

**ROBOT DAN EKOSISTEM SEBAGAI IDE  
PENCIPTAAN SENI LUKIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**Minto**

**NIM 1612679021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2021**

# **ROBOT DAN EKOSISTEM SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**



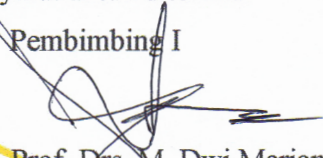
**Minto**  
**NIM 1612679021**

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  
2021


Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

ROBOT DAN EKOSISTEM SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS diajukan oleh Minto, NIM 1612679021, 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 7 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

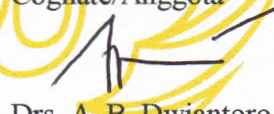
Pembimbing I

  
Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA. Ph. D  
NIP. 19561019 198303 1 003  
NIDN 0019105606

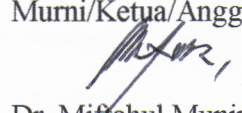
Pembimbing II

  
Setyo Priyo Nugroho M. Sn.  
NIP 19750809 200312 1 003  
NIDN 0009087504

Cognate/Anggota

  
Drs. A. B. Dwiantoro, M. S.  
NIDK 8882101019  
NIDN 0018085303

Ketua Jurusan Seni  
Murni/Ketua/Anggota

  
Dr. Miftahul Munir, M. Hum  
NIP 19760104 200912 1 001  
NIDN 0004017605

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Tumbat Raharjo, M. Hum.  
NIP 19691108 199303 1 001  
NIDN 0008116906

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, rahmat, dan karunianya sehingga Laporan Tugas Akhir dengan judul “Robot dan Ekosistem sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” dapat diselesaikan dengan baik dan lancar tanpa halangan yang berarti. Laporan ini disusun sebagai syarat menyelesaikan studi di Program Studi Sarjana Strata 1 Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam keberhasilan menyelesaikan Tugas Akhir ini penulis menyadari berkat dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA. Ph. D., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan dalam Tugas Akhir ini.
2. Setyo Priyo Nugroho M. Sn., selaku dosen pembimbing II yang juga telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan dalam Tugas Akhir ini.
3. Drs. A. B. Dwiantoro, M. S. selaku dosen yang telah memberikan masukan, dan arahan dalam Tugas Akhir ini.
4. Ichwan Noor S. Sn., M. Sn., selaku dosen wali atas bimbingannya selama masa kuliah.
5. Dr. Miftahul Munir, M. Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh Dosen Seni Murni yang telah memberikan ilmu pengetahuan naik teori maupun praktik selama masa kuliah.
9. Seluruh staf Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Ibu (Pratiyah), Ayah (Daun Uswanto) yang selalu memberikan do’a, dukungan, dan nasihat.

11. Jogja Konveksi yang memberikan beasiswa untuk melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi.
12. Sahabatku Abdul Anwaril Majid, Afra, Putra Dwi Ribut Adi Kencana, Adipati Barsel, Indra dan Taufik Hidayat yang membantu dalam kelancaran Tugas Akhir.
13. Keluarga, sahabat, seluruh Mahasiswa/i ISI Yogyakarta, dan teman-teman seperjuangan Seni Murni angkatan 2016.
14. Seluruh pihak yang telah membantu terselesaikannya Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan Tugas Akhir ini, dan semoga bermanfaat bagi kita semua.



Yogyakarta, 21 Januari 2021

Minto

## DAFTAR ISI

Halaman Judul ke 1 .....	
Halaman Judul ke 2 .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
SURAT PERYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
ABSTRAK .....	xiii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan .....	4
D. Makna Judul .....	5
<b>BAB II. KONSEP</b>	
A. Konsep Penciptaan .....	7
B. Konsep Perwujudan .....	18
<b>BAB III. PROSES PEMBENTUKAN</b>	
A. Bahan .....	25
B. Alat .....	29
C. Teknik .....	33
D. Tahapan Pembentukan .....	34
<b>BAB IV. DESKRIPSI KARYA</b> .....	41
<b>BAB V. PENUTUP</b> .....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	62
<b>LAMPIRAN</b> .....	66

