namun dalam pelaksanaannya, manusia sering mengabaikan aspek perasaan dan sisi humanisme dalam dirinya, sehingga manusia mulai kehilangan eksistensi dan mendekati sifat robot.

Berawal dari ketertarikan tersebut penulis mengimajinasikannya untuk membuat suatu karya yang mempunyai kaitan antara manusia dengan robot dan diwujudkan ke dalam karya grafis.

Tugas akhir karya Seni ini dibuat sebagai syarat untuk menyelesaikan Program studi S-1 Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta.

Sehubungan hal tersebut, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Swastiwi, M. Des., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Pracoyo, M. Hum. selaku dosen Pembimbing I yang telah membimbing dengan sabar dan memberikan banyak ilmu dan saran dalam tugas Akhir ini.
3. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing dan memberi petunjuk – petunjuk yang jelas sehingga mudah bagi penulis untuk memahami Tugas Akhir ini.
4. Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum. Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas seni Rupa Institut seni Indonesia Yogyakarta.
5. Cognate Drs. AG. Hartono, M.Sn.
6. Ichwan Noor, S. Sn. selaku Dosen wali.
7. Drs. AG Hartono, M.Sn. untuk petuah yang sangat bijaksana
8. Segenap Staf Pengajar dan karyawan Jurusan Seni Murni.
9. Segenap Staf UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Kedua orang tua, Sheyra kavalia dan saudara – saudara atas dukungan moril dan materil.
11. Alfaresty Putri untuk Cinta dan semangat yang luar biasa.

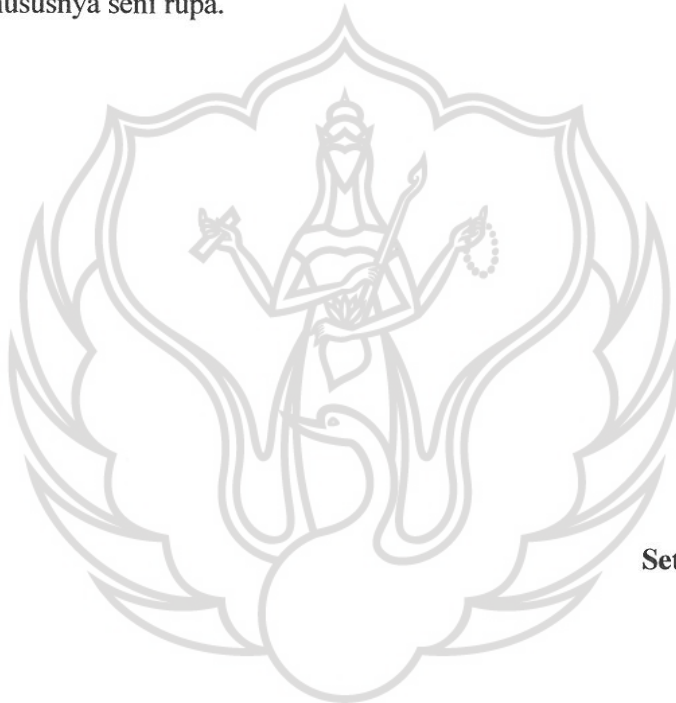
11. Tri Cahyono, Adi Sanatorium, Septiya, Diki, Fajar, Pak Karman, krisna,  
Mahendra, Aji, untuk saran yang sangat bijaksana.

12. Rekan – rekan angkatan 2005

13. The Gundam Series atas inspirasinya

Semoga segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis  
mendapat balasan yan berlimpah dari Tuhan Yang Maha Esa.

Sebagai penutup, semoga Tugas akhir Karya Seni ini dapat bermanfaat bagi  
dunia seni, khususnya seni rupa.



**Penulis**

**Seto Tri Sasongko**



## DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang Timbulnya Ide.....	2
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Penegasan Judul.....	6
BAB II KONSEP PENCIPTAAN DAN PERWUJUDAN.....	8
A. Ide Penciptaan .....	8
B. Konsep Perwujudan.....	13
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	18
A. Bahan, Alat dan Teknik.....	18
B. Tahap Perwujudan.....	21
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	24
BAB V PENUTUP.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Jugun Ianfu, 2011.....	25
Gambar 2. 3 Sahabat.....	26
Gambar 3. Dikeroyok.....	27
Gambar 4. Dimana Nuranimu.....	28.
Gambar 5. Parasit.....	29
Gambar 6. <i>Drug Party</i> .....	30
Gambar 7. <i>The Power of Confrontation</i> .....	31
Gambar 8. Tidak Peduli.....	32
Gambar 9. <i>I want to be a Batman</i> .....	33
Gambar 10. Kasih Sayang Keluarga Robot.....	34
Gambar 11. <i>Killing for Living</i> .....	35
Gambar 12. Depresi.....	36
Gambar 13. <i>Sadomasokistik</i> .....	37
Gambar 14. <i>Woman n Sensuality</i> .....	38
Gambar 15. Terbebas dari belunggu.....	39
Gambar.16. <i>Genkidama</i> .....	40
Gambar 17. <i>Heal the world</i> .....	41
Gambar 18. Mempertahankan akal sehat.....	42
Gambar 19. Terluka.....	43
Gambar 20. Menunggu ajal.....	44

