

## **ROBOT SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN LUKISAN SURREALISTIK**

### **ROBOT AS AN INSPIRATION FOR THE CREATION OF A SURREALISTIC PAINTING**

Oleh: Finsa Himawan, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, mylofxylo@gmail.com

#### **Abstrak**

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan konsep penciptaan, proses visualisasi, dan bentuk lukisan dengan judul *Robot sebagai inspirasi penciptaan lukisan Surealistik*. Metode yang digunakan penulis adalah metode observasi melalui komik, film animasi dan film fiksi ilmiah untuk mencari dan memilih tema yang sesuai dengan konsep penciptaan lukisan, yaitu personifikasi robot. Metode eksperimen dilakukan untuk mengembangkan teknik dalam lukisan dengan cara eksplorasi bentuk melalui sketsa berbagai alternatif dan eksplorasi teknik dalam proses melukis itu sendiri. Proses visualisasi lukisan dikerjakan menggunakan media cat akrilik di atas kanvas dengan teknik *opaque* dan *brushstroke*. Bentuk lukisan merupakan komunitas robot yang dilukiskan secara surealistik. Adapun karya yang berjumlah 8 terdiri dari *Laboratory Prototype* (130X100 Cm), *Prototype Robot* (90X150 Cm), *For Venu* (140X160 Cm), *Story about Bird* (120X140 Cm), *Light of Hope* (100X120 Cm), *Waiting for the Ghost* (100X140 Cm), *Captures the Hope* (150X90Cm), *Unexpected Journey* (100X140 Cm).

Kata kunci: Robot, Surealistik, Lukisan

#### **Abstract**

The aims of this art work is to describe the concept of creation, visualization process, and the form of paintings which titled *Robot as an inspiration for the creation of a surrealistic painting*. The method used observation through comics, animation films and science fiction films to find and choose a theme that fits the concept of the creation of the painting, which is the personification of the robot. Experiments methods were conducted to develop techniques in painting by exploration of alternative forms through various sketches and exploration techniques in the process of painting itself. Visualization process using acrylic paints on canvas with opaque and brushstroke techniques. Forms of painting depicted a robotic community in surrealistic. The artworks results are 8 paintings: *Laboratory Prototype* (130X100 cm), *Prototype Robot* (90X150 cm), *For Venu* (140X160 cm), *Story about Bird* (120X140 cm), *Light of Hope* (100X120 cm), *Waiting for the Ghost* (100X140 cm), *Captures the Hope* (150X90Cm), *Unexpected Journey* (100X140 cm).

Keywords: Robot, Surrealistic, Painting

## PENDAHULUAN

Berkarya seni merupakan kebutuhan jiwa seorang seniman, yang berfungsi sebagai penyemangat, penenang, dan sarana untuk mengeksplorasi diri. Dalam proses penciptaan tersebut sangat dibutuhkan beberapa hal seperti tema pokok. Tema pokok adalah rangsangan cipta seniman dalam usahanya menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Dalam sebuah karya seni hampir semua dipastikan adanya pokok pikiran. Tema dalam seni lukis adalah hal-hal yang diketengahkan dalam karya. Pemilihan tema sifat manusia dalam lukisan berkaitan kesukaan penulis terhadap robot. Penulis hendak menghadirkan kembali cerita tentang robot yang terinspirasi dari cerita komik dan film tentang animasi ataupun film tentang fiksi ilmiah. Figur robot dalam lukisan menjadi bahasa ungkap, dengan menggunakan media kanvas serta cat akrilik.

Dalam komik, film animasi dan film fiksi ilmiah yang menghadirkan cerita-cerita fiksi, memberikan gambaran dunia fantasi yang begitu luas. Seperti halnya pada cerita yang mengangkat kisah robot, yaitu sebuah mesin yang memiliki kemampuan serta kecerdasan seperti manusia. Beberapa film animasi dan fiksi ilmiah yang mengisahkan tentang robot diantaranya *Metropolis*, *Astroboy*, *Chappie*, *I Robot*, *Avengers: Age of Ultron* dan *Star Wars*. Film tentang robot selalu menyuguhkan cerita seru dan juga nilai kemanusiaan. Cerita robot pada film atau komik mempunyai peranan sebagai tokoh hero, manusia perkasa, bersahabat dengan manusia, memerangi kejahatan, tetapi ada juga digambarkan sebagai musuh yang menghancurkan.

