

**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**

Naskah Jurnal ini telah diterima oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Pada tanggal 18 Agustus 2015



  
Dra. Ahmad Zaenuri, M.S.n.

NIP: 19520304 198303 1 002

Pembimbing I

  
Sumino, S.Sn, M.A.

NIP: 19670615 199802 1 001

Pembimbing II

# KUMBANG TANDUK SEBAGAI DASAR PENCIPTAAN KARYA SENI KRIYA KAYU KINETIK

Dedy Shofianto

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

## Abstract

Coconut rhinoceros beetle (*Oryctes rhinoceros*) as the inspiration for wood craft kinetic art works has several qualities: the beauty of coconut rhinoceros beetle and kinetic art. Coconut rhinoceros beetle has specific characteristic of horn especially in male species. The shape and form of coconut rhinoceros beetle had undergone deformation into kinetic art works made with meticulous calculation and consideration for the beauty of the motion.

The creation of final project works applied three-phases-six-steps method from SP. Gustami. The works created were wood craft works in the form of coconut rhinoceros beetle combined with kinetic art. The process of artwork creation consisted of design, formation, finishing, and evaluation. Contemplation process, the balance between thought and feeling, was accomplished to give spirit and soul in order that the works can provide inspiration, enthusiasm, and can deliver messages to the audience.

From the functional aspects, the works can move as if they are living beetles. By studying aesthetic values, six expressive works was created in three-dimensional form. The works created new character of coconut rhinoceros beetle by combining the shape and form of mechanical machine, for example gear, piston bar, bolt, etc. All the works were created from wood by preserving the character and appearance of coconut rhinoceros beetle.

*Key words:* coconut rhinoceros beetle, deformation, kinetic art

## A. Pendahuluan

### 1. 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.

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 melatarbelakangi penulis untuk penciptaan karya pada Tugas Akhir ini dengan memperhitungkan kesesuaian makna, bentuk dan gerak karya, sehingga hasil akhir penciptaan dapat menggambarkan ungkapan estetis dan dapat diapresiasi oleh penikmat dan sesuai dengan konsep dasar penciptaan yang diinginkan.

#### 1. Rumusan penciptaan

- a. Bagaimana proses penciptaan karya seni kinetik kriya kayu ini diwujudkan?
- b. Bagaimana bentuk yang akan ditampilkan dalam penciptaan karya seni kinetik kriya kayu?

2. Tujuan penciptaan
  - a. Menciptakan karya yang memperoleh inspirasi dari kumbang tanduk ke dalam karya seni kinetik.
  - b. Menghasilkan karya seni kinetik sehingga bisa bermanfaat bagi penikmat seni.
3. Teori dan Metode penciptaan

Proses penciptaan karya seni ini menggunakan landasan teori dan istilah-istilah yang berkaitan dengan seni, estetika, kinetik, kumbang tanduk. Kumbang badak adalah salah satu jenis yang oleh para ilmuwan dikelompokkan dalam keluarga kumbang bertanduk. Jenis kumbang bertanduk inilah yang menjadi sumber ide penciptaan ini. Dalam penciptaan ini dispesifikasikan pada kumbang tanduk kedalam seni kinetik. Seni kinetik merupakan seni yang melibatkan gerakan, tetapi tidak semua seni yang melibatkan gerakan berarti kinetik (Darsono Sony Kartika, 2004: 118). Mereka tertarik pada gerak itu sendiri sebagai bagian yang integral dengan karyanya. Gagasan seni kinetik muncul pertama kali oleh beberapa seniman di Rusia setelah perang dunia I. Mereka berusaha mengedepankan gagasan tersebut dengan simultan, kemurnian, dan kekuatan. Pola dasar seni kinetik adalah gerakan (*movement*) menjadi konsep utama pengembangan ide yang berujung pada sebuah karya seni.

Menurut Mikke Susanto, “Deformasi sendiri merupakan perubahan susunan bentuk dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang terdiri dari 4 cara yaitu menyederhanakan (simplifikasi), menggayakan (stilisasi), merusak (distorsi), dan kombinasi antara ketiganya (*mix*)” (Mikke Susanto, 2011: 98). Hal yang serupa mengenai teori deformasi terdapat pada buku tulisan Dharsono Sony Kartika, yaitu tentang “perubahan



wujud sebuah bentuk” (Darsono Sony Kartika, 2004: 42). Menjelaskan tentang perubahan wujud yang terbagi menjadi empat macam, yaitu “stilisasi (menggayakan objek),k distorsi (merusak objek), transformasi (menggabungkan objek), dan disformasi (menggambarkan sebagian objek)” (Darsono Sony Kartika, 2004: 42-43).