## DAFTAR GAMBAR

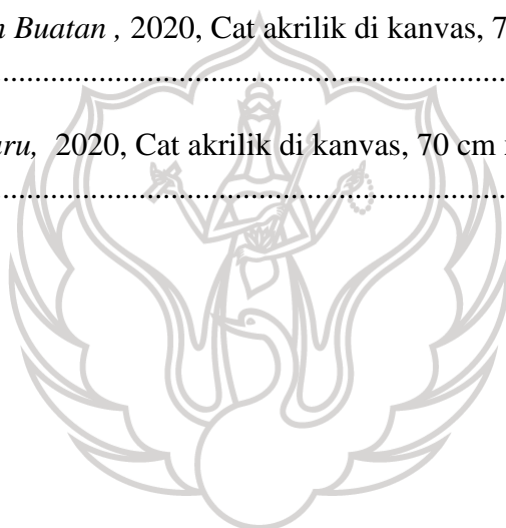
Gb. 1. Kumpulan sampah kain dari konveksi .....	9
Gb. 2. Tempat pembuangan sampah di pinggir jalan .....	10
Gb. 3. Pencemaran Air akibat Limbah Pabrik .....	10
Gb. 4. Pencemaran Udara akibat Proses Produksi Pabrik .....	11
Gb. 5. Pencemaran sawah akibat Limbah rumah tangga .....	11
Gb. 6. Kebakaran Hutan .....	12
Gb. 7. Mencairnya es di kutub akibat pemanasan global .....	12
Gb. 8. Poster film animasi WALL.E .....	14
Gb. 9. Pementasan RUR (Rossum's Universal Robots).....	15
Gb. 10. Foto Laba-Laba Black Widow .....	20
Gb. 11. Foto pertunjukan laba-laba raksasa (LA Machine) .....	21
Gb. 12. Foto objek utama setelah dideformasi.....	22
Gb. 13. Greg Craola Simkins, Procession, 2018, akrilik diatas kanvas 60 cm x 120 cm .....	23
Gb. 14. Jakub Rozalski   1920 – <i>Advanced Harvest, Digital Art</i> .....	24
Gb. 15. Martin Wittfooth   <i>Stilts</i>   2014   <i>oil on canvas</i>   124 x 124 cm.....	25
Gb. 16. <i>Spanram</i> ... ..	26
Gb. 17. Cat tembok .....	27
Gb. 18. <i>Rubber</i> dan binder .....	27

Gb. 19. Lem .....	27
Gb. 20. Kain .....	28
Gb. 21. Cat akrilik.....	28
Gb. 22. <i>Varnish</i> .....	29
Gb. 23. Kuas besar .....	30
Gb. 24. Kuas Sedang dan Kecil .....	30
Gb. 25. <i>Gun tacker</i> .....	31
Gb. 26. <i>Scraf</i> .....	31
Gb. 27. Ampelas .....	32
Gb. 28. Palet .....	32
Gb. 29 Wadah Air .....	33
Gb. 30. Pensil .....	33
Gb. 31. Gunting .....	34
Gb. 32. Tahap pemasangan kain pada <i>spanram</i> .....	35
Gb. 33. Tahap Pelapisan kain dengan lem .....	36
Gb. 34. Tahap Pelapisan kain dengan plamir .....	36
Gb. 35. Tahap pembuatan sketsa pada kertas .....	37
Gb. 36. Tahap pembuatan sketsa pada kanvas .....	38
Gb. 37. Tahap pewarnaan <i>Beckground</i> lukisan .....	38
Gb. 38. Tahap pemberian volume pada objek .....	39
Gb. 39. Tahap <i>finishing</i> dengan memberikan ada objek.....	39
Gb. 40. Tahap pemberian tanda tangan pada lukisan .....	40
Gb. 41. Tahap <i>varnish</i> lukisan .....	40