Sejak kecil penulis menyukai animasi dan film tentang robot dan fiksi ilmiah, cerita tentang teknologi masa depan yang dikembangkan umat manusia, Bagaimana sebuah mobil bisa terbang dengan anti gravitasi, bagaimana teknologi untuk menciptakan robot agar menjadi hidup dan memiliki hati dan pikiran seperti manusia, bagaimana sebuah teknologi diciptakan agar ramah terhadap lingkungan dan menghargai alam,

bagaimana robot memiliki peran yang sama dengan manusia, hal tersebut merupakan sebuah teknologi yang belum ada di zaman ini. Dalam film dan komik sering diceritakan bahwa robot tercipta oleh seorang profesor untuk membantu pekerjaan manusia yang dapat melakukan tugas fisik, baik menggunakan pengawasan dan kontrol manusia, ataupun menggunakan program yang telah didefinisikan terlebih dahulu yang digunakan sebagai otak dan hal tersebut menggunakan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) sehingga terciptalah robot yang memiliki kecerdasan pikiran seperti layaknya manusia.

Terinspirasi dari cerita fiksi robot yang sering diangkat dalam film dan komik, dicoba untuk mengemukakan ide dan konsep yang diwujudkan ke dalam lukisan. Sebagai tahap awal dengan membangun landasan penciptaan berupa konsep estetis. Figur robot dalam penciptaan lukisan sebagai wujud personifikasi atau memberikan sifat-sifat manusia pada robot dengan mengangkat tema teknologi masa depan, sehingga bentuk robot mampu melahirkan pemaknaan baru yang lebih luas dan longgar untuk diinterpretasikan. Figur robot dapat dimaknai dari manusia tangguh dan kuat, keangkuhan, semangat, kehidupan berat dan keras, manusia yang terkendali, dan ketergantungan manusia akan keberadaan teknologi. Dalam robot-robot yang penulis ciptakan robot memiliki sifat seperti manusia, mereka dapat merasakan dan mengerti apa yang dirasakan manusia, mereka juga mempunyai sifat layaknya manusia, seperti perasaan sedih, marah, bahagia.

Bentuk lukisan penulis sendiri menggunakan pendekatan surealistik dengan penggambaran objek dengan sapuan kuas secara lembut dan ekspresif. Media yang penulis gunakan dalam penciptaan ini adalah cat akrilik pada kanvas, dengan teknik *opaque* dan *brushstroke*. Penulis dalam membuat karya seni lukis terinspirasi dari Kurniawan Yudhistira, Ariswan Adhitama dan Tim Burton.

## KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN

### Kajian Sumber

#### 1. Pengertian Seni Lukis

Seni lukis sendiri merupakan suatu bentuk karya seni rupa dua dimensi atau dwi matra, disamping seni grafis, ilustrasi, desain komunikasi visual, gambar dan sketsa. Seni lukis merupakan cabang seni rupa dalam bentuk lukisan yang merupakan wujud dari ungkapan pengalaman artistik perupa.

Menurut pendapat Mikke Susanto (2011: 241), menjelaskan bahwa seni lukis adalah bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang.

#### 2. Struktur Seni Lukis

Seni lukis tersusun dari dua unsur utama yang merupakan unsur pokok dalam sebuah seni lukis yang terdiri sebagai berikut:

- a. Ideoplastis yang terdiri dari Ide, konsep dan tema
- b. Fisikoplastis yang terdiri dari:
  - 1) Unsur seni rupa: garis, bidang, warna, tekstur, ruang, gelap terang.
  - 2) Prinsip seni rupa: kesatuan, irama, keseimbangan, harmoni, aksentuasi, dominasi, kontras, pusat perhatian.

#### 3. Pengertian Robot

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “alat berupa orang-orangan dan sebagainya yang dapat bergerak (berbuat seperti manusia) yang dikendalikan oleh mesin”. Robot ialah mesin yang terlihat seperti manusia dan melakukan berbagai tindakan yang kompleks dari manusia seperti berjalan, berbicara ataupun berpikir dan dikendalikan oleh mesin. Dalam beberapa film-film animasi dan fiksi ilmiah yang menceritakan tentang robot yang memiliki sifat manusia, beberapa diantaranya ialah *Metropolis*, *Astroboy*, *I Robot*, *Chappie*.

#### 4. Inspirasi

Merupakan sesuatu yang mengilhami manusia terciptanya suatu ide atau gagasan

dimana manusia mengalami suatu penerangan dalam pikirannya dan hal tersebut mendorong untuk menghasilkan karya kreatif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 157) merupakan “sesuatu yang mengilhami terciptanya suatu ide atau gagasan”.

#### 5. Personifikasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 189) ialah “pengumpamaan (perlambangan) benda mati sebagai orang atau manusia, seperti bentuk pengumpamaan alam dan rembulan menjadi saksi sumpah setia”. Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa personifikasi merupakan pemberian sifat-sifat manusia kepada benda mati. Dalam robot-robot yang penulis ciptakan robot memiliki sifat seperti manusia, mereka dapat merasakan dan mengerti apa yang dirasakan manusia, mereka juga mempunyai sifat layaknya manusia, seperti perasaan sedih, marah, bahagia, dan lain-lain. Mereka juga mampu berinteraksi dengan robot yang lainnya, berkomunikasi dan mematuhi perintah kepada tuannya yang menciptakannya, dapat merasakan kasih sayang, dapat merasakan kesenangan yang dirasakan manusia.

