

ROBOT DAN EKOSISTEM SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS

Oleh: Minto

Institusi: Institut Seni Indonesia Yogyakarta

E-mail: mintosmin@gmail.com

ABSTRAK

Ekosistem memiliki peran yang sangat penting untuk semua makhluk hidup yang tinggal di dalamnya. 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. 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.

Kata kunci: Robot, Ekosistem, Deformasi

ABSTRACT

The ecosystem has a very important role for all living things that live in it. With the development of technology, humans have the opportunity to overcome ecosystem damage by creating special machines in the form of robots to improve the ecosystem. At the time of studying at the vocational school majoring in automotive engineering, there were subjects that contained drawing machine components. This led to the interest in mechanical forms that are often observed. Imagination appears to repair the damage to the ecosystem by humans using robots. As someone who is involved in painting, the idea of responding to the phenomenon of ecosystem damage is visualized in a two-dimensional field in the form of painting. In the embodiment of paintings with the theme of robots and ecosystems, using deformation techniques, the deformation used is transformation, which simply changes the arrangement without changing the shape.

Keywords: Robot, Ecosystem, Deformation

A. Pendahuluan

Seni dapat mengangkat persoalan kehidupan manusia, salah satunya persoalan lingkungan. Pencemaran ekosistem yang terjadi menjadikan 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.

Pada dasarnya seni tidak pernah sama sekali berdiri sendiri, atau terpisah dari lingkungannya. Seni selalu berhubungan dengan alam dan saling mempengaruhi. *Eco Art* adalah suatu payung istilah untuk jenis 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 di mana seni itu hidup dan berkembang (Marianti, 2019, p. 262). 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 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 (Tresna, 2009, p. 168). 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. Dahulu manusia mengutamakan menjaga alam, di mana 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 membuat 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, serta mengancam keberlangsungan hidup manusia, hewan dan tumbuhan.

Dalam kehidupan nyata, manusia merusak alam melalui alat perantara berupa mesin. Namun, yang menjadi prioritas utama saat ini adalah pembuatan produk mesin yang cepat dan efisien sehingga membuat manusia lupa akan dampak kerusakan yang terjadi. Adanya mesin-mesin tersebut secara langsung mempengaruhi kondisi lingkungan yang nantinya akan berimbas pada makhluk

hidup lain. Hal tersebut tercermin pada pengalaman pribadi penulis dalam bekerja di bidang konveksi yang beralamat di Nglarang Lor, Sidoarum, Godean, Besi, Sidoarum, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Usaha konveksi ini bergerak di bidang pembuatan pakaian. Proses produksi pakaian akan menghasilkan limbah berupa kain perca. Limbah tersebut dihasilkan dalam jumlah banyak dan memerlukan pengolahan agar tidak mencemari lingkungan, tetapi dalam praktiknya kain-kain perca tersebut dibuang langsung dan dibakar tanpa adanya 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. 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. Masalah yang disebabkan oleh sampah plastik menyebabkan banyak kasus terjadi di mana penyu yang mengira plastik sebagai makanan namun kemudian terjatoh oleh sampah tersebut. Tidak hanya penyu, hewan lain juga mengalami hal serupa. Tidak sedikit kasus paus yang terdampar dan mati, lalu ketika perutnya dibuka terisi penuh dengan sampah plastik. Ini bukti bahwa bahaya sampah plastik jika dibuang di alam.

Dari berbagai permasalahan kerusakan ekosistem, timbul keinginan untuk memperbaiki kerusakan lingkungan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Manusia memiliki kesempatan mengatasi kerusakan ekosistem dengan menciptakan mesin khusus untuk memeperbaikinya.

Berangkat dari peristiwa dan pengalaman tadi, maka sebagai seorang yang terjun dalam dunia seni lukis, penulis merasa perlu merespon fenomena

kerusakan ekosistem yang telah terjadi dan ingin mengembalikan kondisi lingkungan yang sudah tercemar dan rusak seperti kondisi semula. Caranya adalah dengan menggunakan robot sebagai alat untuk memperbaiki lingkungan serta memvisualisasikan kerusakan ekosistem dalam karya lukis sebagai media penyampai pesan, pengingat, sekaligus ajakan untuk lebih peduli dengan lingkungan. Hal inilah yang menjadi daya tarik untuk mengambil ide "Robot dan Ekosistem" sebagai ide penciptaan seni lukis.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dalam rangka mewujudkan keinginan memulihkan kondisi lingkungan yang rusak akibat ulah manusia, muncul rumusan-rumusan berikut ini yang menjadi dasar penulisan dan penciptaan karya seni lukis:

- a. Kerusakan ekosistem seperti apa yang menjadi ide dalam penciptaan karya lukis?
- b. Bagaimana kerusakan ekosistem menjadi gagasan dalam penciptaan seni lukis?
- c. Bagaimana memvisualisasikan kerusakan ekosistem dengan visualisasi robot?

