

**KUMBANG TANDUK SEBAGAI DASAR PENCIPTAAN  
KARYA SENI KRIYA KAYU KINETIK**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2015**

**KUMBANG TANDUK SEBAGAI DASAR PENCIPTAAN  
KARYA SENI KRIYA KAYU KINETIK**

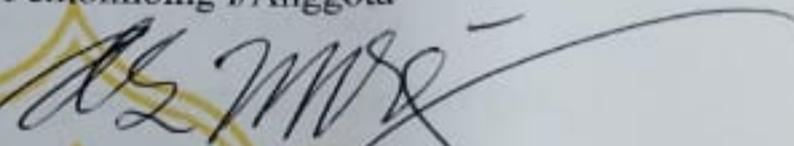


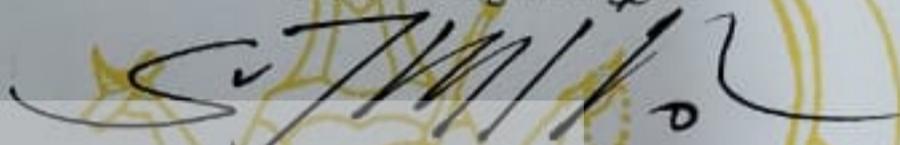
**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelara Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni  
2015**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

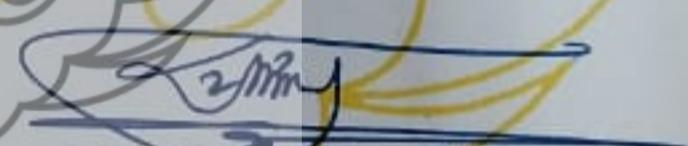
KUMBANG TANDUK SEBAGAI DASAR PENCIPTAAN KARYA SENI KRIYA KAYU KINETIK diajukan oleh Dedy Shofianto, NIM 101 1534 022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Penguji Jurusan Tugas Akhir pada tanggal 9 Juli 2015

Pembimbing I/Anggota

  
Drs. Ahmad. Zaenuri, M.Sn  
NIP: 19520304 198303 1 002  
Pembimbing II/Anggota

  
Sumino, S.Sn, M.A.  
NIP: 19670615 199802 1 001  
Cognate/Anggota

  
Drs. Andono, M.Sn.  
NIP: 19560602 198503 1 002  
Ketua Jurusan Kriya/Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni/Ketua/Anggota

  
Arif Suharson, S.Sn, M.Sn  
NIP: 19750622 200312 1 003

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.  
NIP: 19590802 198803 2 002

## PERSEMBAHAN

***Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini saya persembahkan kepada orang tua, saudara, sahabat-sahabatku, dan alam semesta yang selalu memberikan inspirasi dan semangat untuk berkarya.***



**MOTO**

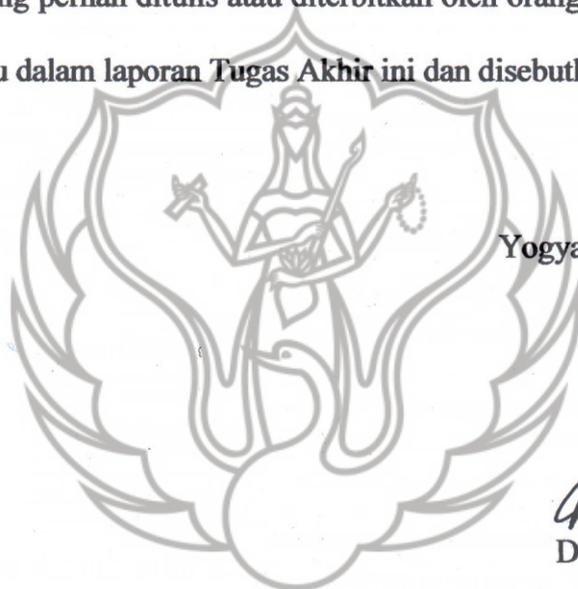
**“Aku berpikir maka aku ada”**

**(Rene Descartes)**



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 9 Juli 2015

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dedy Shofianto', written over a white background.