#### 6. Surealisme

Menurut Soedarso (2000: 130-133), lukisan surealistik muncul pada tahun 1911 oleh seorang seniman bernama George De Chirico walaupun waktu itu belum ada istilah “surealisme”. Istilah surealisme sendiri muncul pada tahun 1917, kemudian digunakan oleh Andre Breton untuk melegitimasi lahirnya aliran surealisme dalam seni rupa pada tahun 1924, sejak saat itu pula aliran surealisme dinyatakan lahir.

Soedarso lebih jauh menjelaskan bahwa surealisme terbagi menjadi dua, surealisme ekspresif dan surealisme murni. Surealisme ekspresif di mana si seniman mengalami kondisi tidak sadar melahirkan simbol dan bentuk-bentuk dari perbendaharaannya yang terdahulu. Surealisme murni di mana si seniman menggunakan teknik-teknik akademik untuk menciptakan ilusi yang absurd.

## 7. Deformasi Bentuk dalam Lukisan

Menurut Mikke Susanto (2011: 98) deformasi merupakan perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau sebenarnya. Sehingga hal ini dapat memunculkan figur/karakter baru yang lain dari sebelumnya.

## 8. Media dan Teknik dalam Lukisan

### a. Media

Medium atau material atau bahan merupakan hal yang perlu sekali bagi seni apapun, karena suatu karya seni hanya dapat diketahui kalau disajikan melalui medium. Suatu medium tidak bersifat serba guna. Setiap jenis seni mempunyai mediumnya tersendiri yang khas dan tidak dapat dipakai untuk jenis seni lainnya (Liang Gie, 1996: 89).

### b. Teknik

Mengenal seluk beluk teknik seni dan menguasai teknik tersebut amat mendukung kemungkinan seorang seniman menuangkan gagasan seninya secara tepat seperti yang dirasakannya. Ini karena bentuk seni yang dihasilkan amat menentukan kandungan isi gagasannya. Penguasaan teknik amat penting dalam penciptaan karya seni makin mengenal dan menguasai teknik seni, makin bebas pula si seniman menuangkan segala aspek gagasan seninya (Sumarjo, 2000: 96).

## Metode Penciptaan

### 1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui bentuk visual yang umum digunakan dalam masyarakat sekitar. Dalam proses studi berkarya, seorang seniman biasanya melakukan pengamatan terhadap objek tertentu atau karya-karya seniman lain.

Dalam hal ini observasi yang dilakukan penulis dengan melihat film-film animasi dan film-film fiksi ilmiah seperti *Astroboy*, *Metropolis*, *I Robot*, *Chappie*, *Star Wars*, serta membaca serta mengamati komik-komik yang bertemakan robot seperti dalam komik-komik Marvel dalam kisah *Iron Man*, *Avengers: Age of Ultron*.. Hal ini dilakukan untuk membantu

proses penciptaan dalam pembuatan karya seni lukis untuk menemukan ciri khas personal dalam bentuk dari sebuah karya agar memiliki identitas pribadi disetiap karyanya.

### 2. Eksplorasi

Proses eksplorasi dilakukan untuk menemukan ide-ide terkait bentuk figur robot dan tema karakter manusia. Cara yang digunakan dengan melakukan observasi atau pengamatan. Pengamatan pada bentuk figur robot dilakukan melalui tayangan film, komik, dan gambar dalam situs internet, melalui pengamatan tersebut sehingga dapat dikenali ciri-ciri dari sebuah bentuk robot, dengan seperti itu bentuk dari figur robot dapat dikembangkan lagi dengan karakter personal. Pengamatan sifat kemanusiaan mengamati tingkah laku manusia melalui media televisi, surat kabar yang dilihat dan dirasakan secara langsung. Dari hal tersebut dicoba untuk dikaji lebih lanjut dari berbagai sisi sehingga mampu melahirkan sebuah pandangan dan pendapat secara luas dalam persepsi pribadi.

### 3. Eksperimen

Eksperimen dalam proses melukis merupakan upaya untuk menemukan hal-hal baru dan terkadang hasil dari eksperimen tersebut tidak terduga. Dari hasil pengamatan figur robot melalui komik, film animasi dan film fiksi ilmiah. Proses selanjutnya kemudian dilakukan pembuatan sketsa di atas kertas, untuk menciptakan figur robot baru dengan karakter personal kehidupan manusia sehari-hari dengan warna-warna ceria dan menyenangkan sehingga figur robot dalam lukisan bukan serta merta mencontoh atau memindahkan figur robot yang sudah ada. Pembuatan sketsa juga dilakukan untuk mencari kemungkinan komposisi susunan bentuk secara kasar sebelum dipindahkan di atas kanvas. Eksperimen juga dilakukan untuk mengembangkan teknik dalam melukis, dengan mencoba memadukan teknik *opaque* dan *brushstroke* untuk menghasilkan efek goresan yang lebih mendalam pada figur robot.