Perpaduan bentuk, warna, dan unsur seni rupa lainnya menunjukkan sebuah susunan yang bernilai estetis. Seperti yang diungkapkan Dharsono Sony Kartika bahwa “indah pada dasarnya terdiri dari kualitas pokok yang meliputi kesatuan, keselarasan, kesetangkupan, keseimbangan, dan perlawanan” (Darsono Sony Kartika, 2004: 11). Pendapat ini hampir sama dengan pendapat Herbert Read yang menjelaskan bahwa “indah terwujud dari kesatuan hubungan-hubungan bentuk yang terdapat di antara pencerapan inderawi” (Darsono Sony Kartika, 2004: 11). Hal ini hampir sama dengan pendapat seorang filsuf Jerman, yaitu Baumgarten. Menjelaskan bahwa “indah kita tangkap dengan indera” (Soedarso, 1990: 39). Secara inderawi sangat berbeda dengan kegiatan yang dilakukan oleh perasaan, ataupun pikiran. Suatu titik yang menunjukkan sebuah teori tentang seni menurut Herbert Read bahwa “seni itu tak selalu indah”, dengan tidak membatasi apa yang digunakan untuk menilai, yaitu perasaan dan pikiran. Sehingga kesimpulan untuk menilai sebuah keindahan terdapat tingkatan-tingkatan proses pencerapan. “Tingkat pertama menilai unsur seni rupa, kedua menilai pengorganisasian unsur seni rupa, dan tingkat ketiga adalah menilai konseptual karya” (Darsono Sony Kartika, 2004: 18). Sehingga dapat dibedakan proses penyerapan tentang indah, yaitu secara inderawi dan perasaan.

Proses penciptaan karya seni ini menggunakan landasan teori dan istilah-istilah yang berkaitan dengan, seni, estetika, dan kinetik. Metode penciptaan ini mengacu pada teori penciptaan seni kriya menurut SP. Gustami, yaitu “tiga tahap enam langkah menciptakan karya seni” (SP.

Gustami, 2004: 29-32). Tahap utama yang dilakukan yaitu proses eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Proses eksplorasi tersebut meliputi berbagai macam kegiatan pengamatan yang dilakukan melalui buku, melihat langsung. Pada proses ini juga dilakukan pencarian data dan buku-buku yang berhubungan dengan tank, teori, dan pengertian yang berkaitan. Proses perancangan menghasilkan sketsa-sketsa alternatif, kemudian dipilih tujuh sketsa dan dibuat gambar teknik, lalu siap untuk diwujudkan. Proses terakhir yaitu proses perwujudan, dilakukan mulai dari pemilihan bahan, persiapan alat, pengerjaan, sampai pada *finishing*. Dalam proses perwujudan juga terdapat proses penilaian dan evaluasi terhadap karya yang telah dibuat.

Dalam penciptaan karya yang tak berfungsi praktis, digunakan teknik pengembangan yang tidak mengacu pada konsistensi desain. “Desain dan proses perwujudan akan selalu berkembang dan berubah” (SP. Gustami, 2004: 29-30). Dari tahap perancangan sampai tahap perwujudan akan mengalami pergeseran bentuk, karena dalam proses tersebut terjadi pengembangan ide.

## **B. Hasil dan pembahasan**

Proses penciptaan ini menghasilkan karya seni tiga dimensi yang berupa karya seni kinetik. Kinetik adalah seni yang melibatkan gerakan tetapi tidak semua gerakan itu kinetik. Gerakan itulah yang utama dalam karya ini. Dari segi bentuk pada karya ini tidak semata hanya memindahkan bentuk dengan sama persis, tetapi lebih ke sebuah pendeformasian dari bentuk kumbang tanduk dan mengutamakan gerakan yang dihasilkan.

Beberapa karya hanya mengambil bagian tertentu dari kumbang tanduk seperti kepala, tanduk dan sayapnya. Ada satu karya yang gerakannya menyerupai gerakan asli kumbang tanduk tetapi bentuk dan gerakannya tidak sama persis dengan kumbang aslinya, karena gerakan

yang dihasilkan terlihat kaku dikarenakan gerakan kaku itulah yang membuat menarik .

Konsep utama yang ingin disampaikan pada karya ini adalah tentang Kumbang tanduk kedalam karya seni kinetik. Menjelaskan bahwa gerakan yang dihasilkan dari karya tersebut adalah seni kinetik.



Judul	: "Bergerak menembus era globalisasi"
Bahan	: Kayu Jati, Jati Belanda/pinus, elektrik motor
Teknik	: Ukir, bubut, <i>scroll saw</i> , kerja bangku
Ukuran	: 100cm X 60cm X 140cm
Finishing	: <i>Sangkling</i>
Tahun pembuatan	: 2015
Fotografer	: Subekti Subhan Santoso

Karya pertama ini Karya yang berjudul "Bergerak menembus era globalisasi" Media pada karya ini menggunakan bahan kayu jati, kayu jati Belanda/pinus. Dalam pengerjaan media kayu menggunakan teknik ukir, *scroll saw*, bubut, kerja bangku. Sedangkan untuk menghasilkan gerakan menggunakan teknik mekanik dibantu dengan elektrik motor. *Finishing* dalam pengerjaan karya menggunakan teknik *sangkling*, teknik *sangkling* adalah teknik *finishing* dengan cara menggosokkan antara kayu dengan karya sehingga hasil yang ditimbulkan terkesan alami .

