

**ROBOT SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
DALAM KARYA SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

R. ANGGA KURNIA RUDITA

NIM 0511755021

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2011/2012**

**ROBOT SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
DALAM KARYA SENI GRAFIS**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	3947/H/S/2012	
KLAS		
TERIMA	7-8-2012	TTP. Sb.



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

R. ANGGA KURNIA RUDITA

NIM 0511755021



**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2011/2012**

**ROBOT SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
DALAM KARYA SENI GRAFIS**



R. Angga Kurnia Rudita

NIM 0511755021

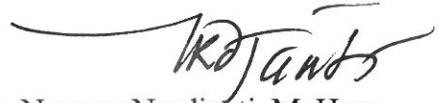
**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1
Dalam bidang Seni Rupa Murni**

2011/2012

Tugas Akhir Karya Seni Berjudul:

ROBOT SEBAGAI IDE PENCIPTAAN DALAM KARYA SENI GRAFIS, diajukan oleh R. Angga Kurnia Rudita, NIM 0511755021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada 4 Juli 2012 dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Dra. Nunung Nurdjanti, M. Hum.
NIP. 19490613 1974 12 2001

Pembimbing II/Anggota



A.C. Andre Tanama, M. Sn.
NIP. 19820328 200604 1 001

Cognate/Anggota



Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19760510 2001 12 2001

Ketua Jurusan Seni Murni/Ketua/Anggota



Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum.
NIP. 19490613 197412 2 001

Dean FSR ISI Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M. Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni. Tugas Akhir ini sebagai syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Seni pada Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dalam mengingiringi terselesainya penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini kepada:

1. Ibu Dra. Nunung Nurdjanti, M. Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Murni sekaligus Dosen Pembimbing I atas segala bimbingan dan kemudahan yang telah diberikan.
2. Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II atas segala masukan dan bimbingan yang telah diberikan.
3. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., selaku *Cognate* atas segala bimbingan dan masukannya.
4. Ibu Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa atas segala kemudahan yang telah diberikan.
5. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni Murni, atas segala pengetahuan dan pembelajaran yang telah diberikan kepada mahasiswa.
6. Segenap Staf Administrasi pada Jurusan Seni Murni, atas segala bantuan dan kemudahan yang telah diberikan.

7. Segenap Staf Kampus (khususnya Staf Pengurus Gedung) atas segala bantuannya selama ini.
8. Seluruh keluarga besar MasBertoo di Yogyakarta dan Indonesia atas inspirasinya.
9. Papa dan Mama, atas doa restu, motivasi dan segala bentuk bantuan yang selalu diberikan.
10. Seluruh keluarga besarku, anak dan istri yang selalu memberi semangat.
11. Adevia R. yang telah banyak membantu dan mendorong selesainya studi ini.
12. Teman-teman Seni Grafis angkatan 2005 dan teman-teman Seni Grafis semua angkatan serta teman-teman di Jakarta dan Yogyakarta.

Tak ada gading yang tak retak. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini masih jauh dari sempurna. Segala kritik dan saran penulis harapkan untuk pembelajaran kedepan yang lebih baik. Penulis mengharapkan dengan adanya karya seni ini dapat menambah khasanah inspirasi dalam berkarya seni. Sekian dan terima kasih.

Yogyakarta, 4 Juli 2012

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR GAMBAR KARYA.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	2
B. Rumusan Masalah Penciptaan.....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	5
D. Penegasan Judul.....	6
BAB II. IDE PENCIPTAAN DAN KONSEP PERWUJUDAN	
A. Ide Penciptaan.....	9
B. Konsep Perwujudan.....	13
BAB III. PROSES PERWUJUDAN	
A. Bahan.....	23
B. Alat.....	25
C. Teknik.....	27
D. Tahap Perwujudan.....	28

BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	34
BAB V. PENUTUP.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1 Robot Manusia.....	18
Gambar. 2 <i>Biomechanic Lego</i>	18
Gambar. 3 Robot Wanita.....	19
Gambar. 4 <i>Cyborg</i>	19
Gambar. 5 <i>Female Computer Robot</i>	20
Gambar. 6 <i>Prosthetic Arm</i>	20
Gambar. 7 <i>Angel</i>	21
Gambar. 8 <i>Bio Mechanic</i>	21
Gambar. 9 Bahan.....	25
Gambar. 10 Alat.....	27
Gambar 11. Pembuatan Sketsa Manual.....	30
Gambar 12. Proses Pencukilan Cetak.....	31
Gambar 13. Proses Stensil.....	32
Gambar 14. Hasil Akhir Karya.....	33

DAFTAR KARYA

Karya 1. “ <i>My Self</i> ” <i>Woodcut Print + Stencil</i> pada Kanvas 120 cm X 105 cm, 2012.....	36
Karya 2. “Setengah Manusia” <i>Woodcut Print + Stencil</i> pada Kanvas 70 cm X 85 cm, 2012.....	37
Karya 3. “Cangkang” <i>Woodcut Print + Stencil</i> pada Kanvas 70 cm X 85 cm, 2012.....	38
Karya 4. “Doktrin” <i>Woodcut Print + Stencil</i> pada Kanvas 60 cm X 80 cm, 2012.....	39
Karya 5. “Kontemplasi” <i>Woodcut Print + Stencil</i> pada Kanvas 70 cm X 105 cm, 2012.....	40
Karya 6. “Bercinta” <i>Woodcut Print + Stencil</i> pada Kanvas 80 cm X 125 cm, 2012.....	41
Karya 7. “Tirani” <i>Woodcut Print + Stencil</i> pada Kanvas 75 cm X 125 cm, 2012.....	42
Karya 8. “ <i>Green Mind</i> ” <i>Woodcut Print + Stencil</i> pada Kanvas 85 cm X 100 cm, 2012.....	43
Karya 9. “Kosong” <i>Woodcut Print + Stencil</i> pada Kanvas 100 cm X 120 cm, 2012.....	44
Karya 10. “Oksigen” <i>Woodcut Print + Stencil</i> pada Kanvas 60 cm X 80 cm, 2012.....	45
Karya 11. “Keangkuhan” <i>Woodcut Print + Stencil</i> pada Kanvas 80 cm X 110 cm, 2012.....	46
Karya 12. “ <i>The King</i> ” <i>Woodcut Print + Stencil</i> pada Kanvas 70 cm X 85 cm, 2012.....	47
Karya 13. “Mata Pencaharian” <i>Woodcut Print + Stencil</i> pada Kanvas 75 cm X 125 cm, 2012.....	48
Karya 14. “Roda Kehidupan” <i>Woodcut Print + Stencil</i> pada Kanvas 75 cm X 125 cm, 2012.....	49

Karya 15. “Tangga Hidup” <i>Woodcut Print + Stencil</i> pada Kanvas 100 cm X 120 cm, 2012.....	50
Karya 16. “Sang Pejuang” <i>Woodcut Print + Stencil</i> pada Kanvas 100 cm X 120 cm, 2012.....	51
Karya 17. “Tangan Besi” <i>Woodcut Print + Stencil</i> pada Kanvas 100 cm X 120 cm, 2012.....	52
Karya 18. “Regenerasi” <i>Woodcut Print + Stencil</i> pada Kanvas 100 cm X 120 cm, 2012.....	53
Karya 19. “Transmigran” <i>Woodcut Print + Stencil</i> pada Kanvas 100 cm X 125 cm, 2012.....	54
Karya 20. “Bercinta #2” <i>Woodcut Print + Stencil</i> pada Kanvas 100 cm X 120 cm, 2012.....	55



DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto dan Biodata Diri.....	60
B. Foto Poster.....	62
C. Foto Katalog.....	63
D. Foto Pameran.....	64





BAB I PENDAHULUAN

Karya seni tercipta dari pengalaman yang diserap oleh indera yang kemudian mengalami pengendapan serta diolah dengan kepekaan perasaan, sehingga nantinya diungkapkan dengan bahasa visual seperti karya seni grafis. Pengalaman yang dialami oleh seseorang khususnya seniman dapat divisualisasikan menjadi pembuatan karya seni. Pengalaman tersebut salah satunya diperoleh dari adanya interaksi dengan lingkungan sekitar baik secara langsung maupun tidak langsung termasuk adanya teknologi.