### 4. Visualisasi

Sebuah karya seni dilahirkan dari sebuah visualisasi dalam media tertentu. Visualisasi dilakukan untuk mewujudkan sebuah konsep ke

dalam lukisan. Adapun pengertian visualisasi menurut Mikke Susanto (2011: 427), visualisasi merupakan: “sebuah pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan peta grafik, dan sebagainya proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat karya seni ...”

Penulis ingin mengungkapkan bahwa robot tidak hanya menjadi tokoh dalam komik, film animasi dan film fiksi ilmiah namun juga bisa menjadi objek lukisan, sehingga ingin menciptakan robot sebagai unsur seni dalam lukisan, karena robot mempunyai bentuk yang unik. Diawali dengan observasi robot dengan melihat komik, film animasi dan film fiksi ilmiah untuk menciptakan bentuk yang mempunyai ciri khas tersendiri dilakukan pengayaan penyederhanaan figur robot melalui *sketch*. Guna mewujudkan sebuah lukisan diperlukan teknik, yang digunakan merupakan perpaduan antara *opaque* dan *brushstroke* untuk memperoleh efek blok dan goresan yang lembut dan ekspresif.

#### 5. Pendekatan Penciptaan

Seorang seniman sudah semestinya menciptakan karya-karya yang unik, kuat, dan tentu saja mencari kebaruan, sehingga terciptalah karya yang “orisinal”. Usaha ini bukan hal yang mudah karena seorang seniman juga makhluk sosial yang tak luput dari pengaruh seniman lain. Dalam hal ini, pengaruh didapat dari karya-karya Kurniawan Yudhistira, Ariswan Adhitama, Tim Burton. Pada karya Kurniawan Yudhistira penulis mendapatkan inspirasi dari warna dan keruangan dalam lukisan. Pada karya Ariswan Adhitama penulis mendapatkan inspirasi dari figur-figur yang ia ciptakan. Sedangkan pada karya Tim Burton penulis mendapatkan inspirasi dari bentuk tanah dan bukit serta figurnya yang terkesan suram dan gelap.

## HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN

### Konsep dan Tema Penciptaan Lukisan

#### 1. Konsep penciptaan lukisan

Konsep penciptaan lukisan adalah penggambaran robot dimasa mendatang yang mempunyai sifat-sifat manusia, oleh karena itu

visualisasi digambarkan bahwa robot-robot tersebut saling berinteraksi dalam situasi sosial. Penciptaan lukisan robot dengan bentuk surrealistik berawal dari ketertarikan penulis terhadap komik, film animasi dan film fiksi ilmiah yang menceritakan tentang interaksi antara robot dan manusia, teknologi yang ramah terhadap lingkungan, kendaraan anti gravitasi, semua hal tersebut merupakan sebuah khayalan yang diciptakan manusia, sehingga menginspirasi penulis dalam menciptakan lukisan robot dalam bentuk surrealistik.

#### 2. Tema penciptaan lukisan

Tema dalam penciptaan lukisan ini terinspirasi dari komik, film animasi dan film fiksi ilmiah. Dalam beberapa film-film animasi dan fiksi ilmiah diceritakan tentang robot yang memiliki sifat manusia, beberapa diantaranya ialah *Metropolis*, *Astroboy*, *I Robot*, *Chappie*. Penulis menggunakan film-film tersebut sebagai acuan dalam pembuatan karya, karena film-film tersebut menceritakan tentang sifat-sifat manusia yang dimiliki oleh robot. Sebagai contoh cerita dari film animasi *Metropolis* yang merupakan salah satu film yang menginspirasi penulis. Dalam film animasi *Metropolis* menceritakan mengenai manusia dan robot yang hidup berdampingan, tetapi robot di diskriminasi dan dipisahkan ke tingkat kota yang lebih rendah. Banyak populasi manusia di kota *Metropolis* yang menganggur dan kekurangan, mereka menyalahkan robot yang telah mengambil alih pekerjaan mereka.