Gb. 42. Karya selesai .....	41
Gb. 43. Minto, <i>Rehabilitasi Terumbu Karang</i> , 2019 Cat akrilik di kanvas, 70 cm x 90 cm .....	42
Gb. 44. Minto, <i>Artifisial organ</i> , 2019, Cat akrilik di kanvas, 70 cm x 100 cm. .....	43
Gb. 45. Minto, <i>Lautan Minyak</i> , 2019 Cat akrilik di kanvas, 60 cm x 90 cm. .....	44
Gb. 46. Minto, <i>Sang Penyelamat</i> , 2019, Cat akrilik di kanvas, 70 cm x 90 cm. .....	45
Gb. 47. Minto, <i>Harapan Baru</i> , 2019, Cat akrilik di kanvas, 60 cm x 80 cm. .....	46
Gb. 48. Minto, <i>Tumpahan</i> , 2020, Cat akrilik di kanvas, 70 cm x 90 cm. .....	47
Gb. 49. Minto, <i>Mengambil Harta</i> , 2020, Cat akrilik di kanvas, 70 cm x 90 cm. .....	48
Gb. 50. Minto, <i>Robot Pemadam</i> , 2020, Cat akrilik di kanvas, 70 cm x 90 cm. .....	49
Gb. 51. Minto, <i>Menanam untuk Masa Depan</i> , 2020, Cat akrilik di kanvas, 80 cm x 100 cm.....	50
Gb. 52. Minto, <i>Membeku</i> , 2020, Cat akrilik di kanvas, 60 cm x 90 cm. .....	51
Gb. 53. Minto, <i>Menyaring</i> , 2020, Cat akrilik di kanvas, 70 cm x 90 cm. .....	52
Gb. 54. Minto, <i>Tak Kunjung Usai</i> , 2020, Cat akrilik di kanvas, 70 cm x 90 cm. .....	53
Gb. 55. Minto, <i>Kraken</i> , 2020, Cat akrilik di kanvas, 70 cm x 90 cm. .....	54

Gb. 56. Minto, <i>Cumulonimbus</i> , 2020, Cat akrilik di kanvas, 70 cm x 90 cm.	55
Gb. 57. Minto, <i>Pengurai Perca</i> , 2020, Cat akrilik di kanvas, 70 cm x 90 cm.	56
Gb. 58. Minto, <i>lautan sampah</i> , 2020, Cat akrilik di kanvas, 70 cm x 90 cm.	57
Gb. 59. Minto, <i>Penjaga Hutan</i> , 2020, Cat akrilik di kanvas, 70 cm x 90 cm.	58
Gb. 60. Minto, <i>Penghancur Sampah</i> , 2020, Cat akrilik di kanvas, 80 cm x 100 cm.	59
Gb. 61. Minto, <i>Hujan Buatan</i> , 2020, Cat akrilik di kanvas, 70 cm x 90 cm.	60
Gb. 62. Minto, <i>Berburu</i> , 2020, Cat akrilik di kanvas, 70 cm x 90 cm.	61



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN.....	66
A. Foto diri dan biodata mahasiswa .....	66
B. <i>Curriculum Viate</i> .....	67
C. Foto Situasi Display Karya Pameran.....	68
D. Foto Situasi Pameran .....	69
E. Poster Pameran .....	70
F. Katalog .....	



## ABSTRAK

Ekosistem memiliki peran yang sangat penting untuk semua makhluk hidup yang tinggal didalamnya. Hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungan, menjadikan kedua hal tersebut tidak dapat terpisahkan. Sehingga apabila lingkungan terganggu, cepat atau lambat akan mempengaruhi makhluk hidup yang tinggal di lingkungan tersebut. Manusia, sebagai makhluk yang paling pintar di muka bumi, memiliki kewajiban untuk mengelola, mengatur, memelihara, dan memimpin alam semesta. Dengan perkembangan teknologi, manusia memiliki kesempatan mengatasi kerusakan ekosistem dengan menciptakan mesin khusus berupa robot untuk memperbaiki ekosistem. Pada saat menempuh pendidikan di SMK jurusan teknik otomotif, terdapat mata pelajaran yang berisi menggambar komponen-komponen mesin. Hal tersebut menimbulkan ketertarikan pada bentuk-bentuk mekanik yang sering diamati. Selain itu juga didukung dengan kesukaan menonton film fiksi ilmiah bertemakan robot, salah satunya berjudul WALL.E. Muncul imajinasi untuk memperbaiki kerusakan ekosistem oleh manusia menggunakan robot. Sebagai seorang yang berkecimpung dalam seni lukis, gagasan untuk merespon fenomena kerusakan ekosistem divisualkan dalam bidang dua dimensional berupa lukisan. Dalam perwujudan lukisan dengan tema robot dan ekosistem, menggunakan teknik deformasi, deformasi yang digunakan adalah transformasi, yaitu mengubah susunannya saja tanpa mengubah bentuk. Dengan terciptanya karya lukis ini, diharapkan menimbulkan kesadaran betapa pentingnya alam bagi kehidupan manusia dan makhluk hidup lainnya.