Pada hakikatnya, manusia merupakan makhluk hidup yang paling sempurna. Manusia diberi kemampuan untuk dapat berpikir guna memunculkan ide sempurna, baik sebagai pelengkap kehidupannya maupun sebagai imajinasi visual seperti teknologi. Perkembangan teknologi dan arus informasi menjadikan manusia dapat saling berinteraksi dengan lebih mudah. Salah satu dari perkembangan teknologi tersebut adalah terciptanya robot. Robot dapat membantu meringankan beban manusia.

Fenomena tersebut diekspresikan oleh penulis ke dalam karya seni grafis yang mengangkat tema mekanik, yaitu robot. Penulis menggunakan tema robot di dalam karya karena robot merupakan teknologi yang sekarang ini mengalami kemajuan sangat pesat. Judul karya seni ini yaitu Robot Sebagai Ide Penciptaan dalam Karya Seni Grafis.

A. Latar Belakang Penciptaan

Saat penulis berada di tengah masyarakat tentu terjadi interaksi antar individu serta melihat fenomena yang terjadi pada masyarakat tersebut, sehingga muncul ide imajinatif yang divisualisasikan dalam karya seni. Ide imajinatif yang muncul dalam penciptaan karya ini diawali dari ketertarikan penulis dengan sistem kerja mekanik terutama robot. Ketertarikan tersebut diawali dari kecintaan penulis pada balap motor, sehingga penulis sering bersinggungan dengan komponen-komponen mesin berupa gir, pipa hidrolik, baut, rantai dan roda gigi. Pada akhirnya menjadi inspirasi bagi penulis untuk mengambil bentuk-bentuk tersebut yang kemudian digunakan untuk mengekspresikan gagasan lewat karya seni grafis.

Menurut Edmund Burke Feldman dalam bukunya *Art as Image and Media* yang telah diterjemahkan oleh Sp. Gustami dikemukakan bahwa fungsi seni sebagai psikologi adalah seni untuk mengekspresikan variasi-variasi kepribadian dan interaksi kebudayaan dan perseorangan, seni juga berhubungan dengan tema-tema abadi seperti cinta, seks, perkawinan dan kelahiran keturunan.¹

Robot dipilih sebagai tema karya karena bagi penulis mempunyai nilai artistik. Sehingga menginspirasi penulis untuk mengangkat figur robot sebagai ide penciptaan dalam karya seni.

¹Edmund Burke Feldman, *Seni Sebagai Wujud dan Gagasan*, Bagian Empat, Sp. Gustami, Penerjemah, Yogyakarta: Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Yogyakarta, 1991, Hal. 13

Meskipun tidak semua makhluk hidup khususnya manusia dapat diimajinasikan ke dalam sebuah gambar figur robot. Sehingga disinilah peranan seniman untuk mampu memindahkan, mengembangkan serta memvisualisasikan imajinasi tersebut ke dalam bentuk gambar.

Pada dasarnya manusia merupakan makhluk ciptaan Tuhan yang paling sempurna badan dan akalnya. Di era modernisasi banyak manusia yang telah menggunakan teknologi, bahkan cenderung mendewakan teknologi dalam kehidupan sehari-harinya. Sesungguhnya manusia itu dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain, tetapi seiring kemajuan teknologi manusia cenderung lebih mengandalkan suatu fasilitas yang sebenarnya manusia itu sendiri bisa melakukannya. Hal ini dikarenakan manusia itu derajatnya lebih tinggi dari makhluk ciptaan Tuhan yang lain misalnya hewan dan tumbuhan.