### Bahan, Alat, dan Teknik

Bahan yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Cat
2. Pelarut
3. Kanvas

Alat yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Kapur tulis
2. Kuas
3. Palet
4. Gelas plastik
5. Ember plastik
6. Kain lap

Teknik yang digunakan dalam pengerjaan karya lukis dengan menggunakan teknik *opaque*

dan *brushstroke*. Setelah sketsa terbentuk, objek diberi warna dengan cat hitam menggunakan teknik *opaque*. Langkah selanjutnya penggunaan teknik *opaque* dan *brushstroke* multi lapis untuk membuat warna dasar pada objek, lapisan dasar ini dapat membuat warna pada hasil akhirnya lebih matang. Setelah permukaan objek pada lukisan cukup kering kemudian dilakukan pelapisan warna berikutnya dengan teknik kuas kering. Banyaknya lapisan warna tergantung pada tingkat kesulitan yang hendak dicapai. Pada objek tertentu yang dibutuhkan, penulis menyisakan tepi warna gelap tersebut untuk membuat *outline*. Teknik ini penulis anggap paling sesuai karena mampu menghadirkan warna-warna meriah. Hal ini berdasarkan pada pengolahan unsur-unsur rupa yang disusun dengan estetika surealisme.

### Tahap Visualisasi Karya

#### 1. Sketsa

Pembuatan sketsa merupakan upaya untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan figur robot serta komposisinya sebelum dipindahkan ke atas kanvas. sketsa dibuat menggunakan pensil atau drawing pen di atas kertas. Sketsa ini masih dapat dikembangkan lagi bentuknya ketika dikerjakan di atas kanvas.

#### 2. Pembuatan *background*

Pembuatan *background* dilakukan pada tahap awal, hal ini karena proses yang dilakukan penulis dalam melukis dimulai dari penciptaan bidang atau objek yang menggambarkan letak terjauh menuju ke bidang atau objek yang terdekat. Pengerjaan *background* memungkinkan untuk dieksplorasi secara lebih.

#### 3. Pemandangan sketsa pada kanvas

Pemindahan sketsa ke atas kanvas dilakukan dengan kapur papan tulis, sehingga mudah dihapus. Pembuatan sketsa dilakukan setiap hendak menciptakan objek yang baru, sehingga proses ini dilakukan terus menerus sepanjang proses melukis. Eksplorasi bentuk serta komposisi ketika pemindahan sketsa ke atas kanvas sangat dimungkinkan karena adanya penajaman ide dan gagasan.

#### 4. Pewarnaan

Proses pewarnaan pada objek dilakukan dengan menggunakan kuas dengan teknik

*opaque* dan *brushstroke*. Kombinasi dua teknik tersebut mampu menciptakan gradasi yang ekspresif, sehingga memudahkan penulis menciptakan kesan tekstur dan volume pada objek. *Background* pada lukisan penulis ada dua macam, dengan pewarnaan dikerjakan secara ekspresif dan berperspektif.

#### 5. Bentuk lukisan

Bentuk yang hadir pada karya lukis merupakan figure robot dengan menggunakan pendekatan surealistik dimana penulis mengandalkan teknik untuk menciptakan lukisan yang penuh warna. Selain itu ada beberapa objek lain yang hadir pada setiap lukisan seperti robot R2D2 dan BB-8, pesawat luar angkasa, kupu-kupu, robot burung, bola cahaya, hantu, boneka beruang, rumah dan lain-lain, objek-objek tersebut sebagai elemen yang mendukung objek utama guna menemukan nilai-nilai baru figure robot pada ruang interpretasi.

### Deskripsi Lukisan

#### 1. Deskripsi Lukisan *Laboratory Prototype*



Lukisan dengan judul *Laboratory Prototype* menggambarkan robot utama No.04 berwarna merah yang sedang jongkok di depan laboratorium hendak menggapai sebuah robot uji coba berbentuk bulat berwarna putih dan merah yang berada di sisi kanan. Di sisi kiri terdapat robot uji coba berbentuk tabung dengan kedua kaki berwarna putih dan biru. Dibelakang figur robot utama terdapat robot pengintai berbentuk seperti mata, serta terdapat dua buah robot uji coba lainnya berada di kanan bagian tengah. *Center of interest* pada karya ini terdapat pada robot utama dengan warna merah. Di sekeliling laboratorium terdapat enam tiang energi yang berbentuk seperti batang pohon menjalar keatas,

serta terdapat awan yang berada di kanan dan kiri atas.

*Background* diciptakan dengan mengkombinasikan warna biru, hijau, putih dan kuning dengan teknik *opaque* sehingga warna yang sebelumnya dapat tertutup. Penciptaan *background* yang terang dimaksudkan untuk menyatukan keseluruhan objek. Prinsip *unity* juga diusahakan dengan menghadirkan repetisi tiang energi yang berwarna coklat yang berada disisi kanan dan kiri lukisan. Repetisi tiang disusun tiga berada disisi kanan dan tiga berada disisi kiri lukisan menciptakan prinsip keseimbangan.

*Background* dan objek- objek yang terdapat pada lukisan diciptakan menggunakan teknik *opaque*. Untuk menciptakan gradasi yang lembut (*gracious*) akrilik dicairkan dengan kepekatan tertentu dengan sapuan kuas lebar yang baru sehingga awan terkesan ringan dan jauh. Dalam figur robot menggunakan *outline* hitam yang berguna mengikat warna-warna yang kontras sehingga menonjolkan objek.