**Kata kunci:** Robot, Ekosistem, Deformasi

## ABSTRACT

*The ecosystem has a substantial role for its living creatures. The reciprocal relationship between living things and the environment makes them inseparable. Thus, if environmental disturbances happened, it will inevitably affect the habitat of organisms in its surrounding. Humans, as the most intelligent beings on earth, should manage, organize, maintain, and lead nature. With technological advancement, humans have the opportunity to overcome ecosystem damage by creating machines in the form of robots with distinctive functions to enrich the resilience of the ecosystem. At the time of studying in the vocational school majoring in automotive engineering, some subjects contained drawing machine components. The interest rose while contemplating mechanical forms. Besides, it was also supported by watching robotic science fiction films, one of which is WALL.E. It generates the imagination to repair the damaged ecosystem by using robots. As someone who is involved in the painting field, the idea to respond phenomenon of ecosystem damage is visualized in a two-dimensional plane in the form of painting. With the ideas and imagination, the author constructs a new form of robotics with particular functions to restore environmental conditions. Hopefully, these paintings will raise awareness of the importance of nature for all living creatures, include humans.*

**Keywords:** Robot, Ecosystem, Deformation

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Seni dapat mengangkat persoalan kehidupan manusia, salah satunya persoalan lingkungan. Pencemaran ekosistem yang terjadi membuat bumi semakin rusak, banyak kerusakan yang terjadi disebabkan oleh manusia yang tidak bertanggung jawab dan hanya memikirkan keuntungan untuk dirinya sendiri, sehingga kondisi lingkungan menjadi tidak seimbang. Ekosistem memiliki peranan yang sangat penting untuk semua makhluk hidup yang tinggal di dalamnya. Ekosistem merupakan hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungan yang menjadikan kedua hal tersebut tidak dapat terpisahkan. Jadi apabila lingkungan terganggu, cepat atau lambat akan mempengaruhi makhluk hidup yang tinggal di lingkungan tersebut. Manusia diciptakan sebagai makhluk yang paling pintar di muka bumi, maka memiliki kewajiban untuk mengelola, mengatur, memelihara, dan memimpin alam semesta. Manusia hidup dalam lingkungan dan melakukan interaksi dengan komponen-komponen yang ada di lingkungan tersebut. Interaksi ini dapat terjadi dengan komponen biologis, non-biologis dan sosiokultural. Hubungan timbal balik antara manusia dan lingkungan akan menciptakan manusia yang mempengaruhi lingkungan hidup, dan sebaliknya manusia dipengaruhi lingkungan hidupnya.

Pada dasarnya seni tidak pernah sama sekali dan berdiri sendiri, atau terpisah dari lingkungannya. Seni selalu berhubungan dengan alam saling mempengaruhi, EcoArt istilah ini adalah suatu istilah dari payung untuk seni yang dikembangkan melalui suatu paradigma yang meyakini bahwa seni tidak lagi dapat dipandang semata dari aspek estetikanya saja, melainkan harus pula memperhitungkan relasi timbal-balik antara seni dan lingkungan dimana seni itu hidup dan berkembang.<sup>1</sup> Manusia dan lingkungan hidup harus memiliki hubungan yang dinamis. Perubahan lingkungan hidup akan menyebabkan perubahan dalam kebiasaan manusia untuk menyesuaikan diri dengan kondisi yang baru. Perubahan kebiasaan manusia ini selanjutnya akan menyebabkan perubahan pada

---

<sup>1</sup>Dwi Mariantono, M., *Seni & Daya Hidup dalam Perspektif Quantum*, (Yogyakarta: Scritto Books dan BP ISI Yogyakarta, 2019) hlm 262

lingkungan hidup. Hanya dalam lingkungan hidup yang baik manusia dapat berkembang secara maksimal, dan hanya dengan manusia yang baik lingkungan hidup dapat berkembang ke arah yang baik.

Kerusakan lingkungan yang sekarang ini terus terjadi di bumi disebabkan oleh dua faktor yaitu; faktor dari alam itu sendiri dan oleh manusia seperti banjir, tanah longsor, kebakaran hutan dan penggundulan hutan pencemaran karena limbah pabrik. Ekosistem adalah suatu sistem yang berinteraksi terdiri dari sekelompok organisme dengan lingkungan fisik.<sup>2</sup> Apabila manusia dan lingkungan dapat mencapai keseimbangan maka fenomena kerusakan ekosistem akan dapat dicegah dan diperbaiki.