Dedy Shofianto

## KATA PENGANTAR

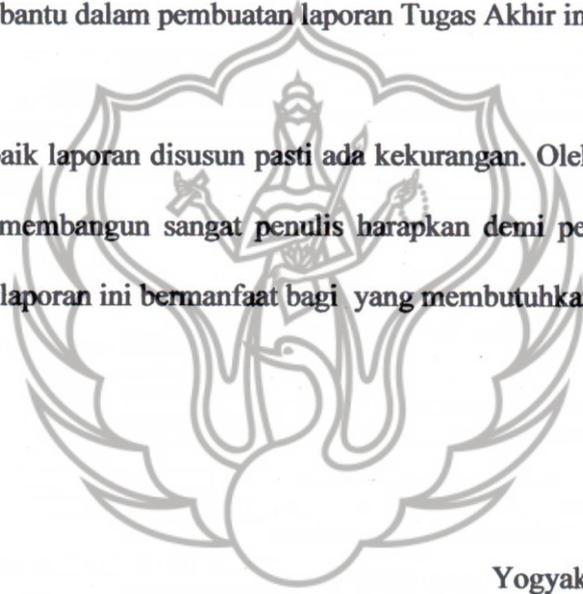
Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga laporan Tugas Akhir ini terselesaikan dengan baik. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Seni di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Rasa hormat dan segala kerendahan hati penulisan ini tidak terlepas dari keterlibatan beberapa pihak yang telah memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr.M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Arif Suharson, S.Sn, M.Sn selaku Ketua Jurusan Kriya, Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Ahmad Zaenuri M.Sn selaku Dosen Pembimbing I, atas penyampaian ilmu dan bimbingan selama pembuatan Tugas Akhir ini berlangsung.
5. Sumino, S.Sn, M.A selaku Dosen Pendamping II, yang telah membimbing dan memberikan semangat demi kelancaran Tugas Akhir.
6. Drs. Andono, M.Sn selaku *cognate* dalam Tugas Akhir.
7. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum selaku Dosen Wali, yang telah memeberikan nasehat dari awal sampai akhir masa perkuliahan.

8. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas semua ilmu dan bimbinganya.
9. Seluruh Staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Seluruh Staf Akmawa Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini.

Sebaik-baik laporan disusun pasti ada kekurangan. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini bermanfaat bagi yang membutuhkan.



Yogyakarta, 9 Juli 2015

Dedy Shofianto  
NIM 101 1534 022

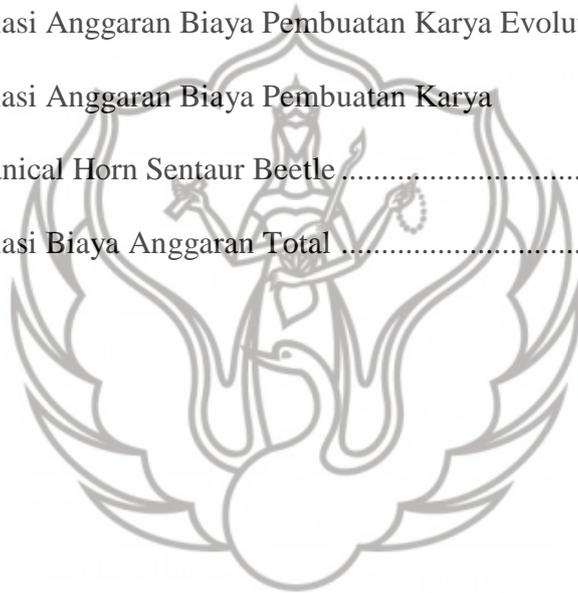
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	
HALAMAN JUDUL DALAM .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN MOTO.....	iv
HALAMAN PERYATAAN KEASLIAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan .....	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN .....	12
A. Sumber Penciptaan.....	12
B. Landasan Teori .....	16

BAB III. PROSES PENCIPTAAN .....	18
A. Data Acuan.....	18
B. Analisis .....	26
C. Rancangan Karya.....	28
D. Proses Perwujudan .....	53
1. Bahan .....	53
2. Alat .....	60
3. Teknik Pengerjaan .....	81
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya .....	93
BAB IV. TINJAUAN KARYA .....	100
A. Tinjauan Umum.....	100
B. Tinjauan Khusus.....	101
BABV. PENUTUP.....	114
DAFTAR PUSTAKA .....	115
WEBTOGRAFI.....	116
LAMPIRAN .....	117
A. Foto Poster Pameran.....	117
B. Foto Situasi Pameran.....	118
C. Katalogus .....	121
D. Biodata (CV) .....	125
E. CD.....	128

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Anggaran Biaya Pembuatan Karya Seeking Identity .....	95
Tabel 2. Kalkulasi Anggaran Biaya Pembuatan Karya Berjuang .....	96
Tabel 3. Kalkulasi Anggaran Biaya Pembuatan Karya Mekanik Kepala Kumbang Tanduk .....	97
Tabel 4. Kalkulasi Anggaran Pembuatan Karya Bergerak Menembus Era Globalisasi.....	98
Tabel 5. Kalkulasi Anggaran Biaya Pembuatan Karya Evolution.....	99
Tabel 6. Kalkulasi Anggaran Biaya Pembuatan Karya Mechanical Horn Sentaur Beetle .....	100
Tabel 7. Kalkulasi Biaya Anggaran Total .....	101