## 2. Deskripsi Lukisan *Prototype Robot*



Lukisan dengan judul *Prototype Robot* menggambarkan figur robot utama *No.02* yang sedang menggenggam pesawat luar angkasa yang terdapat seorang pilot menciptakan prinsip keseimbangan. Prinsip keseimbangan yang lain juga tercipta pada dua pemancar gelombang berbentuk bulat dengan tiang besi pemancar menyerong kesamping dibandingkan dengan figur utama. Pada bagian bawah figur utama robot *No.02* terdapat lingkaran yang digunakan memasukkan robot ke dalam markas rahasia, serta terdapat pintu lain dengan warna yang

berbeda. Unsur keruangan dapat di lihat dengan penempatan antara robot utama *No.02* disebelah kiri bagian depan dibandingkan dengan tiang besi pemancar berbentuk bulat yang berada dikiri bagian tengah, langit yang terkesan letaknya jauh serta jaringan kabel berwarna putih menciptakan perspektif.

Pewarnaan pada figur robot utama menggunakan warna biru menciptakan prinsip aksentuasi karena ukuran pada robot tersebut begitu dominan dari objek yang lain, pada tiang pemancar besar menggunakan warna biru, ungu, merah dan putih sedangkan pada tiang pemancar yang kecil menggunakan warna putih, ungu dan merah. Prinsip harmoni tercipta dari warna tanah yaitu coklat keemasan dibandingkan dengan langit yang berwarna oranye, kuning, putih, ungu dan sedikit putih menciptakan keserasian warna, pada jaringan kabel menggunakan warna putih dibandingkan dengan warna pada pintu markas rahasia. Dalam figur robot menggunakan *outline* hitam yang berguna mengikat warna-warna yang kontras sehingga menonjolkan objek.

*Background* dibuat dengan cara mengkomposisikan cat berwarna oranye, kuning dan ungu, eksplorasi dengan menambah cairan *fluid retarder*, cairan ini mampu memberikan efek tidak mudah cepat kering terhadap cat akrilik sehingga memudahkan penulis untuk membuat background berupa langit sore. Penciptaan objek utama menggunakan teknik *opaque*. Untuk menciptakan gradasi yang lembut (*gracious*) akrilik dicairkan dengan kepekatan tertentu dengan sapuan kuas lebar yang baru sehingga awan terkesan ringan dan jauh.

## 3. Deskripsi Lukisan *For Venu*



Figur utama dalam lukisan dengan judul *For Venu* berupa robot utama *No.03* yang sedang menggenggam boneka beruang hendak memberikan boneka beruang kepada adiknya yang bernama Venu. Objek yang ada dalam lukisan antara lain Robot utama *No.03*, boneka beruang, robot anak kecil bernama Venu, tumpukan rongsokan. Prinsip keseimbangan tercipta dengan letak robot utama *No.03* yang berada disisi kiri dengan letak robot anak kecil yang berada disisi kanan, benda rongsokan pada tanah dibandingkan dengan rongsokan yang terletak jauh serta pada langit memberikan unsur keruangan.

Pewarnaan pada robot anak kecil menggunakan warna merah memberikan kesan aksentuasi karena warna merah tersebut memberikan *center of interest* pada lukisan. Pada figur utama robot *No.03* menggunakan warna biru tua, biru muda, putih dan coklat, pada tumpukan rongsokan dan tanah menggunakan warna coklat, biru tua, biru muda serta sedikit putih. Unsur harmoni tercipta dengan dominan warna biru pada robot utama *No.03*, sebagian rongsokan dan langit. *Background* diciptakan dengan mengkombinasikan warna biru, dan putih dengan teknik *opaque* dan dilakukan secara ekspresif dan cepat. Penciptaan *background* yang terang dimaksudkan untuk menciptakan kontras pada keseluruhan objek lukisan yang cenderung gelap pada bagian tanah dan rongsokan. Dalam figur robot menggunakan *outline* hitam yang berguna mengikat warna-warna yang kontras sehingga menonjolkan objek.

*Background* diciptakan dengan teknik *opaque* yang dilakukan secara ekspresif dan cepat. Penciptaan objek menggunakan teknik *opaque* dan *brushstroke*. Untuk menciptakan gradasi yang lembut (*gracious*) akrilik dicairkan dengan kepekatan tertentu dengan sapuan kuas lebar yang baru sehingga awan terkesan ringan dan jauh.