Perkembangan teknologi dan pertumbuhan jumlah penduduk telah meningkatkan kebutuhan manusia, menyebabkan kualitas dan kuantitas alam untuk memenuhi berbagai kebutuhan makhluk hidup terus menurun hingga habis. Untuk memenuhi kebutuhannya manusia mulai meninggalkan alam yang mulai rusak dan mencari sumber daya alam lain. Dahulu manusia mengutamakan menjaga alam, dimana mereka mengambil dan memanfaatkan hasil alam hanya untuk memenuhi kebutuhan pangan dan kebutuhan hidup, sebagai sumber pertama dan terpenting bagi pemenuhan berbagai kebutuhan. Pengaruh perkembangan zaman terhadap umat manusia ke arah yang lebih modern, maju dan kompleks justru merusak alam dan lingkungan menjadi tidak seimbang. Teknologi yang semakin canggih dan penggunaan bahan bakar alam, pembangunan pabrik yang mencemari air, tanah, udara, membakar hutan, membuang sampah sembarangan, menimbulkan polusi dan limbah yang tentunya semakin menambah rusaknya bumi, dan mengancam keberlangsungan hidup manusia, hewan dan tumbuhan, bahkan bumi itu sendiri. Dalam kehidupan nyata, manusia merusak alam melalui alat perantara berupa mesin.

Namun, yang kita tahu saat ini adalah pembuatan produk mesin yang cepat dan efisien menjadi prioritas utama yang membuat manusia lupa akan dampak kerusakan yang terjadi. Mereka menggunakan alam sebagai bahan bakar agar dapat memenuhi kebutuhan, tanpa memikirkan dampak negatif dari mesin tersebut yang menimbulkan kerusakan yang dampaknya langsung mempengaruhi kondisi lingkungan yang nantinya akan mempengaruhi makhluk hidup lain. Tidak

---

<sup>2</sup> Tresna Sastrawijaya, A, *Pencemaran lingkungan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009) hlm. I68

semua makhluk hidup dapat beradaptasi dengan lingkungan baru yang merupakan lingkungan yang mengalami penurunan kualitas, sehingga banyak biota yang tinggal di lingkungan tersebut mati, seperti pengalaman pribadi penulis dalam bekerja di konveksi yang beralamat di Nglarang Lor, Sidoarum, Godean, Besi, Sidoarum, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Konveksi ini bergerak dibidang pembuatan pakaian, dari proses produksi pakaian akan menghasilkan kain perca, limbah yang dihasilkan dalam jumlah banyak dan memerlukan pengolahan agar tidak mencemari lingkungan, tetapi dalam praktiknya konveksi ini limbah dibuang langsung dan dibakar tanpa melakukan proses pengolahan.

Pembuangan limbah kain perca akan mengganggu keseimbangan ekosistem sehingga dapat membuat beberapa biota yang ada di tanah terganggu dan mati karena tidak dapat beradaptasi. Selain menyebabkan punahnya beberapa biota yang ada di tanah tumpukan limbah perca yang mempunyai sifat susah untuk terurai mengakibatkan daerah yang digunakan sebagai tempat pembuangan mengalami peninggian. Pengolahan limbah perca dengan dibakar memang mengurangi dari segi fisik tetapi disisi lain pembakaran kain perca ikut menyumbang polusi udara.

Tidak hanya di darat, tetapi juga di wilayah perairan seperti sungai dan laut, kerusakan akibat ulah manusia dapat terjadi. Misalnya masalah disebabkan oleh sampah plastik dan banyak kasus terjadi dimana penyu dan hewan lain terjatuh sampah plastik dan mengira sampah plastik sebagai makanan, juga banyak kasus paus yang terdampar dan mati ketika dibuka perutnya penuh dengan sampah plastik. Ini bukti bahwa bahaya sampah plastik jika dibuang ke lingkungan.

Dari berbagai permasalahan kerusakan ekosistem, manusia seharusnya sadar karena dari sifat egoisnya dalam mengeruk kekayaan alam mempunyai dampak negatif, dan timbul keinginan untuk memperbaiki kerusakan lingkungan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Manusia memiliki kesempatan mengatasi kerusakan ekosistem dengan menciptakan mesin khusus untuk memperbaiki ekosistem. Dari peristiwa dan pengalaman tadi maka sebagai seorang yang terjun dalam dunia seni lukis perlu merespon fenomena kerusakan ekosistem



yang telah terjadi dan ingin mengembalikan kondisi lingkungan yang sudah tercemar dan rusak seperti kondisi semula, dengan menggunakan robot sebagai pelaku atau alat untuk memperbaiki lingkungan dengan memvisualkan kerusakan ekosistem dalam karya lukis sebagai media penyampai pesan, pengingat dan ajakan untuk lebih peduli dengan lingkungan. Hal inilah yang menjadi daya tarik untuk mengambil ide “Robot dan Ekosistem Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” .