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Jenis Kumbang Tanduk ( <i>Chalcosoma Atlas</i> ) Kumbang Atlas.....	20
Gambar 2. Jenis Kumbang Tanduk ( <i>Oryctes Nasicornis</i> ) Kumbang Kelapa .....	21
Gambar 3. Jenis Kumbang ( <i>Dynastes Hercules</i> ) Kumbang Herkules .....	21
Gambar 4. Jenis Kumbang ( <i>Strategus Aloeus</i> ) Kumbang Banteng .....	22
Gambar 5. Jenis Kumbang ( <i>Megasoma Elephas</i> ) Kumbang Gajah.....	22
Gambar 6. Jenis Tumbang Tanduk ( <i>Augosoma Centaur</i> ) Kumbang Sentaur.....	23
Gambar 7. Sisa Kumbang Tanduk Mati.....	23
Gambar 8. Kumbang Tanduk Ditrapkan ke Media Kain .....	24
Gambar 9. Kumbang Tanduk Yang Dibuat Mainan Anak .....	24
Gambar 10. kumbang Tanduk Yang Dibuat Patung Tiga Dimensi .....	25
Gambar 11. Robot Kumbang Tanduk .....	25
Gambar 12. Karya Septian Harriyoga, Dragonfrrry/2012. Dural, Brass, Metal, Electric Motor/Carving Karya Yang Menunjukkan Seni Kinetik .....	26
Gambar 13. Karya Edwin Raharjo “ <i>LIGHT RHYTHM</i> ” Dari Bahan <i>Teakwood, Alumunium Dural, Brass, Bronze</i> Contoh Karya Kinetik. .	26
Gambar 14. Karya Bob Potts “ <i>Myths of Cheriot</i> ” Bahan <i>Mixed Media</i> Contoh Karya Kinetik.....	27
Gambar 15. Karya Rudi Hendriatno” <i>Long Bridge</i> ” Karya Kinetik Dari Bahan Kayu.....	27
Gambar 16. Sketsa Alternatif 1 .....	30
Gambar 17. Sketsa Alternatif 2.....	31
Gambar 18. Sketsa Alternatif 3.....	32

Gambar 19. Sketsa Alternatif 4.....	33
Gambar 20. Sketsa Alternatif 5.....	34
Gambar 21. Sketsa Alternatif 6.....	35
Gambar 22. Sketsa Alternatif 7.....	36
Gambar 23. Sketsa Alternatif 8.....	37
Gambar 24. Sketsa Alternatif 9.....	38
Gambar 25. Sketsa Alternatif 10.....	39
Gambar 26. Sketsa Alternatif 11.....	40
Gambar 27. Sketsa Alternatif 12.....	41
Gambar 28. Sketsa Alternatif 13.....	42
Gambar 29. Perspektif Kerja Karya 1.....	45
Gambar 30. Perspektif Kerja Karya 2.....	47
Gambar 31. Perspektif Kerja Karya 3.....	48
Gambar 32. Perspektif Kerja Karya 4.....	50
Gambar 33. Perspektif Kerja Karya 5.....	52
Gambar 34. Perspektif Kerja Karya 6.....	54
Gambar 35. Kayu Jati.....	55
Gambar 36. Kayu Gemelina.....	56
Gambar 37. Kayu Jati Belanda/Pinus.....	56
Gambar 38. M.A.A. Bahan Pengkilap Lantai.....	57
Gambar 39. H202.....	57
Gambar 40. <i>Wood Filler</i> .....	58
Gambar 41. <i>Water-based Woodstain Clear</i> .....	59

Gambar 42. <i>Epoxyglue</i> .....	59
Gambar 43. WRG ( <i>Water Resistant Glue</i> ).....	60
Gambar 44. <i>Cyanoacrylate Glue</i> .....	60
Gambar 45. <i>Contactadhesive Glue</i> .....	61
Gambar 46. Sekrup Baut dan Nanasan .....	61
Gambar 47. Dowel .....	62
Gambar 48. Alat Ukir.....	63
Gambar 49. Gergaji Bundar. ....	63
Gambar 50. Gergaji <i>Scrol Saw</i> Kecil .....	64
Gambar 51. Gergaji <i>Scroll Saw</i> Besar.....	64
Gambar 52. Mesin Bubut.....	65
Gambar 53. Bor Tangan.....	65
Gambar 54. Bor Duduk.....	66
Gambar 55. Ketam Mesin.....	66
Gambar 56. Klem F.....	67
Gambar 57. Klem Panjang.....	67
Gambar 58. Penggaris Lurus dan Penyiku.....	67
Gambar 59. Alat Tulis.....	68
Gambar 60. Palu.....	68
Gambar 61. Mesin Gerinda dan Bantalan Gerinda .....	69
Gambar 62. Mesin Amplas Bundar dan Sabuk.....	69
Gambar 63. Ketam Meja.....	70
Gambar 64. Mesin <i>Mini Dril</i> .....	70