B. Konsep Penciptaan

Krisis ekosistem saat ini telah mencapai tahap yang serius dan mengancam keberlangsungan makhluk hidup dan habitatnya. Manusia telah membuat banyak kerusakan perlahan tapi pasti pada sistem lingkungan yang mendukung kehidupan mereka. Perkembangan ilmu pengetahuan, dan teknologi telah mampu membawa dan mengubah peradaban umat manusia di permukaan bumi ini kemajuan tersebut memberi dampak dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, baik dampak positif maupun dampak negatif. Dampak positif tentu diharapkan dan telah menjadi ekspektasi oleh semua orang, dalam rangka meningkatkan kualitas hidup dan kenyamanan hidupnya. Dampak negatif tentu tidak diharapkan, dan selalu berusaha dihindari karena dapat menurunkan kualitas kesehatan baik

untuk makhluk hidup maupun lingkungan hidupnya. Kerusakan ekosistem yang ada tidak hanya terjadi di lingkungan sekitar, melainkan kerusakan ekosistem sudah terjadi di seluruh dunia baik di darat maupun lautan.

Salah satu permasalahan lingkungan yang selalu mendapat perhatian penting adalah permasalahan limbah. Persoalan limbah dalam pencemaran lingkungan merupakan salah satu dampak yang dihasilkan akibat dari kemajuan era industrialisasi. Perkembangan industri tersebut telah berlangsung hampir di semua negara, baik negara maju maupun negara berkembang. Salah satu industri yang berkembang adalah industri pakaian. Industri pakaian yang dimaksud adalah industri yang menghasilkan pakaian jadi siap pakai, seperti pakaian pria dan wanita, pakaian seragam, pakaian pelindung, Pakaian olahraga, dan lain-lain. Namun dalam proses produksinya selain menghasilkan pakaian, juga menghasilkan limbah. Limbah yang paling banyak dihasilkan adalah limbah potongan kain yang biasa disebut kain perca. Selain itu, terdapat juga limbah potongan benang akan tetapi jumlahnya tidak banyak. Menurut Hamidin (2012, p. 12) "kain perca merupakan kain yang menjadi limbah pabrik konveksi, atau dalam bahasa mudahnya kain sisa dari tempat-tempat atau pabrik yang memproduksi pakaian". Apabila limbah tersebut tidak dikelola secara benar dapat menyebabkan pencemaran lingkungan.

Karakteristik limbah kain perca sebagai berikut:

- a. Sulit menyatukan kembali dengan lingkungan, limbah konveksi yang berupa sisa potongan kain akan sulit hancur meskipun sudah bertahun-tahun tertimbun di dalam tanah, apalagi jika kain terbuat dari bahan serat sintetis dan bukan serat alami, maka akan lebih lama lagi proses terurai di tanah.
- b. Dapat mengganggu dan merusak biota yang ada di dalam tanah dalam jangka waktu tertentu akibat dari tidak terurainya limbah kain akan mengakibatkan dampak rusaknya biota dalam tanah.

- c. Menyebabkan pencemaran udara, pembakaran limbah kain perca dalam jumlah yang besar akan berdampak pada lingkungan berupa pencemaran udara.

- d. Dapat menyebabkan banjir, limbah kain yang dibuang sembarangan dapat menyebabkan banjir, karena menumpuk dalam jumlah banyak sehingga menyumbat saluran-saluran air.

- e. Membutuhkan lahan yang luas untuk tempat pembuangannya.

Semua hal tersebut seperti yang terjadi pada konveksi tempat penulis bekerja di Nglarang Lor, Sidoarum, Godean, Besi, Sidoarum, Kec. Godean, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Di konveksi tersebut terjadi proses produksi pakaian yang juga menghasilkan limbah kain perca. Setiap minggu konveksi ini bisa memproduksi 900 potong kaos, 300 potong kemeja dan limbah kain perca yang dihasilkan dalam satu minggu bisa mencapai 10 kg. Bayangkan ketika seluruh konveksi yang ada di Yogyakarta, bahkan dunia berapa banyak limbah kain perca yang dihasilkan.

