

ROBOT HUMANOID SEBAGAI SUMBER INSPIRASI DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS



PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Melengkapi Gelar Sarjana Seni
Jurusan Seni Rupa Murni

Oleh:

RACHMAD ARDI APRIANTO
NIM. C. 0610020

**FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2015**

commit to user

PERSETUJUAN

ROBOT HUMANOID SEBAGAI SUMBER INSPIRASI DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS

Disusun Oleh:
RACHMAD ARDI APRIANTO
NIM. C. 0610020

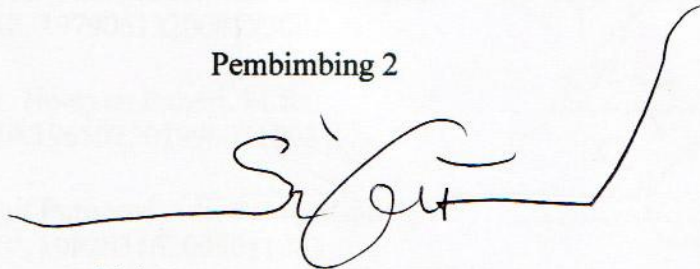
Telah disetujui oleh pembimbing
Tanggal : ...20 Januari 2015...

Pembimbing 1



Dr. Nooryan Bahari, M.Sn.
NIP.196502201990031001


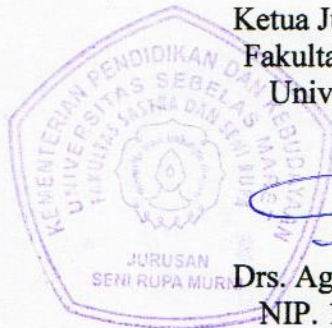
Pembimbing 2



Sigit Purnomo Adi, S.Sn., M.Sn.
NIP 198203162005011033

Mengetahui

Ketua Jurusan Seni Rupa Murni
Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret



Drs. Agustinus Sumargo, M.Sn.
NIP. 195103221985031001

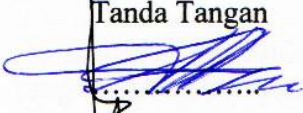

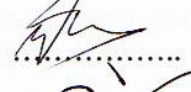

PENGESAHAN

ROBOT HUMANOID SEBAGAI SUMBER INSPIRASI DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS

Disusun Oleh:
RACHMAD ARDI APRIANTO
NIM. C. 0610020

Telah disetujui oleh Tim Penguji Jurusan Seni Rupa Murni,
Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret, Surakarta
Pada tanggal: ... 20 Januari 2015

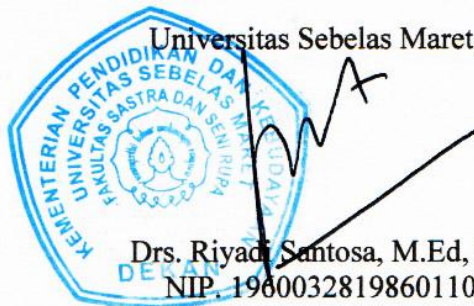
Dewan Penguji,

| Jabatan | Nama | Tanda Tangan |
|------------|--|---|
| Ketua | Drs. Agustinus Sumargo, M.Sn. NIP. 195103221985031001 |  |
| Sekretaris | Dyah Yuni Kurniawati, S.Sn., M.Sn NIP. 197906132008122002 |  |
| Penguji I | Dr. Nooryan Bahari, M.Sn. NIP.196502201990031001 |  |
| Penguji II | Sigit Purnomo Adi, S.Sn., M.Sn NIP. 198203162005011003 |  |

Dekan

Fakultas Sastra dan Seni Rupa,

Universitas Sebelas Maret,



Drs. Riyadi Santosa, M.Ed, Ph.D
NIP. 196003281986011001

PERNYATAAN

Nama : Rachmad Ardi Aprianto

NIM : C0610020

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa konsep pengantar karya TA berjudul *Robot Humanoid Sebagai Sumber Inspirasi dalam Penciptaan Karya Seni Grafis* adalah betul-betul karya sendiri dan tidak dibuatkan oleh orang lain. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam konsep pengantar karya ini diberi *citasi* (kutipan) dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan konsep pengantar karya TA dan gelar yang diperoleh dari konsep pengantar karya ini dicabut.

Surakarta, Januari 2015
Yang membuat pernyataan,



Rachmad Ardi Aprianto
NIM. C.0610020

PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini kupersembahkan:

- Allah SWT, atas berkat dan rahmat yang telah telah dilimpahkanNya.
- Ayah dan Ibu,
- Kakak dan Adik,
- Teman-teman serta almamaterku.

