

**LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA  
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**



**Patung Steampunk Kinetik**

**Pengusul:**

1. Lutse Lambert Daniel Morin, S.Sn., M.Sn.  
NP. 197610072006041001
2. Drs. Dendi Suwandi, MS.  
NIP. 195902231986011001
3. Shafira Permata Agsar, NIM: 2113187021

**Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2022  
Nomor: DIPA-023.17.2.677539/2022 tanggal 17 November 2021  
Berdasarkan SK Rektor Nomor: 266/IT4/HK/2022 tanggal 20 Mei 2022  
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian  
Nomor: 2746/IT4/PG/2022 tanggal 23 Mei 2022**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
LEMBAGA PENELITIAN  
November 2022**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**

**Judul Kegiatan** : Patung Steampunk Kinetik  
**Ketua Peneliti**  
Nama Lengkap : Lutse Lambert Daniel Morin, S.Sn., M.Sn  
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
NIP/NIK : 197610072006041001  
NIDN : 0007107604  
Jab. Fungsional : Lektor  
Jurusan : Seni Murni  
Fakultas : FSR  
Nomor HP : 082220344996  
Alamat Email : lutsemorin@yahoo.co.id  
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 12.000.000  
Tahun Pelaksanaan : 2022

**Anggota Peneliti (1)**

Nama Lengkap : Drs. Dendi Suwandi, MS.  
NIP : 195902231986011001  
Jurusan : Seni Murni  
Fakultas : FSR

**Anggota Mahasiswa (1)**

Nama Lengkap : Shafira Permata Agsar  
NIM : 2113187021  
Jurusan : SENI RUPA MURNI  
Fakultas : SENI RUPA

Mengetahui  
Dekan Fakultas FSR



Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum.  
NIP 196911081993031001

Yogyakarta, 20 November 2022  
Ketua Peneliti



Lutse Lambert Daniel Morin, S.Sn., M.Sn  
NIP 197610072006041001

Menyetujui  
Ketua Lembaga Penelitian



Dr. Nur Sahid, M.Hum  
NIP 196202081989031001

## RINGKASAN

Salah satu jenis karya seni yang berbentuk tiga dimensi adalah seni patung. Bentuk yang akan dikembangkan dalam penciptaan ini adalah patung yang dihasilkan dari bekas mesin-mesin sepeda motor dipadukan dengan material besi sekrup dan peralatan dapur yang kemudian dirakit menjadi patung *steampunk kinetic*. Material ini dirakit menjadi patung berbentuk lebah. Pemilihan lebah sebagai bentuk patung didasari pada ketertarikan penulis akan filosofi lebah. Lebah dikenal karena hidupnya berkelompok. Lebah juga memiliki banyak manfaat bagi kehidupan manusia. Cara lebah mencari makan dengan hanya mengambil yang inti dan membiarkan yang lain, mengajarkan bahwa setiap manusia harus mengambil sesuatu yang baik. Patung dirancang dengan mempertimbangkan keseimbangan berat. Keseimbangan tersebut akan diambil dari titik tumpu sebagai poros pendulum dengan hitungan frekuensi gerakan yang rendah secara bolak-balik. Gerakan dengan sistem pemberat dihasilkan dari tiupan angin atau interaksi manusia sehingga patung dapat dikategorikan sebagai patung kinetik.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan eksperimen menggabungkan limbah motor dan mobil bekas, sekrup dan alat rumah tangga menjadi karya patung menggunakan teknik rakit las dan sekrup. Selain itu, penelitian ini juga untuk merealisasikan ide dan gagasan estetik sesuai kemampuan dan pengalaman empiris yang diekspresikan dalam wujud karya tiga dimensi. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sumber inspirasi dan wawasan tentang seni patung tiga dimensi di masyarakat. Luaran penelitian ini nantinya adalah karya seni tiga dimensi, pencatatan HAKI dan jurnal.

Berdasarkan TKT, dalam penelitian ini telah ditentukan kategori prototype

karya seni berdasarkan kesetaraan dengan karya seni sejenis; telah dilakukan pengembangan prototipe skala studio sebagai bagian dari inovasi dan aktualisasi gaya seni; telah dilakukan pengujian tingkat representasi prototipe skala studio berdasarkan standar yang berlaku secara nasional; dan telah dilakukan pengujian validasi prototipe skala studio menggunakan estetika yang berlaku pada saat itu.