Gambar 65. Alat Membuat Dowel.....	71
Gambar 66. Kikir Kayu.....	71
Gambar 67. Obeng dan Tespen.....	72
Gambar 68. Kunci L.....	72
Gambar 69. Gunting.....	73
Gambar 70. Kunci Pas dan Tang.....	73
Gambar 71. Meteran.....	74
Gambar 72. Dinamo AC .....	74
Gambar 73. Dinamo DC .....	75
Gambar 74. Adaptor.....	75
Gambar 75. Terminal Listrik.....	76
Gambar 76. Kabel Listrik.....	76
Gambar 77. Jek Listrik.....	77
Gambar 78. Secone Male, Female, Isolator Gepeng, Isolator Bulat, Konduktor Kuningan.....	77
Gambar 79. Amplas .....	78
Gambar 80. Amplas Mesin .....	79
Gambar 81. Cuter .....	80
Gambar 82. Mata <i>Mini Drill</i> Baja .....	80
Gambar 83. Mata <i>Mini Drill</i> Kayu .....	81
Gambar 84. Kuas.....	81
Gambar 85. Kain Perca .....	82
Gambar 86. Kompresor.....	82

Gambar 87. <i>Spray Gun</i> .....	83
Gambar 88. Proses Sketsa .....	84
Gambar 89. Proses Pembuatan Gambar Kerja .....	84
Gambar 90. Proses Pembuatan Pola.....	85
Gambar 91. Proses pengetaman .....	85
Gambar 92. Proses Pemotongan Kayu Dengan Gergaji Bundar.....	86
Gambar 93. Proses Pemotongan Kayu Dengan Gergaji Pita .....	86
Gambar 94. Proses Pengetaman Kayu Dengan Ketam Meja.....	87
Gambar 95. Proses Perataan Lem Sebelum Penyambungan .....	87
Gambar 96. Proses Penyambungan Papan Kayu .....	88
Gambar 97. Proses Pelubangan Pembuatan Sambungan Kayu .....	88
Gambar 98. Proses Pengeboran.....	89
Gambar 99. Proses Penyekrolan Dengan Gergaji <i>Scroll Saw</i> Kecil .....	89
Gambar 100. Proses Memotong Kayu Dengan Gergaji <i>Scroll Saw</i> Besar.....	90
Gambar 101. Proses Pmbubutan Kayu.....	90
Gambar 102. Proses Pengukiran Kayu.....	91
Gambar 103. Proses Peroteran .....	91
Gambar 104. Proses Menggerinda .....	92
Gambar 105. Proses Pengamplasan Dengan Mesin Amplas Duduk.....	92
Gambar 106. Proses Perakitan Karya Dengan Lem Dan <i>Dowel</i> .....	93
Gambar 107. Proses Pendetailan Dengan <i>Mini Drill</i> .....	93
Gambar 108. Proses Pemasangan Baut .....	94
Gambar 109. Proses Finishing Dengan Teknik Sangkling .....	94

Gambar 110. Karya 1 "Seeking identity" .....	104
Gambar 111. Karya 2 "Berjuang" .....	106
Gambar 112. Karya 3 "Mekanik kepala kumbang tanduk" .....	108
Gambar 113. Karya 4 " Bergerak Menenmbus Era Globalisasi" .....	110
Gambar 114. Karya 5 "Evolution" .....	112
Gambar 115. Karya 5 "Mecanical Horn Sentaur Beetle" .....	114



## DAFTAR LAMPIRAN

- A. Foto Poster Pameran
- B. Foto Situasi Pameran
- C. Katalogus
- D. Biodata (CV)
- E. CD



## INTISARI

Kumbang tanduk (*Oryctes rhinoceros*) sebagai inspirasi penciptaan karya seni kinetik kriya kayu memiliki beberapa kelebihan, yaitu keindahan kumbang tanduk dan seni kinetik. Kumbang tanduk memiliki ciri khas berupa tanduk pada kumbang jantan. Bentuk kumbang tanduk mengalami deformasi menjadi karya seni kinetik yang dibuat dengan penuh perhitungan dan dengan mempertimbangkan keindahan gerak yang dihasilkan.