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dalam rangka mewujudkan keinginan memulihkan kondisi lingkungan yang rusak akibat ulah manusia, kegiatan manusia berdampak negatif terhadap ekosistem, oleh karena itu rumusan-rumusan berikut ini yang menjadi dasar penulisan dan penciptaan karya seni lukis:

1. Kerusakan ekosistem apa yang menjadi ide penulis?
2. Bagaimana menyampaikan gagasan kerusakan ekosistem dalam penciptaan seni lukis?
3. Bagaimana mevisualisasikan kerusakan ekosistem dengan visualisasi robot?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

Tujuan:

1. Memvisualisasikan kerusakan ekosistem yang diperbaiki dengan robot.
2. Memvisualisasikan kasus kerusakan ekosistem sebagai ide penciptaan seni lukis.
3. Menyadarkan dan mengajak masyarakat untuk menjaga keseimbangan ekosistem melalui karya seni lukis.

Manfaat :

1. Dengan karya ini masyarakat sadar bahwa pentingnya menjaga ekosistem.
2. Melalui karya ini diharapkan memicu semangat dalam menjaga kelestarian ekosistem.

#### D. Makna Judul

Untuk memperkuat judul dan agar tidak menimbulkan kesalah pahaman terhadap makna, maka penulis memberikan penjelasan mengenai judul “Robot dan Ekosistem Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” maka berikut ini penjelasan makna per kata :

##### 1. Robot

Istilah robot berasal dari bahasa Cheko,” *Robota*” yang berarti pekerja atau kuli yang tidak mengenal lelah atau bosan. Robot merupakan alat mekanik yang diciptakan untuk meringankan pekerjaan manusia.<sup>3</sup>

##### 2. Dan

Penghubung satuan bahasa.<sup>4</sup>

##### 3. Ekosistem

ialah suatu sistem yang terikat secara grafis di dalamnya sekelompok organisme berinteraksi dengan anasir biotik dan abiotik dari lingkungannya sebagai satu kesatuan yang bersifat timbal balik.<sup>5</sup>

##### 4. sebagai

Kata depan untuk menyatakan status.<sup>6</sup>

##### 5. Ide

Rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan; cita-cita.<sup>7</sup>

##### 6. Penciptaan

Proses, cara, perbuatan menciptakan.<sup>8</sup>

<sup>3</sup> Pram, *Just Robot/pram*, (Jakarta:Pacu Minat Baca, 2013), hlm. 3

<sup>4</sup> <http://kbbi.web.id>(diakses senin 9 november 2020 pukul 10.12 WIB )

<sup>5</sup> Abdoellah, Oekan S. , *Ekologi Manusia Dan Pembangunan Berkelanjutan*, (Jakarta:PTGramedia Pustaka Utama, 2017), hlm. 20

<sup>6</sup> <https://kbbi.web.id/bagai.html> (diakses pada Selasa, 3 Desember, 2019, pukul 14.43 WIB)

<sup>7</sup> <http://kbbi.web.id> (diakses senin 9 november 2020 pukul 11.12 WIB )

<sup>8</sup> <http://kbbi.web.id> (diakses senin 9 november 2020 pukul 11.30 WIB )

## 7. Seni Lukis

Seni lukis adalah ungkapan pengalaman estetik seseorang yang di tuangkan dalam bidang dua dimensi (dua matra,) dengan menggunakan medium Rupa, yaitu garis, warna, tekstur *shape*, dan sebagainya.<sup>9</sup>

Dan dari pengertian di atas arti secara keseluruhan “ Robot dan Ekosistem Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” mengemukakan tentang keadaan alam yang rusak akibat ulah manusia yang menyebabkan ekosistem menjadi tidak seimbang. Imajinasi tentang kerusakan lingkungan yang disebabkan oleh manusia, akan diperbaiki oleh manusia menggunakan robot-robot yang memiliki alat yang bisa mengembalikan kondisi lingkungan, karena dengan adanya robot maka manusia tidak perlu langsung untuk menanggulangi kerusakan alam yang biasanya berbahaya. Dalam memvisualkannya lebih banyak menggunakan objek-objek robot hewan yang menjaga dan memperbaiki ekosistem sebagai hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungan. Dituangkan dalam karya seni lukis yang di dalamnya mengandung pesan kepada setiap yang melihatnya.

---

<sup>9</sup> Soedarso SP, *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1987) hlm 10.