#### 4. Deskripsi Lukisan *Story about Bird*



Pewarnaan pada robot utama *No.05* menggunakan warna krem, kuning, merah, biru tua, coklat dalam rangka menciptakan *center of interest* pada lukisan. Dalam menciptakan langit menggunakan prinsip harmoni memberikan atau memasukkan warna biru pada setiap bagian krem atau sebaliknya. Aksentuasi diciptakan dengan figur utama dengan warna lebih dominan yaitu warna kuning, coklat, merah dan sedikit biru sebagai *outline* dan sedikit putih. Prinsip kontras di tujukan dengan warna bukit yang berwarna coklat tua dibandingkan dengan warna pada langit. Warna yang dipakai pada objek-objek adalah warna cerah seperti coklat muda, coklat tua, kuning, merah, oranye, biru tua, hitam, putih, hijau. Pada *background* menggunakan warna biru muda, krem dan putih. Dalam figur robot menggunakan *outline* hitam yang berguna mengikat warna-warna dengan intensitas tinggi sehingga memberikan kesatuan.

*Background* dibuat dengan teknik *brushstroke*, dengan goresan yang kuat dan cepat sehingga permukaan kanvas memiliki efek tekstur. Penciptaan objek menggunakan teknik *opaque* dan teknik *brushstroke*. Untuk menciptakan gradasi yang lembut (*gracious*) akrilik dicairkan dengan kepekatan tertentu dengan sapuan kuas lebar yang baru sehingga awan terkesan ringan dan jauh.



### 5. Deskripsi Lukisan *Light of Hope*



Lukisan dengan judul *Light of Hope* menggambarkan robot utama No.06 yang berada ditengah sedang menggenggam bola cahaya dengan beberapa batang pohon yang berada di sisi kanan dan sisi kiri sehingga menciptakan prinsip keseimbangan. Letak pada rumput, tumbuhan dan pancaran pada daerah sekitar bola cahaya kecil menciptakan unsur keruangan.

Pewarnaan pada robot utama No.06 menggunakan warna merah dan putih memberikan kesan aksentuasi karena warna merah dan putih tersebut memberikan *center of interest* pada lukisan. Warna yang dipakai pada objek-objek antara lain kuning, merah, oranye, coklat tua, coklat muda, hijau tua, hijau muda, putih, serta biru tua. *Background* menggunakan warna hijau tua, yang digradasikan dengan warna kuning memberikan efek bercahaya pada area hutan. Prinsip harmoni diusahakan dengan menghadirkan pengulangan objek dedaunan yang berada pada bagian atas lukisan, serta pada warna-warna hutan. Dalam figur robot menggunakan *outline* hitam yang berguna mengikat warna-warna yang kontras sehingga menonjolkan objek.

*Background* dibuat dengan teknik *brushstroke*. Objek-objek yang terdapat pada lukisan diciptakan menggunakan teknik *opaque* dan *brushstroke*, objek utama diciptakan dengan teknik *opaque* untuk memunculkan objek. Untuk menciptakan gradasi dengan teknik *brushstroke* akrilik digoreskan pada kanvas dengan kepekatan tertentu dengan sapuan kuas yang kuat sehingga meninggalkan sebagian cat pada permukaan.

### 6. Deskripsi Lukisan *Waiting for The Ghost*



Lukisan dengan judul *Waiting for The Ghost* menggambarkan robot utama No.07 yang sedang duduk ditengah hutan dengan ekspresi wajah muram dan figur hantu yang berada di depannya dan beberapa batang pohon, ranting serta dedaunan yang berada di sisi kanan dan sisi kiri menciptakan prinsip keseimbangan. Letak pada rumput, tumbuhan dan beberapa ranting menciptakan unsur keruangan.

Pewarnaan pada robot utama No.07 menggunakan warna oranye, putih, hijau dan biru memberikan *center of interest* pada lukisan. Warna yang dipakai pada objek-objek antara lain hijau tua, hijau muda, putih, biru tua serta biru muda. *Background* pada lukisan ini dibuat dengan goresan ekspresif dan cepat dengan gradasi menggunakan warna biru, hijau, serta biru tua, hal ini ditujukan untuk menyatukan objek. Pemilihan warna hijau pada penggambaran rumput memberikan kesan bercahaya, hal ini ditujukan untuk memenuhi prinsip harmoni dalam lukisan. objek hantu penulis hadirkan dengan warna putih dan bayangan berwarna biru tua, hal ini dimaksudkan untuk menimbulkan interaksi dengan robot tersebut. Ritme penulis hadirkan dengan penciptaan obyek ranting-ranting dan batang pohon yang menjuntai keatas. Dalam figur robot menggunakan *outline* hitam yang berguna mengikat warna-warna yang kontras sehingga menonjolkan objek.

## 7. Deskripsi Lukisan *Captures The Hope*



Lukisan dengan judul *Captures The Hope* menggambarkan figur robot anak kecil *Rx-0* dengan membawa jaring dan asistennya robot *No.08* berlari membawa sangkar dari kayu hendak menangkap kupu-kupu memberikan prinsip keseimbangan. Letak pada bebatuan, pepohonan dan ranting serta bayangan pada sungai menciptakan unsur keruangan.