## **DAFTAR ISI**

<b>Sampul .....</b>	<b>i</b>
<b>Pengesahan .....</b>	<b>ii</b>
<b>Ringkasan .....</b>	<b>iii</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>v</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
<b>BAB III TUJUAN DAN MANFAAT .....</b>	<b>12</b>
<b>BAB IV METODE PENELITIAN .....</b>	<b>14</b>
<b>BAB V HASIL YANG DICAPAI .....</b>	<b>20</b>
<b>BAB VI KESIMPULAN.....</b>	<b>28</b>
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>29</b>
<b>Lampiran .....</b>	<b>31</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arthur Ganson, Machine with Feather Duster .....	5
Gambar 2.2 Robin karya Edouard Martinet .....	6
Gambar 2.3 Steampunk-Spiders karya Peter Szucsy .....	6
Gambar 2.4 Mechanical Insects - Mike Libby.....	7
Gambar 2.5 Fly karya Edouard Martinet .....	8
Gambar 2.6 One of Those .....	9
Gambar 2.7 Antennae with Red and Blue Dots.....	10
Gambar 2.8 Caldermobile1 .....	10
Gambar 2.9 Installation view of Calder:Hypermobility.....	11
Gambar 5.1 Blower Api .....	18
Gambar 5.2 Gerinda .....	19
Gambar 5.3 Alat Las Listrik.....	19
Gambar 5.4 Landasan memukul .....	20
Gambar 5.5 Bor Duduk.....	21
Gambar 5.6 Bor Tangan Tangan.....	21
Gambar 5.7 Besi Pipa Bekas .....	22
Gambar 5.8 Sampah Mesin Motor .....	22
Gambar 5.9 Sampah Mesin Mobil .....	23
Gambar 5.10 Sampah Besi Tua.....	23
Gambar 5.11 Pengelasan Material Besi .....	25
Gambar 5.12 Proses Gerenda Penghalusan Bekas Las .....	25
Gambar 5.13 Proses Perakitan Mesin .....	26

Gambar 5.14 Perakitan Mesin Menggunakan Sekrup.....	27
Gambar 5.15 Karya 1 .....	27
Gambar 5.16 Karya 1 .....	28

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Seni menjadi sesuatu yang dibutuhkan dalam kehidupan. Seni mampu memberikan nilai keindahan yang mampu menarik perhatian dan perasaan setiap orang yang melihatnya. Seni adalah segala macam keindahan yang diciptakan manusia. Seni merupakan produk keindahan yaitu suatu usaha manusia untuk menciptakan yang indah-indah yang dapat mendatangkan kenikmatan (Soedarso,1988:1).

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat dikatakan bahwa seni pada hakekatnya merupakan hasil ekspresi manusia (seniman) yang bertujuan untuk mendatangkan kenikmatan dalam kehidupannya. Sebuah karya seni tercipta dari tangan seniman sebagai hasil ekspresi diri. Sebagai bagian dari seni rupa, seni patung merupakan pernyataan artistik dan estetik melalui bentuk- bentuk tiga dimensional yang menggunakan berbagai media antara lain kayu, batu, maupun logam. Bentuk yang akan dikembangkan dalam penciptaan ini adalah patung yang dihasilkan dari bekas mesin-mesin sepeda motor yang dirakit menjadi patung *steampunk kinetic*.

Steampunk telah mendapatkan popularitas yang meningkat karena memunculkan perasaan dan reaksi terhadap revolusi teknologi pertama yang telah hilang dalam masyarakat modern kita yang apatis. Rasa ingin tahu dan potensi Victoria yang bercampur dengan ketakutan akan apa arti zaman baru ini adalah apa yang mengilhami penulis seperti Jules Verne dan H.G. Wells, yang karya-karyanya



disebut sebagai beberapa inspirasi utama steampunk. Steampunk adalah refleksi dari hubungan antara manusia dan mesin yang menekankan elemen aneh dan aneh dari teknologi Victoria yang diromantisasi untuk mengantarkan era baru keajaiban dan kemajuan (History & 2015, n.d.).

Kinetic sculpture lahir dari proses perkembangan seni yang panjang. Seniman mencoba keluar dari dunia statis yang telah lama mendominasi seni patung dan mencoba potensi gerak. Kekuatan *kinetic sculpture* terletak pada karakternya yang khas dalam menggabungkan ilmu pengetahuan dan seni dalam menginterpretasikan gerak. Karya-karya *kinetic sculpture* adalah karya yang selalu menarik dan terus mengalami pembaharuan (Witabora & Witabora, 2014).

Saat ini merupakan era dimana teknologi dan industri berkembang cukup pesat. Salah satunya industri otomotif. Sepanjang tahun 2019 saja produksi kendaraan bermotor roda empat mencapai 1,28 juta dan kendaraan beroda dua mencapai 7,29 juta unit. Kendaraan-kendaraan bermotor ini muncul dengan model atau tipe yang terus berkembang sehingga selalu akan muncul model baru. Munculnya produksi dengan tipe atau model baru menjadikan tipe kendaraan yang lama mulai ditinggalkan. Bahkan beberapa ketika rusak tidak lagi diperbaiki tetapi dijadikan barang rosokan. Hal ini disebabkan karena biaya perawatan kendaraan lama maupun spare part biasanya lebih mahal dibandingkan dengan membeli kendaraan baru.

Perancangan ini mengalih fungsikan mesin sepeda motor yang sudah tidak dipakai sebagai bahan utama patung steampunk kinetik dengan ide dasar bentuk

lebah. Pemilihan lebah sebagai bentuk patung didasari pada ketertarikan penulis akan filosofi lebah yang sangat menarik. Lebah merupakan sekelompok besar serangga yang dikenal karena hidupnya berkelompok. Selain itu, lebah juga memiliki banyak manfaat bagi kehidupan manusia seperti madu yang dihasilkannya. Dalam mencari makan, lebah hanya mengambil yang inti dan membiarkan yang lain. Lebah tahu, yang menjadi kebutuhannya hanyalah saripati, bukan yang lainnya. Ini mengajarkan bahwa setiap manusia harus mengambil sesuatu yang baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis ingin mewujudkan sebuah karya seni tigadimensi berupa patung steampunk kinetik. Harapan penulis, karya yang dihasilkan dapat menjadi wacana baru dalam dunia seni patung *steampunk kinetic*.