# BAB I

## PENDAHULUAN



Inspirasi tentang bentuk robot ini timbul dari kesenangan dan imajinasi robot sejak masa kanak – kanak. Cerita tentang refleksi robot ini menjadi cermin bagi manusia karena ternyata ada kemiripan antara manusia dengan robot yaitu mempunyai kesamaan dengan manusia yaitu menjalankan suatu program dan rencana.

Robot yang merupakan hasil ciptaan manusia, dibuat manusia sesuai dengan keinginan dan program yang telah ditentukan oleh manusia. Selain itu robot diciptakan manusia untuk menjalankan pekerjaan manusia yang bersifat selalu berulang – ulang dan menjadi media bagi manusia pada umumnya.

Dalam kehidupan masyarakat masa kini, banyak hal dan fenomena yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, diantaranya adalah manusia yang mulai kehilangan eksistensi, dan lunturnya sisi humanisme, sehingga sifatnya mendekati robot. Hal – hal seperti penindasan terhadap kaum lemah, penganiayaan terhadap keluarga, dan manusia yang bertingkah laku tidak sesuai dengan aturan adalah contoh dari problematika kehidupan masyarakat kini.

Jadi problematika kehidupan masyarakat kini adalah kisah – kisah yang dikaji oleh penulis dan diimplementasikan ke dalam bentuk robot secara imajinatif dan ilustratif.

## A. Latar Belakang Timbulnya Ide

Kesenangan dan imajinasi tentang robot timbul sejak masa kanak – kanak. Hal ini disebabkan sewaktu masa kecil penulis sangat akrab dengan masalah robot dari permainan, film kartun dan gambar robot – robot. Dalam perkembangannya penulis mulai lebih mengamati berbagai macam bentuk, jenis dan figur robot, baik melalui media cetak maupun audio visual. Dengan demikian, kesan yang telah didapat sejak masa kanak – kanak tersebut tidak hilang begitu saja, bahkan justru semakin kuat.

Pemahaman tentang robot, semakin menarik ketika penulis melihat dan menyukai film dari rumah produksi Century Fox tahun 2005 yang berjudul “ *Robots* “. Dalam film ini, komponen dan tokoh utamanya adalah robot, bentuk robot divisualkan menyerupai manusia, mempunyai tangan, kepala, tubuh dan kaki. Mereka bertingkah laku seperti manusia, para robot dapat merasakan jatuh cinta, bersosialisasi, mempunyai pemikiran dan program seperti manusia. Para robot ini juga dapat berinteraksi dengan robot lainnya sehingga menciptakan persahabatan dan komunikasi diantara para robot. Namun dalam film ini juga terdapat berbagai macam problematika seperti manusia pada umumnya, seperti bagaimana beradaptasi dengan lingkungan sekitar, bertahan hidup dengan lingkungan perkotaan yang sangat kompleks dan banyak menimbulkan permasalahan. Hal – hal semacam kekerasan dan kekuasaan penguasa yang menindas kaum lemah juga terdapat di narasi film ini, sehingga keadaan psikologis seperti ini merupakan cerminan dari kompleksitas kehidupan perkotaan yang sangat beragam.



Ada beberapa tokoh yang menjadi bagian penting dalam film animasi ini, seperti Rodney yang menjadi tokoh utama. Rodney merupakan robot yang sangat jenius, pintar, baik hati dan sangat menyayangi teman – temannya. Rodney mempunyai teman yang bernama Fender dan Piper Pinwheeler. Mereka bertiga membentuk kelompok yang *The Rusters*. Kelompok ini dibentuk untuk memerangi dan melawan kekuasaan Phines Ratchet Big Weard yang merupakan robot tiran, ambisius, oportunis, jahat dan suka menindas yang lemah. Namun, dalam sisi yang lain film ini menceritakan dan membagi cerita tentang sebuah hubungan personal keluarga yang sangat harmonis, saling menyayangi, setia terhadap pasangan dan kedekatan orang tua terhadap anak.

Munculnya film- film yang menampilkan robot tersebut menambah ketertarikan penulis tentang dunia robot. Tayangan robot lewat film lebih menarik, karena dapat menghidupkan tokoh – tokoh robot yang mampu bertindak, berperilaku seperti halnya manusia.