Pewarnaan pada robot utama *No.08* menggunakan warna putih, merah dan krem dan warna merah pada robot tersebut memberikan *center of interest* pada lukisan. prinsip harmoni diciptakan pada langit dengan warna oranye, merah muda, merah, putih dan hijau. Aksentuasi diciptakan dengan figur utama robot *No.08* dengan warna lebih dominan yaitu merah dan putih. Prinsip kontras di tujukan dengan batang pepohonan kayu yang dibandingkan dengan warna pada langit dan sungai. Warna yang dipakai pada objek-objek adalah warna cerah seperti coklat muda, coklat tua, kuning, merah, oranye, biru tua, hitam, putih, hijau. Dalam figur robot menggunakan *outline* hitam yang berguna mengikat warna-warna yang kontras sehingga menonjolkan objek.

## 8. Deskripsi Lukisan *Unexpected Journey*



Lukisan dengan judul *Unexpected Journey* menggambarkan figur robot utama *No.01*

sedang mengendarai mobil di jalan aspal, pada rumah-rumah melayang, rerumputan serta pepohonan berbentuk hewan di sisi kanan dan sisi kiri memberikan prinsip keseimbangan. Letak pada rumah, pepohonan berbentuk hewan, serta langit menciptakan unsur keruangan.

Pewarnaan pada robot utama *No.01* menggunakan warna merah memberikan *center of interest* pada lukisan. Prinsip harmoni diciptakan pada langit dan hembusan angin dengan warna biru muda, hijau tua dan putih, pada rumah dengan warna merah, kuning, coklat, biru, ungu, hijau dan pada warna rerumputan dengan warna hijau muda, hijau, kuning dan pepohonan dengan warna hijau tua, hijau muda dan kuning. Prinsip kontras di tujukan pada mobil dengan warna putih, biru dan ungu.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep penciptaan lukisan adalah penggambaran robot dimasa depan yang mempunyai sifat-sifat manusia, oleh karena itu visualisasi digambarkan bahwa robot-robot tersebut saling berinteraksi dalam situasi sosial.
2. Tema pada penciptaan lukisan merupakan personifikasi pada robot yang terinspirasi dari komik, film animasi dan film fiksi ilmiah, beberapa diantaranya *Metropolis*, *Astroboy*, *I Robot*, *Chappie*, *Star Wars*. Visualisasi dalam lukisan selain figur robot sebagai objek utamanya, terdapat objek lain sebagai elemen pendukungnya, bertujuan untuk melahirkan pemaknaan baru yang lebih luas dan longgar untuk diinterpretasikan.
3. Proses visualisasi lukisan terlebih dahulu melakukan sketsa diatas kertas, upaya ini dilakukan untuk menemukan kemungkinan bentuk dan komposisi yang berbeda. Sebelum pemindahan sketsa diatas kanvas, dilakukan pembuatan *background* terlebih dahulu hal ini disebabkan pembuatan *background* dikerjakan secara *ekspresif*. Semua lukisan

dikerjakan menggunakan cat akrilik. Teknik yang digunakan dalam pengerjaan lukisan adalah teknik *brushstroke* dan *opaque*. Warna yang dihadirkan dalam lukisan secara harmoni, kontras dan penuh warna, untuk memberikan kesatuan dalam beberapa karya diberikan *outline* dan kontur hitam.

4. Bentuk lukisan yang diciptakan adalah komunitas robot yang dilukiskan secara surealistik dengan warna-warna meriah, seakan memberikan gambaran dunia fantasi. Kesan yang dihadirkan antara kegembiraan dan kesedihan. Karya yang dikerjakan sebanyak 8 lukisan dengan berbagai ukuran antara lain yaitu :

*Laboratory Prototype* (130X100 Cm), *Prototype Robot* (90X150 Cm), *For Venu* (140X180 Cm), *Story about Bird* (120X140 Cm), *Light of Hope* (100X120 Cm), *Waiting for the Ghost* (100X140 Cm), *Captures the Hope* (150X90Cm), *Unexpected Journey* (100X140 Cm).

## DAFTAR PUSTAKA


- Gie, The Liang. 1996. *Filsafat Seni Sebuah Pengantar*. Yogyakarta : PBIB
- Sumarjo, Jakob. 2000, *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa (Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa)*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Sp, Soedarso. 2000. *Sejarah perkembangan Seni Rupa Modern*, Jakarta: CV. Studio Delapan Puluh
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Yogyakarta, 8 Maret 2016

Mengetahui,  
Reviewer

  
Arsianti Latifah S.pd., M.Sn  
NIP. 19760131 200112 2 002

Pembimbing

  
Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si  
NIP. 19581014 198703 1 002