MOTTO

*“Hidup itu seperti naik sepeda;
untuk menjaga keseimbangan, kau harus tetap bergerak”*

Albert Einstein

*“Jadilah manusia yang pada kelahiranmu semua orang tertawa bahagia, tetapi
hanya kamu sendiri yang menangis; dan pada kematianmu semua orang
menangis sedih, tetapi hanya kamu sendiri yang tersenyum”*

Mahatma Gandhi

“Sujud Tertinggi adalah Membahagiakan Orang Lain”

Sudjiwo Tedjo

*“Jadi kamu masih hobi mengeluh?
Apa kamu sudah lupa pada janjimu sebelum diturunkan ke dunia ini?”*

Penulis

KATA PENGANTAR

Asalamu'alaikum Wr.wb.

Puji syukur kepada Allah SWT, atas limpahan nikmat, berkah, dan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni. Shalawat serta salam tidak lupa penulis sampaikan kepada Rasulullah SAW, yang telah membebaskan kita dari zaman yang penuh kezaliman, dan membawa kita menuju zaman yang sarat dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih atas segala doa, petunjuk, serta kerja samanya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Maka dari itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Drs. Riyadi Santosa, M.Ed, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Drs. Agustinus Sumargo, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Murni Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret.
3. Dr. Nooryan Bahari, M.Sn. selaku pembimbing I yang telah memberikan dorongan, semangat, motivasi dalam penyusunan dan penyelesaian karya Tugas Akhir.
4. Sigit Purnomo Adi S.Sn, M.Sn, sebagai Pembimbing II yang sedia memberikan waktunya untuk berkonsultasi dan motivasi dalam penyusunan dan penyelesaian karya Tugas Akhir.
5. Dyah Yuni Kurniawati, S.Sn., M.Sn selaku Sekretaris sidang Tugas Akhir.

6. Drs. Agus Nur Setyawan, M.Hum, selaku Koordinator Tugas Akhir atas pengarahannya selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa Murni Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan ilmunya, sehingga dapat menjadi bekal dikemudian hari.
8. Segenap staf dan karyawan UPT Perpustakaan Pusat UNS.
9. Ayah dan Ibu yang telah membantu doa dan memberikan fasilitas dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
10. Kakak dan Adik yang telah memberikan saya semangat dan doa pada setiap waktu.
11. Seluruh teman-teman di Prodi Seni Murni angkatan 2010, Adit, Bagas, Puji, Sugeng, Asfian, Ardi, Angga, Dika, Diki, Monica, Luna, Tanti, Achri, Ananda, Alam, Ukik; angkatan 2009, Kholik, David, Ratna, Ismi, Jefry, Faid, Gunawan, Yudi; angkatan 2008, Faqih dan Heri yang dengan segala kemurahannya telah bersedia membantu dan mendukung saya.
12. Komunitas UMUK dengan segala pemudanya yang memberikan motivasi untuk selalu bergerak maju.
13. Semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan sehingga hasil yang diperoleh jauh dari sempurna, karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Surakarta, Januari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| HALAMAN MOTTO | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| ABSTRAK | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Batasan Masalah | 3 |
| C. Rumusan Masalah | 3 |
| D. Tujuan Penulisan..... | 3 |
| E. Manfaat Penulisan | 4 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 5 |
| A. Tema (<i>Subject Matter</i>) | 5 |
| 1. Pengertian Robot <i>Humanoid</i> | 5 |
| 2. Bentuk Fisik Robot <i>Humanoid</i> | 6 |
| 3. Bentuk Fungsi Robot <i>Humanoid</i> | 7 |
| 4. Ragam Produk Robot <i>Humanoid</i> | 8 |

| | |
|--|----|
| B. Bentuk (<i>Form</i>)..... | 16 |
| 1. Analisis Unsur/Elemen Seni Rupa | 16 |
| a. Garis | 16 |
| b. Bidang | 17 |
| c. Warna | 18 |
| d. Tekstur | 20 |
| 2. Prinsip Dasar Seni Rupa | 21 |
| a. Kesatuan (<i>Unity</i>) | 21 |
| b. Keseimbangan (<i>Balance</i>) | 21 |
| c. Keselarasan (<i>Ritme</i>)..... | 22 |
| d. Dominasi | 23 |
| e. Kesederhanaan | 24 |
| C. Komposisi dalam Karya Seni | 24 |
| D. Media dan Teknik | 25 |
| E. Analogi Bentuk dalam Karya Seni | 26 |
| F. Referensi Karya | 29 |
| 1. <i>Game Megaman</i> | 29 |
| 2. <i>Film Transformers</i> | 30 |
| 3. <i>Film RoboCop</i> | 31 |

| | | |
|--------------------------------|---|-----------|
| BAB III | ROBOT HUMANOID SEBAGAI SUMBER INSPIRASI | |
| | DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS | 33 |
| A. Implementasi Teoritis | | 33 |
| B. Implementasi Visual..... | | 34 |