Pada era globalisasi, banyak manusia yang memanfaatkan teknologi yang ada sebagai penunjang dalam membantu menyelesaikan tugasnya, apalagi penggunaan teknologi komputer yang saat ini terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Selain itu banyak pabrik-pabrik yang menggunakan tenaga mesin misal robot dibandingkan tenaga manusia sebab mereka berfikir menggunakan mesin itu lebih cepat daripada menggunakan tenaga manusia.

Disisi lain juga terdapat kerugian dari perkembangan teknologi saat ini yaitu timbul sifat malas dari manusia untuk berkerja karena hampir

semua pekerjaan manusia itu dikerjakan oleh komputer, sehingga timbul ketergantungan terhadap komputer serta teknologi lain.

Berbagai cerita bahkan film dibuat untuk menggambarkan robot dengan sisi baik dan buruknya. Film *The Terminator* dibuat untuk menampilkan sosok robot yang mampu berdiri sendiri. Selain itu robot pada film ini juga memiliki perasaan seperti manusia.

Manusia dalam kehidupannya terkadang menjadi sebuah robot jika sudah mulai tersentuh oleh kebutuhan. Pemikiran manusia menjadi terkotak oleh sebuah sistem yang ditimbulkan oleh dirinya sendiri maupun orang lain yang lebih berkuasa. Akibatnya banyaknya provokasi, doktrin atau perilaku manusia yang didorong oleh nafsu ragawi seperti sebuah robot yang sedang dikendalikan oleh sistem komputerisasi. Sehingga terkadang pikiran dan hati yang bersih susah untuk ditembus karena telah terdoktrin oleh nafsu duniawi. Misalnya seseorang demi memenuhi kebutuhan akan *fashion* yang sedang tren, dirinya rela menggunakan baju atau sebagainya seperti orang lain padahal sebenarnya dirinya kurang pantas menggunakan. Selain itu, di era pergaulan yang cenderung bebas seperti budaya barat ada yang menganggap *free sex* sebagai sesuatu yang biasa. Sehingga hal ini bisa menjadi kebiasaan yang nantinya dapat dianalogikan menjadi sistem kerja otak seperti seorang robot yang telah diprogram oleh manusia.

Oleh karena itu, permasalahan di atas memberikan pemahaman bahwa bisa diimajinasikan cara hidup manusia menjadi seperti sebuah robot yang telah diprogram, karena kebiasaan yang sering dilakukan oleh manusia

itu menjadi sistem yang terus direkam berulang oleh otak manusia yang dapat dianalogikan sebagai program komputerisasi. Sedangkan organ tubuh manusia juga bisa diimajinasikan menjadi serangkaian alat fisik pembentuk robot.

B. Rumusan Penciptaan

Robot diciptakan untuk dapat membantu meringankan beban dari manusia. Mereka diprogram sedemikian rupa seperti seorang manusia atau makhluk hidup lainnya. Akan tetapi, manusia dapat dimanjakan oleh kemudahan seperti ini. Sehingga mereka akan cenderung malas untuk berkegiatan. Penulis menganalogikan robot sebagai ide imajinasi makhluk hidup yang terkadang berperilaku seperti robot yang dikendalikan oleh sistem kebiasaan, norma, adat atau pengalaman yang terjadi.