C. Teori dan Metode Penciptaan

1. Teori

Karya lukis ini mengangkat tema kerusakan ekosistem yang akan diperbaiki oleh robot dengan kemampuan khusus yang merupakan imajinasi penulis. Aliran surealisme dipilih sebagai cara memvisualisasikan ide ke dalam kanvas. Surealisme bersandar pada keyakinan realitas yang superior dari kebebasan asosiasi keserbabisaan mimpi, pemikiran kita yang otomatis tanpa kontrol dari kesadaran (Sony Kartika, 2017, p. 119). Surealisme dikembangkan oleh Andre Breton dan komunitasnya di Paris tahun 1924, surealisme ini sendiri berasal dari bahasa Perancis yaitu "surrealiste" (Marianto, 2001, p. 205). Dalam proses perwujudan sebuah karya seni, dibutuhkan observasi, perenungan, dan penghayatan dalam menentukan sebuah objek visual yang harus sesuai dengan ide/gagasan yang ingin disampaikan dalam karya tersebut.

Menurut S. Sudjono, "lukisan adalah jiwa nampak" (Supangkat & Hadiwardoyo, 1976, p. 10). Seni merupakan sebuah ekspresi dari jiwa seseorang. Berlandaskan pada pengertian tersebut bahwasanya seni tidak bisa terlepas dari pengalaman-pengalaman yang pernah dialami, baik itu pengalaman pribadi maupun pengalaman yang merupakan hasil dari pengamatan atau penghayatan lingkungan sekitar, yang kemudian diekspresikan ke dalam karya seni. Pengalaman tentang pengolahan limbah kain perca dan fenomena kerusakan alam di sekitar yang memicu idenya dan menuangkannya dalam karya lukis.

Dalam perwujudan lukisan dengan tema robot dan ekosistem, deformasi diperlukan dalam prosesnya, karena dengan mendeformasi wujud dan figur robot dapat dibentuk sesuai keinginan, dan dapat menggabungkan objek yang berbeda atau melakukan improvisasi serta penambahan elemen pada sebuah objek menurut Mikke Susanto dalam buku *Diksi Rupa* menyatakan:

"Deformasi yaitu perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat dan besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau sebenarnya, sehingga dalam hal ini dapat memunculkan figur atau karakter baru yang lain dari sebelumnya. Adapun cara mengubah bentuk antara lain dengan cara: simplifikasi (penyederhanaan), distorsi (pembiasan), destruksi (perusakan), stilisasi (penggayaan) atau kombinasi antara semua susunan bentuk (mix)" (Susanto, 2011, p. 258).

Namun deformasi yang penulis gunakan berupa transformasi yaitu penggambaran bentuk yang menekankan pencapaian karakter dengan memindahkan bagian dari objek atau figur ke objek yang lain untuk menggambarkan perpaduan sifat atau pencapaian karakter ganda. Dalam perwujudan karya penulis menggunakan teknik montase dalam membuat visual lukisan, langkah pertama yang dilakukan adalah mencari foto untuk *background*, objek utama yang ditransformasi menjadi

bentuk robot, dan objek pendukung yang kemudian dikombinasikan sehingga menciptakan visual yang baru dan memiliki makna yang baru pula.

Karya lukis tugas akhir ini mengangkat tentang Robot dan Ekosistem sehingga menggambarkan figur robot yang melakukan upaya pencegahan dan penanggulangan kerusakan alam dengan latar belakang Landscape alam yang rusak dan akan diperbaiki oleh figur robot. Dalam penggambaran robot penulis memilih robot dengan bentuk hewan, hal ini dilakukan karena hewan adalah salah satu makhluk hidup yang langsung berdampak dari kerusakan lingkungan. Dalam proses penciptaan karya banyak menggunakan elemen seni rupa yang dapat mendukung hasil akhir dari karya, yaitu:

a. Garis

Garis adalah hubungan antara dua titik secara lurus, kumpulan titik-titik yang berderet lurus, suatu yang diperluas menjadi sesuatu yang mempunyai panjang, kedudukan, dan arah, garis organik adalah garis yang meniru atau mengadopsi bentuk-bentuk garis yang terdapat di alam (Irawan & Tamara, 2013).

b. Warna

Warna adalah getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan, warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Dalam penciptaan lukisan banyak menggunakan warna komplemen dan warna harmonis.

c. Bentuk

Dalam perwujudan karya ini dipilih bentuk figuratif di mana subject matter yang digunakan adalah figur imajinasi robot digabungkan dengan tema kerusakan lingkungan. Bentuk robot digunakan sebagai alat untuk memperbaiki kerusakan lingkungan supaya menjadi lestari kembali.

d. Komposisi

Komposisi merupakan susunan bagian-bagian unsur formal dari sebuah karya dan menyangkut hubungan figur-latar, pola dan ritme dan keseimbangan (Masters & Smith, 1993).