Penciptaan karya tugas akhir ini menerapkan metode tiga-tahap enam-langkah dari SP. Gustami. Karya yang diciptakan adalah karya seni kriya kayu dalam bentuk kumbang tanduk dipadukan dengan seni kinetik. Proses pembuatan karya terdiri dari proses pembuatan desain, pembentukan, *finishing*, dan evaluasi. Proses penghayatan, penyetaraan antara rasa dan pikiran, dilakukan untuk memberikan spirit dan ruh agar karya dapat memberikan inspirasi, semangat, dan memberikan pesan-pesan kepada orang lain yang melihatnya.

Dari aspek fungsi, karya ini dapat bergerak seperti layaknya kumbang tanduk hidup. Dengan mempertimbangkan nilai estetis, terciptalah enam karya seni ekspresi berwujud tiga dimensi. Karya yang diciptakan menghasilkan karakter baru kumbang tanduk dengan memadukan bentuk-bentuk mekanik mesin seperti roda gigi, stang seher, baut, dan lain-lain. Semua karya terbuat dari kayu dengan tetap memperlihatkan karakter kumbang tanduk.

Kata kunci: kumbang tanduk, deformasi, seni kinetik

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penciptaan

Karya seni merupakan hasil ciptaan manusia yang mengungkapkan pengalaman batin atau pangalaman estetik dari seorang seniman, selain itu karya seni diciptakan dalam upaya memenuhi kebutuhan fungsional maupun keindahan. Dalam perjalanan hidup manusia tidak lepas dari tindakan berkesenian, hal tersebut selalu hadir dalam pemenuhan kebutuhan hidup manusia. Aktivitas berkesenian tumbuh dan berkembang seiring dengan latar belakang kehidupan manusia, sehingga seni menjadi berkembang dengan berbagai aliran yang sesuai dengan kehendak, selera dan latar belakang budayanya masing-masing. Aliran-aliran seni yang berkembang saat ini diantaranya adalah seni kinetik.

Seni kinetik adalah seni yang melibatkan gerakan, tetapi tidak semua seni yang melibatkan gerakan berarti kinetik. Gerakan itu sendiri sebagai bagian yang integral dengan karyanya (Dharsono Soni Kartika, 2004:118). Dalam istilah seni rupa seni kinetik disebut pula dengan *kinetic art*, berasal dari bahasa Yunani '*kinesis*' atau '*kinetikos*', yang berarti 'gerak' digunakan untuk menjelaskan karya-karya yang berhubungan dengan 'gerak' (*movement, motion*) dalam berbagai bentuknya

(<http://edwingsgallery.com> ). Seni kinetik gerak menjadi salah satu unsur – unsur visual, seperti bentuk dan warna.

Kekinian dalam seni yang disebut sebagai seni kontemporer modern saat ini begitu pesat mempengaruhi perkembangan seni di Indonesia. *Kinetic art* atau dikenal juga dengan seni kinetik merupakan salah satu media baru dalam bidang seni rupa. Karya yang ditunjukkan merupakan perpaduan antara seni dan teknologi dengan “gerakan” sebagai tema utamanya.

Di Rusia setelah perang dunia I, gagasan tentang seni kinetik muncul pertama kali oleh beberapa seniman: Tatlin, Rodchenko, Naum Gabo, dan Pavsner. Mereka berusaha mengedepankan gagasan tersebut dengan simultan, kemurnian dan kekuatan. Di benua Eropa dan Amerika, kinetik art ini berkembang setelah masa Perang Dunia II. Seni kinetik dianggap sebagai suatu respon artistik para seniman terhadap adanya rasionalitas, ilmu pengetahuan dan teknologi (<http://senikinetik.tumblr.com>).

Di Indonesia, era 90-an merupakan saat kemunculan gairah artistik yang timbul sebagai terobosan baru dalam upaya keluar dari batas-batas medium yang pada masa sebelumnya cenderung dominan. Dengan popularitas instalasi dan performans, elemen gerakan muncul dalam tingkat sensibilitas yang berbeda. Utamanya melalui persinggungan dengan budaya dan tradisi semacam seni pertunjukan (teater dan wayang), artefak tradisional, dan juga pada benda-benda keseharian.

Edwin Rahardjo, salah seorang pelopor seni kinetik di Indonesia berusaha mempopulerkan aliran seni tersebut dengan memprakarsai sebuah galeri, yaitu Edwin's Gallery. Di dalamnya, beliau mewadahi aspirasi seni kinetik yang menggabungkan seni tiga dimensi dan prinsip mekanik. Kehadiran karya Edwin Rahardjo seolah menunjukkan bagaimana spektrum praktik seni kinetik di Indonesia mampu membuka kemungkinan adanya kolaborasi yang menarik antara seni dan teknologi.