Dalam penciptaan karya seni permasalahan-permasalahan yang dilihat atau terjadi dijadikan dasar dalam proses pembuatan karya. Oleh karena itu, berdasarkan fenomena permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengapa robot diinterpretasikan sebagai ide penciptaan dalam karya seni grafis?
2. Bagaimana permasalahan tersebut divisualisasikan dalam bentuk karya seni rupa melalui media seni grafis?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

- a. Tujuan penciptaan yang utama adalah menciptakan karya grafis yang bersumber dari robot sebagai sumber gagasan atau dengan ide penciptaannya
- b. Selain itu juga, meningkatkan pemahaman dan kepekaan penulis mengenai hubungan antara robot dengan bentuk imajinasi makhluk hidup

2. Manfaat Penciptaan

Untuk mengkomunikasikan secara visual imajinasi serta tanggapan-tanggapan emosional terhadap robot yang dapat dijadikan ide imajinasi makhluk hidup dalam karya seni grafis kepada orang lain.

D. Penegasan Judul

Dalam penulisan judul tugas akhir ini, kiranya perlu membuat batasan pengertian makna beserta penjelasan mengenai istilah-istilah yang dipakai dalam judul ini “Robot Sebagai Imajinasi Ide Makhluk Hidup dalam Karya Seni Grafis”, yaitu sebagai berikut:

Robot : Kata robot berasal dari kosakata “Robota” yang berarti “kerja cepat”, pekerja yang tidak mengenal rasa lelah atau bosan, budak, pekerja atau kuli. Robot adalah sebuah alat mekanik yang dapat melakukan tugas fisik, baik menggunakan pengawasan dan kontrol manusia, ataupun menggunakan program yang telah didefinisikan terlebih dulu (kecerdasan buatan)².

² www.duniatik.blogspot.com/.../pengertian-robot-robotik-dan-robotika (diakses penulis pada tanggal 21 Maret 2012, pukul 20.25 WIB)

Robot adalah sebuah mesin yang dikendalikan dan atau diprogram melalui rangkaian mekanis, elektronika maupun komputer sehingga dapat beroperasi secara otomatis.

Ide : rancangan yang tersusun di pikiran. Artinya sama dengan gagasan atau cita-cita.³

Ide merupakan sesuatu yang sangat penting dalam proses kehidupan manusia.

Ide yang cemerlang selalu dibutuhkan saat kita sedang mencari solusi dalam memecahkan masalah. Apapun jenis kegiatan, pekerjaan, usaha manusia untuk kelangsungan hidupnya tidak pernah terlepas dengan istilah ide. Ide yang diperoleh oleh penulis dinyatakan dalam sebuah karya cipta, yaitu:

Ide yang sudah dinyatakan menjadi suatu perbuatan adalah karya cipta. Untuk mengubah ide menjadi karya cipta dilakukan serangkaian proses berpikir yang logis dan seringkali realisasinya memerlukan usaha yang terus menerus sehingga antara ide awal yang muncul di pikiran dan karya cipta satu sama lain saling bersesuaian sebagai kenyataan.⁴

Berdasarkan penjabaran definisi per-kata dari judul di atas, maka judul “Robot Sebagai Ide Penciptaan dalam Karya Seni Grafis” mempunyai pengertian yaitu, memvisualisasikan robot sebagai bentuk dari kebiasaan atau kehidupan dari makhluk hidup,

³ www.gambarhidup.blogspot.com/2009/03 (diakses penulis pada tanggal 21 Maret 2012, pukul 21.15 WIB)

⁴ gambarhidup.blogspot.com/2009/03 (diakses penulis pada tanggal 21 Maret 2012, pukul 21.25 WIB)

khususnya manusia melalui penggunaan bentuk rangka yang membentuk robot, seperti: gir, rantai, pipa, dan lain-lain dalam karya seni grafis.

Imajinasi yang dilakukan oleh penulis adalah mengenai sifat atau bahkan perilaku makhluk hidup khususnya manusia yang berlaku berdasarkan rangsangan yang diperoleh dari sekitarnya membentuk sebuah kebiasaan atau sistem. Sehingga kebiasaan atau perilaku tersebut direkam secara berulang oleh otak sebagai pengendalinya. Hal ini dianalogikan oleh penulis menjadi imajinasi robot yang dikendalikan oleh sistem yang menggerakkannya.