Sisi lain yang menjadi perhatian penulis adalah masalah carut marut kehidupan manusia pada masa kini. Bukan hal yang rahasia bahwa negara Indonesia mengalami berbagai persoalan kemanusiaan seperti lunturnya kerukunan hidup, lunturnya akan nilai kasih sayang, perselisihan dan pergeseran budaya. Dua hal yang sama menarik perhatian menggiring pemikiran penulis untuk memanfaatkan keduanya sehingga menjadi satu bentuk yang saling mengisi. Sehingga muncul ide atau gagasan untuk mengangkat bentuk – bentuk robot sebagai visualisasi dari munculnya interpretasi dan pemahaman pengalaman, kondisi kehidupan manusia dan sebagai refleksi dari problematika kehidupan manusia memasuki abad 21 yang diwujudkan melalui media seni grafis.

## **B. Rumusan Penciptaan**

1. Bagaimanakah interpretasi saya tentang kehidupan manusia kini ?
2. Bagaimanakah refleksi penulis terhadap kehidupan manusia kini melalui bentuk – bentuk robot ?
3. Imajinasi seperti apa yang muncul dari bentuk robot sehubungan dengan pengamatan saya terhadap kehidupan manusia ?
4. Bagaimanakah elemen – elemen seni rupa dimanfaatkan dan diorganisasi untuk mewujudkan imajinasi tentang kehidupan melalui bentuk metamorfosa robot ?

## **A. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

- a. Mengekspresikan diri tentang gagasan yang muncul dari pemikiran tentang eksistensi robot dan hubungannya dengan kehidupan manusia untuk melatih kepekaan emosional dan kepekaan estetik.
- b. Menciptakan karya sebagai media ekspresi perasaan jiwa tentang kegelisahan penulis terhadap masalah – masalah yang terjadi pada masyarakat, mengenai kepekaan humanisme melalui bentuk – bentuk robot.
- c. Menggali imajinasi tentang robot secara maksimal

## Manfaat

- a. Sebagai media ekspresi dari pengalaman dan pandangan penulis mengenai objek- objek karya grafis pada umumnya.
- b. Sebagai media komunikasi antara penulis dan penikmat seni.
- c. Menciptakan karya sebagai titik klimaks pengetahuan dan pengalaman sebagai mahasiswa, yang akhirnya dapat dipertanggungjawabkan secara akademik di masyarakat.





#### **D. Penegasan Judul**

Untuk menghindari kesalahan persepsi, mengenai judul tugas akhir ini, maka perlu dibuat batasan – batasan sebagai berikut :

##### **Robot**

Robot adalah seperangkat piranti mekanis yang dapat melakukan gerak secara otomatis, dan dikendalikan oleh suatu mesin, yang kemudian menimbulkan suatu gerak. “Robot merupakan alat berupa orang – orangan dan sebagainya yang dapat bergerak, berbuat seperti manusia yang dapat dikendalikan oleh mesin “. <sup>1</sup>

##### **Imajinasiku**

Daya khayal. Daya pikir untuk membayangkan dalam angan – angan atau menciptakan gambar – gambar ( lukisan, karangan dll). Kejadian berdasar kenyataan atau pengalaman seseorang. <sup>2</sup>

##### **Refleksi**

Kesadaran sebagai jawaban suatu hal atau kegiatan yang datang dari luar. Cerminan/ gambaran. <sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Dessy Anwar. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* ( Surabaya : Karya Abditama, 2001 ),p.378

<sup>2</sup> John M Echols dan Hasan Sadily. *Kamus Inggris Indonesia* ( Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama cet.xxi.p.3a, 1995),

<sup>3</sup> *Kamus Besar Bahasa Indonesia* ( Departemen P & K, Balai Pustaka, 1989 ), p. 939.

**Kehidupan** : Hidup yang dijalani. <sup>4</sup>

**Manusia** : Ciptaan Tuhan yang mempunyai akal: orang, insan. <sup>5</sup>

**Kini** : Sekarang ini: waktu ini. <sup>6</sup>

Berdasarkan uraian judul di atas “ Robot dalam Imajinasiku Sebagai Refleksi Kehidupan Manusia kini “ mengandung makna melalui bahasa visual yang mencerminkan berbagai fenomena kehidupan manusia kekinian ( memasuki abad 21 ) dengan berbagai pergeseran nilai dan sikap hidupnya.



---

<sup>4</sup> Ahmad A.K. Muda. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* ( Surabaya: Reality Publisher), 2006

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 363

<sup>6</sup> W. Poerwadarminta. *Kamus Umum Bahasa Indonesia* ( Balai Pustaka. 1989 ),p 509.