Kini, estetika *kinetic art* telah hadir sebagai suatu metafor dari sebuah narasi, kinerja suatu sistem mekanik, serta motif artistik yang berdiri sendiri. Yang lebih mendasar adalah pentingnya untuk memahami bagaimana ketertarikan mata penikmat karya seni pada sebuah kesan gerakan yang pada dasarnya menjadi wakil bagi sifat-sifat manusia yang timbul secara alamiah.

Penciptaan karya seni kriya kayu sebagaimana ide yang dituangkan oleh penulis, berupa karya seni kriya kayu tiga dimensi dan prinsip mekanik dengan mengambil berbagai elemen dari wujud kumbang tanduk, serta menggabungkan dengan prinsip mekanik yang diinginkan penulis, dari segi ekspresi. Dalam mewujudkan karya tugas akhir ini, banyak mengambil ide visual dari karya-karya seniman yang telah ada sebelumnya dalam batasan sebagai referensi, di antaranya karya-karya Rudi Hendriatno, Edwin Raharjo, Bob Potts yang banyak menonjolkan kinetik untuk ketercapaian ide dalam karyanya. Dalam berbagai hal karya-karya seniman di atas digunakan sebagai rujukan pertimbangan subyektif penulis

atas ide penciptaan tugas akhir ini. Dalam tataran teknik karya tugas akhir ini banyak menggunakan teknik dalam disiplin kriya kayu diantaranya teknik kerja bangku, ukir, bubut, *scroll saw*, dan lain-lain dengan menggabungkan teknik mekanik dan elektronik untuk mempertimbangkan ketercapaian bentuk dan gerak. Penciptaan karya ini lebih mengedepankan ketercapaian ide yang ingin diungkap pada visual karya, di samping keunikan bentuk juga menekankan pada gerakan yang dihasilkan dari teknik perwujudan yang diterapkan.

Karya penciptaan kriya kayu ini sengaja mendeformasi beberapa jenis kumbang tanduk. Hanya kumbang jantan yang bertanduk. Tanduknya digunakan untuk mengupas kulit batang pohon, juga digunakan untuk mempertahankan wilayahnya dari serangga kumbang jantan lain. Secara proporsional, kumbang tanduk adalah hewan terkuat di bumi. Mereka bisa mengangkat hingga 850 kali berat badan mereka sendiri.

Pemaparan seni kinetik dan kumbang tanduk di atas melatar belakangi penulis untuk penciptaan karya pada Tugas Akhir ini dengan memperhitungkan kesesuaian makna, bentuk dan gerak karya, sehingga hasil akhir penciptaan dapat menggambarkan ungkapan estetik dan dapat di apresiasi oleh penikmat dan sesuai dengan konsep dasar penciptaan yang diinginkan.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses penciptaan karya seni kinetik kriya kayu ini diwujudkan?

2. Bagaimana bentuk yang akan ditampilkan dalam penciptaan karya seni kinetik kriya kayu?

### C. Tujuan dan Manfaat

#### 1. Tujuan

- a. Menciptakan karya seni deformasi kumbang tanduk ke dalam karya seni kinetik.
- b. Menghasilkan karya seni kinetik sehingga bisa bermanfaat bagi penikmat seni.

#### 2. Manfaat

- a. Menambah pengalaman dan memperluas wawasan berkarya seni terutama pada seni kriya kayu.
- b. Ikut serta mempopulerkan seni yang berhubungan dengan kinetik dengan media dan teknik yang berbeda.
- c. Menjadikan karya sebagai objek yang dapat dikaji.

### C. Metode Pendekatan dan Penciptaan

#### 1. Metode pendekatan

- a. Pendekatan empiris

Hal ini dikarenakan seringnya melihat dan mengamati langsung kumbang tanduk dalam kehidupan, dikarenakan jenis serangga ini sudah menjadi barang koleksi pribadi dikarenakan binatang ini cukup langka, walau ada beberapa orang yang menganggapnya itu serangga hama.

b. Pendekatan estetis

Pendekatan dengan mengutamakan keindahan pada karya yang telah dibuat. Keindahan yang ditampilkan terdiri dari bentuk-bentuk bagian tubuh kumbang tanduk. Diwujudkan secara “menyatu, selaras, simbang, ada unsur kontras dan simetri, sehingga membentuk objek yang memiliki perbandingan bentuk” (Dharsono Sony Kartika, 2004:11). Terwujud karya seni seperti kumbang tanduk dengan karakter yang berbeda, yaitu pengkombinasian bentuk-bentuk mekanik pada wujud kumbang tanduk, pengubahan bentuk kumbang tanduk, dan penyederhanaan bentuk kumbang tanduk.