| | |
|----------------------------------|-----------|
| 1. Konsep Perwujudan..... | 34 |
| a. Garis | 34 |
| b. Bidang | 35 |
| c. Warna | 35 |
| d. Tekstur | 35 |
| 2. Medium dan Alat..... | 36 |
| 3. Proses Pembuatan Karya | 37 |
| 4. Penyajian | 39 |
| 5. Deskripsi Karya..... | 40 |
| BAB IV PENUTUP | 76 |
| A. Kesimpulan | 76 |
| B. Saran..... | 77 |
| DAFTAR PUSTAKA | 78 |
| LAMPIRAN..... | 80 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------------|---|----|
| Gambar 2.1 | Bentuk Fisik Robot <i>Humanoid</i> | 6 |
| Gambar 2.2 | Robot <i>Humanoid HOAP-2</i> | 9 |
| Gambar 2.3 | Robot <i>Humanoid HUBO</i> | 10 |
| Gambar 2.4 | Robot <i>Humanoid Wakamaru</i> | 11 |
| Gambar 2.5 | Robot <i>Humanoid TOPIO</i> | 12 |
| Gambar 2.6 | Robot <i>Humanoid REEM-2</i> | 13 |
| Gambar 2.7 | Robot <i>Humanoid Robonaut</i> | 13 |
| Gambar 2.8 | Robot <i>Humanoid ASIMO</i> | 15 |
| Gambar 2.9 | Raut Garis | 16 |
| Gambar 2.10 | Macam-macam Raut Bidang..... | 18 |
| Gambar 2.11 | Lingkaran Warna..... | 19 |
| Gambar 2.12 | Karakter Robot dalam <i>Game Megaman</i> | 29 |
| Gambar 2.13 | Karakter Robot dalam Film <i>Transformers</i> | 31 |
| Gambar 2.14 | Karakter Robot Polisi dalam Film <i>RoboCop</i> | 32 |
| Gambar Karya 2.15 | Robot Humanoid I..... | 40 |
| Gambar Karya 2.16 | Robot Humanoid II | 43 |
| Gambar Karya 2.17 | Robot Humanoid III..... | 45 |
| Gambar Karya 2.18 | Robot Humanoid IV..... | 48 |
| Gambar Karya 2.19 | Robot Humanoid V | 50 |
| Gambar Karya 2.20 | Robot Humanoid VI..... | 53 |
| Gambar Karya 2.21 | Robot Humanoid VII | 55 |
| Gambar Karya 2.22 | Robot Humanoid VIII | 58 |

| | | |
|------------------|--------------------------|----|
| Gambar Karya 3.1 | Robot Humanoid IX..... | 61 |
| Gambar Karya 3.2 | Robot Humanoid X..... | 64 |
| Gambar Karya 3.3 | Robot Humanoid XI..... | 66 |
| Gambar Karya 3.4 | Robot Humanoid XII..... | 68 |
| Gambar Karya 3.5 | Robot Humanoid XIII..... | 71 |
| Gambar Karya 3.6 | Robot Humanoid XIV..... | 73 |

ABSTRAK

Rachmad Ardi Aprianto. C. 0610020. 2010. *ROBOT HUMANOID SEBAGAI SUMBER INSPIRASI DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS*. Pengantar Karya Tugas Akhir (S-1). Jurusan Seni Rupa Murni. Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Universitas Sebelas Maret.

Tugas Akhir ini memvisualisasikan gagasan pemikiran penulis dalam bentuk karya seni grafis dengan teknik cetak tinggi, yang terinspirasi dari keunikan robot *humanoid*. Permasalahan yang dibahas dalam Tugas Akhir ini, yaitu; 1) Apa keunikan robot *humanoid* yang menumbuhkan inspirasi?, 2) Mengapa keunikan robot *humanoid* dapat menumbuhkan inspirasi untuk berkarya seni rupa?, 3) Bagaimana mewujudkan keunikan robot *humanoid* ke dalam karya seni grafis? Tujuan Tugas Akhir ini adalah; 1) Menjelaskan keunikan robot *humanoid* yang dapat menumbuhkan inspirasi. 2) Menjelaskan keunikan robot *humanoid* yang dapat diwujudkan ke dalam karya seni rupa. 3) Mewujudkan keunikan robot *humanoid* ke dalam karya seni grafis. Dewasa ini bermunculan berbagai produk robot *humanoid*. Robot *humanoid* adalah robot yang dapat beradaptasi dengan perubahan lingkungan atau dirinya sendiri. Keunikan bentuk fisik dan bentuk fungsinya yang beragam memunculkan inspirasi kepada penulis yang ditangkap dalam bentuk ide. Penulis kemudian mengembangkan keunikan tersebut dan menjadikannya sebagai sumber inspirasi dalam konsep penciptaan karya Tugas Akhir. Penulis mewujudkan konsep penciptaan tersebut dalam karya seni grafis dengan teknik cetak tinggi. Medium yang digunakan adalah *hardboardcut* di atas kertas berukuran 40 x 60 cm sebanyak 14 karya dan dicetak sebanyak 5 edisi pada tiap karya.

Kata kunci: **Robot *Humanoid*; Keunikan Bentuk Fisik dan Bentuk Fungsi; *Hardboardcut* di atas Kertas; Seni Grafis.**