2. Metode Penciptaan

Dalam proses berkarya seni pasti membutuhkan alat dan bahan yang digunakan untuk mewujudkan ide, serta tahap pembentukan yang mempengaruhi karya yang dihasilkan. Berikut ini uraian bahan, alat, teknik dan tahap pembentukan karya yaitu:

a. Persiapan

Proses persiapan (*preparation*) merupakan proses pengumpulan bahan serta material yang akan digunakan dalam melukis. Tahap pertama dimulai dengan memasang kain pada *spanram*. Diawali dengan membentangkan kain kanvas diatas *spanram*, kemudian kain kanvas ditempelkan dengan menggunakan gun tacker. Tahap kedua melakukan pelapisan kain yang sudah dipasang di *spanram* dengan meratakan lem setelah itu keringkan dan ampelas lakukan proses pelapisan sebanyak 3 kali. Lapisan plamir yang terdiri dari, lem *fox*, cat tembok, *rubber*, *binder*, air dengan perbandingan 1:1:1:1/2. Tahap pelapisan dilakukan dengan meratakan plamir pada kain menggunakan *scrub* secara tipis dan merata, setelah itu keringkan dan ampelas. Proses pelapisan dilakukan sebanyak 3 kali.

b. Perenungan

Tahap ini adalah tahap pemikiran dan imajinasi seniman dalam mencari ide atau gagasan proses pencarian ide dilakukan dengan mencari referensi dari berbagai sumber seperti; internet, sosial media, buku. Dalam proses ini, pikiran seniman meliputi pengalaman pribadi yang telah dialami serta bagaimana menerjemahkan pemikiran tersebut agar dapat dilukis serta dinikmati oleh orang lain.

c. Pembentukan Karya

Proses pembentukan karya meliputi proses menuangkan ekspresinya pada bidang kanvas. Proses pemunculan dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu tahap sketsa pada kertas, tahap sketsa pada kanvas, tahap pelukisan latar belakang, tahap pelukisan objek utama dan objek pendukung, dan tahap penyelesaian (*finishing*).

1). Tahap pembuatan sketsa awal

Tahap pertama diawali dengan membuat sketsa pada kertas. Setelah sketsa yang diinginkan telah dicapai, kemudian sketsa tersebut dipindahkan ke kanvas dengan menggunakan pensil dan cat. Dalam proses pemindahan sketsa dari kertas ke kanvas biasa terjadi perubahan sketsa hal ini disebabkan karena perbedaan ukuran media hal ini menyangkut komposisi dan elemen pendukung sketsa

2). Tahap pembuatan objek

Langkah berikutnya adalah pewarnaan awal dengan mengeblok tiap bagian gambar sesuai dengan warna yang diinginkan. Lalu diselesaikan bagian *background* setelah itu baru objek utama. Langkah berikutnya adalah tahap pemberian volume pada objek. Dalam tahap ini, warna-warna gradasi digunakan untuk memberikan volume pada objek sehingga memiliki kesan timbul.

3). Tahap *Finishing* dengan

Memberikan Detail pada Objek

Dalam tahap ini, lukisan sudah hampir menemukan titik penyelesaian. Proses terakhir adalah menambahkan detail pada sebagian besar objek utama agar lebih menonjol dan menarik perhatian daripada latar belakang dan objek pendukung. Selain itu, lukisan dilihat lagi secara saksama untuk menghindari adanya cat yang tidak rata ataupun garis pensil yang masih terlihat. Tanda tangan seniman dibubuhkan di atas kanvas sebagai tanda karya sudah selesai.