2. Metode Penciptaan

Proses penciptaan seni kriya dapat dilakukan secara intuitif, tetapi dapat pula ditempuh melalui ilmiah yang dirancang secara seksama, analisis dan sistematis (Gustami, 2006: 11). Terdapat perbedaan dalam proses penciptaan seni kriya yang berfungsi praktis. Menurut Sp. Gustami, pada penciptaan karya seni kriya sebagai ekspresi pribadi, sejak awal belum diketahui hasil akhir yang ingin dicapai yang berpeluang terjadi pengembangan pada saat berlangsungnya proses perwujudan (Gustami, 2006: 12-14). Pada penciptaan seni kriya yang berfungsi praktis sejak awal, hasil akhir yang dikehendaki telah diketahui dengan pasti berdasarkan gambar teknik yang lengkap, detail dan jelas.

Metode penciptaan yang digunakan sebagai pedoman dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini meminjam pendapat Sp. Gustami dalam tulisannya yang berjudul “ Trilogi Keseimbangan”, ide dasar penciptaan seni kriya untaian metodologis, yang menyatakan :

Dalam konteks metodologis terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Tahap eksplorasi meliputi aktifitas penjelajahan menggali sumber-sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Tahap perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diterukan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternative, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya. Tahap ketiga yaitu perwujudan, bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternative atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model prototype samapai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki (Gustami, 2006: 11-12).

#### 1. Eksplorasi

Eksplorasi yang dimaksudkan adalah pencarian tema penciptaan yang didasarkan atas berbagai macam kegiatan pengamatan yang dilakukan melalui buku, internet, dan melihat langsung. Adapun buku yang didapat antara lain buku tentang seri misteri alam dengan kumbang , kunci determinasi serangga, dan lain-lain. Sedangkan pencarian di internet tentang seni kinetik dan

kumbang tanduk mulai dari blogger, majalah dan web yang berkaitan dengan tema penciptaan. Penulis juga melihat langsung jenis kumbang tanduk mulai dari pengrajin yang berada di Kota Gede Yogyakarta sampai melihat sendiri di alam bebas ketika malam hari.

Proses eksplorasi juga meliputi bahan yang akan dipakai sebagai media penciptaan agar diperoleh wujud visual yang sesuai dengan keinginan. Bahan yang digunakan adalah kayu jati dan elektrik motor sebagai penggerak. Bahan ini dipilih dengan pertimbangan kualitas karakter kayu jati yang memiliki serat bagus dan disesuaikan dengan visual yang diinginkan.

## 2. Perancangan.

Perancangan atau gagasan dari hasil analisis yang selanjutnya dituangkan kedalam bentuk visual dalam rancangan dua dimensional. Perancangan ini dilakukan untuk mempertimbangkan kemungkinan awal material yang akan digunakan dan juga untuk mempertimbangkan teknik, proses, metode, konstruksi, bentuk, gaya, gerak, serta kemungkinan pengembangan selanjutnya.

Penggunaan material disesuaikan dengan bentuk dari satu persatu karya dari rancangan gambar, karya dengan beban yang berat dan melakukan konstruksi yang kuat akan menggunakan besi beton sebagai material di dalam kayunya supaya mampu menahan

beban. Seperti pada karya “*Mechanical horn sentaur beetle*” Material tersebut dipilih untuk memperkuat dari beban tumpuan karya. Tetapi besi beton tidak terlihat sehingga yang terlihat hanya kayunya.

Pada beberapa karya lain material yang digunakan lebih memperlihatkan karakter serat kayu yang meliuk-liuk, ini dimaksudkan untuk lebih mengedepankan karakter dari material yang disesuaikan dengan konsep karya. Pemilihan material yang digunakan pada bagian yang bergerak seperti gear, dan dowel penyambung gear harus memperhatikan serat kayu, karena bagian tersebut membutuhkan kekuatan juga daya pelintir kayu sehingga kayu tidak mudah patah dan pecah. Untuk konstruksi karya yang membutuhkan tekanan dan beban dalam penyambungan menggunakan lem WRG (*Water Resistan Glue*) dengan merk Presto. Sedangkan untuk konstruksi yang tanpa beban menggunakan lem (*Cyanoacrylate glue*) adalah lem yang cepat kering produk buatan Korea ini bermerk G. Sehingga mempercepat dalam pengerjaan karya.

### 3. Perwujudan

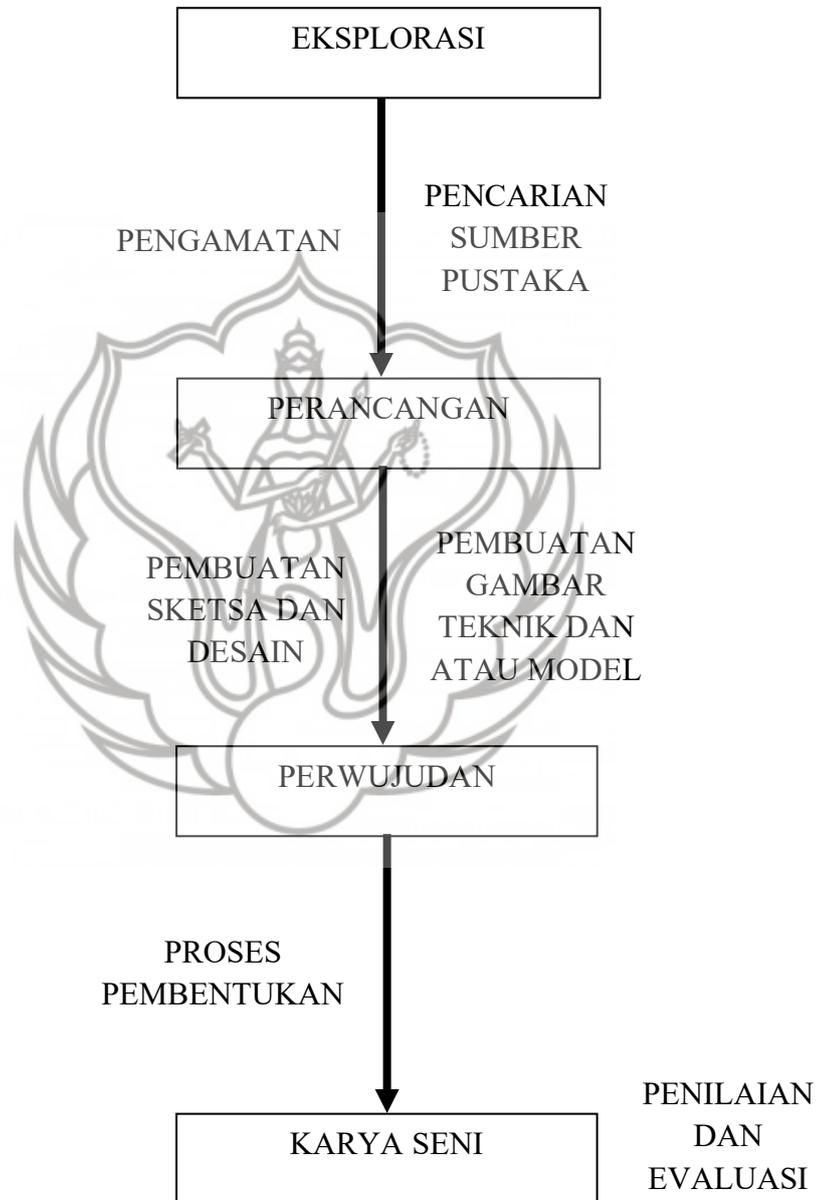
Proses terakhir yaitu proses perwujudan, dilakukan mulai dari pemilihan bahan, persiapan alat, pengerjaan, sampai pada *finishing*. Pemilihan bahan yang digunakan dalam karya ini banyak menggunakan bahan kayu jati dan peralatan elektronik.

Pengerjaan karya satu samapi enam banyak menggunakan teknik pengerjaan kriya kayu seperti ukir, kerja bangku, bubut sekrol, mekanik dan elektronik. Setelah tahapan proses pengerjaan selesai dilanjutkan dengan proses *finishing*. *Finishing* dalam pengerjaan karya ini menggunakan teknik *sangkling*, teknik *sangkling* yaitu dengan cara menggosokkan antara kayu dengan karya sehingga menghasilkan kesan alami pada kayu.

Tahap evaluasi dilakukan setelah karya selesesai. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui secara menyeluruh kesesuain gagasan dengan hasil perwujudan yang mencangkup pengujian berbagai aspek, baik dari segi tekstual maupun kontekstual. Untuk karya seni kriya yang berfungsi sebagai ekspresi pribadi, evaluasi terletak pada kekuatan dan kesuksesan pengungkapan dalam segi penjiwaanya, termasuk penuangan wujud fisik, makna, gerak, nilai dan pesan yang ingin disampaikan.

Proses terakhir yaitu proses perwujudan, dilakukan mulai dari pemilihan bahan, persiapan alat, pengerjaan, sampai pada *finishing*. Hal yang terakhir dari proses perwujudan yaitu melakukan evaluasi dan penilaian karya. Dalam pembuatan karya seni ini, digunakan “metode yang tak konstan” (Gustami, 2004: 29-32). Sehingga dari tahap perancangan sampai tahap perwujudan akan mengalami pergeseran bentuk, karena dalam proses tersebut terjadi pengembangan ide.

Proses penciptaan ini juga dapat dilihat dan dipahami melalui skema berikut ini,



Skema 1. Metode penciptaan SP. Gustami