3. Hasil dan Pembahasan Karya 1



Gb. 1. Minto, Mengambil Harta, 2020
Cat akrilik di kanvas, 70 cm x 90 cm.
(sumber: Dokumentasi pribadi)

Plastik adalah suatu material bahan yang banyak memiliki kegunaan, penggunaan plastik biasanya difungsikan untuk wadah atau bungkus produk baik makanan, dan barang kebutuhan lain. Seiring perkembangan jaman plastik sudah menjadi barang yang biasa dipakai sehingga konsumsi plastik semakin bertambah, dari pemakaian plastik yang biasanya sekali pakai akan menjadi sampah yang biasanya dibuang sembarangan ke sungai yang nantinya akan berakhir di laut, karena sifat plastik susah terurai sehingga jumlah sampah akan semakin banyak yang nantinya akan mencemari lautan dan mempengaruhi keseimbangan ekosistem. Dalam karya ini robot yang digunakan adalah robot gurita yang difungsikan sebagai pengumpul sampah yang ada di laut. Dalam karya ini teknik transparan digunakan untuk menghasilkan efek dalam air sehingga menghasilkan gradasi warna yang halus.

Karya 2



Gb. 2. Robot Pemadam, 2020
Cat akrilik di kanvas, 70 cm x 90 cm.
(sumber: Dokumentasi pribadi)

Alam telah menyediakan berbagai sumber daya yang bisa dimanfaatkan. Namun manusia tidak pernah puas untuk menguras sumber daya alam, hanya demi keuntungan pribadi kadang manusia mengesampingkan dampak negatif dari perbuatannya. Contoh kasus kebakaran hutan yang sering terjadi karena ulah oknum tertentu demi kepentingan industri. Dalam karya ini robot ditugaskan untuk memadamkan kebakaran yang ada di hutan robot digunakan karena memiliki ketahanan di kondisi yang berbahaya. Dalam karya ini warna menggunakan komposisi warna dingin antara warna panas, sehingga warna objek utama yang berupa robot lebah menjadi *center of interest*.

C. Kesimpulan

Kerusakan ekosistem terjadi di berbagai belahan Bumi ini, baik yang disebabkan oleh manusia atau alam itu sendiri. Namun sekarang banyak keru-

sakan ekosistem disebabkan oleh ulah manusia, hal tersebut dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan industri. Pengalaman yang terjadi di lingkungan sekitar tempat tinggal penulis tentang pembuangan limbah kain perca yang memicu kerusakan ekosistem, serta kasus kerusakan ekosistem di berbagai tempat menimbulkan kepedulian dan kekhawatiran penulis terhadap kondisi alam saat ini. Kerusakan ekosistem akan berdampak langsung terhadap makhluk hidup yang tinggal di dalamnya. Dari permasalahan yang terjadi menghasilkan ide dan gagasan yang diwujudkan dalam karya seni lukis. Tema robot dan ekosistem dituangkan dalam karya dua dimensi berupa lukisan gaya surealis yang memadukan antara kasus kerusakan ekosistem dengan imajinasi robot; menggunakan visual kerusakan ekosistem yang terjadi akan diperbaiki dengan menggunakan robot sebagai pelaku atau alat untuk memperbaiki lingkungan ke kondisi yang lebih baik. Diharapkan dengan melihat karya ini pesan yang ingin disampaikan penulis tersampaikan dengan lebih mudah. Penulis berharap bahwa dengan karya lukis tersebut dapat memberikan sebuah pelajaran dan pengingat tentang betapa pentingnya alam, dan memicu semangat dalam menjaga kelestarian ekosistem.

Daftar Pustaka

- Hamidin, A. (2012). Seni Berkarya dengan Kerajinan Kain Perca. Jakarta: PT. Buku Sewu.
- Irawan, B., & Tamara, P. (2013). Dasar-dasar desain. Griya Kreasi.
- Mariato, M. D. (2001). Surealisme Yogyakarta. Rumah Penerbitan Merapi.
- Mariato, M. D. (2019). Seni dan Daya Hidup Dalam Perspektif Quantum. Scritto books & BP ISI Yogyakarta.
- Masters, J. F., & Smith, J. M. (1993). Art history: A study guide. Prentice-Hall.
- Sony Kartika, D. (2017). Seni Rupa Modern Edisi Revisi. Bandung: Rekayasa Sains.
- Supangkat, J., & Hadiwardoyo, S. Y. (1976). Seni Lukis Indonesia Baru. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Susanto, M. (2011). Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa. DictiArt Lab.
- Tresna, S. A. (2009). Pencemaran lingkungan. Jakarta: Rineka Cipta.