"Bergerak menembus era globalisasi " merupakan suatu objek yang menandakan sebuah pergerakan menuju perubahan global. Karya ini

menceritakan tentang masyarakat saat ini yang mau tidak mau mereka harus bergerak menuju perubahan, gerakan kaki yang dihasilkan itu menyimbolkan pergerakan perubahan. Tetapi sebenarnya masyarakat saat ini belum mampu menghadapi perubahan tersebut disimbolkan dengan menyerupai perahu nelayan. Sehingga mau tidak mau mereka harus mampu menembus perubahan itu ini disimbolkan dengan gerakan yang dihasilkan mata bor yang berputar perlahan-tapi pasti mereka akan mampu menembus batas yang ada.



Judul	: “Evolution”
Bahan	: Kayu jati, Jati Belanda/Pinus, elektrik motor
Teknik	: Ukir, bubut, <i>scroll saw</i> , kerja bangku
Ukuran	: 120 cm x 100 cm x 144 cm
<i>Finishing</i>	: <i>Sangkling</i>
Tahun Pembuatan	: 2015
Fotografer	: Subekti Subhan Santoso

Karya kedua ini memiliki judul “Evolution” Karya ini terbuat dari bahan kayu jati, jenis karya ini adalah karya tiga dimensi yang menggabungkan antara seni tiga dimensi dan prinsip mekanik yang sering disebut dengan *kinetik art*. Karena karya ini, gerak menjadi salah satu unsur-unsur visual seperti bentuk dan warna. Dalam pengerjaan karya ini menggunakan teknik pahat, *scroll saw*, bubut, mekanik, elektronik dan lain-lain. *Finishing* dalam pengerjaan karya menggunakan teknik *sangkling*, teknik *sangkling* adalah teknik *finishing* dengan cara

menggosok antara kayu dengan karya sehingga hasil yang ditimbulkan terkesan alami .

“Evolution” adalah proses di mana organisme berubah dari waktu ke waktu sebagai akibat dari perubahan sifat fisik atau perilaku diwariskan. Pada karya seni ini, kumbang tanduk jenis Kumbang Herkules (*Dynastes Hercules*) menjadi salah satu bentuk objek karya seni kinetik. Evolution disini diartikan dengan perkembangan seni rupa global saat ini yaitu menggabungkan antara seni dan teknologi. Perkembangan seni saat ini seakan-akan bergerak ke arah kedua hal tersebut sehingga menghasilkan karya yang mampu menjawab perkembangan seni rupa Indonesia pada perkembangan seni rupa global.



Judul	: “ <i>Mechanical horn sentaur beetle</i> ”
Bahan	: Kayu jati, Jati Belanda/pinus, <i>elektrik motor</i>
Teknik	: Ukir, bubut, kerja bangku, <i>scroll saw</i>
Ukuran	: 100cm X 100cm X 150cm
<i>Finishing</i>	: <i>Sangkling</i>
Tahun pembuatan	: 2015
Fotografer	: Subekti Subhan Santoso

Karya ketiga ini berjudul “*Mechanical horn sentaur beetle*” Media pada karya ini menggunakan kayu jati, bahan ini dipilih karena kayu jati memiliki serat yang bagus dan kayu jati memiliki tekstur serat yang jelas terlihat dengan bentuk meliuk-liuk. Nama ilmiah dari kayu ini adalah *Tectona grandis*. Permukaan kayu jati berwarna coklat. Kayu ini termasuk kayu yang memiliki kekerasan sedang. Kayu jati pada karya ini

menjadi material utama dan dibantu dengan elektrik motor sebagai penggeraknya karya. Teknik yang digunakan pada proses pengerjaan ini menggunakan teknik ukir, kerja bangku, bubut, *scroll saw*, mekanik dan elektonik. *Finishing* dalam pengerjaan karya menggunakan teknik *sangkling*, teknik *sangkling* adalah teknik *finishing* dengan cara menggosok antara kayu dengan karya sehingga hasil yang ditimbulkan terkesan alami .

Visual karya ini sengaja mendeformasi bentuk kumbang tanduk jenis sentaur kedalam bentuk mekanik. Mekanik berarti ilmu pengetahuan yang mempelajari gerakan suatu benda serta efek gaya dalam gerakan itu. Seperti halnya dengan karya ini, karya ini sengaja mengambil gerakan asli kumbang tanduk dengan menggabungkan gerakan mekanik supaya terlihat ada kesan yang berbeda dari kumbang yang sebenarnya karena yang mekanik itu memiliki nilai estetika.

### C. Kesimpulan

Dalam menciptakan karya seni, selain memerlukan teknik pengerjaan, juga memerlukan ide yang dapat menghasilkan karya yang berkarakter. Bentuk visual kumbang tanduk yang menginspirasi terwujudnya sebuah karya, menjadi *subject matter* yang luar biasa. Dengan ide dan pemikiran yang kompleks, maka dapat tercipta karya-karya seni rupa yang variatif dan kreatif, dengan mendeformasi, lebih khususnya melakukan transformasi, distorsi transformasi, dan simplifikasi bentuk, menjadikan sebuah karya seni yang bisa dinikmati oleh banyak orang. Kumbang tanduk yang biasanya terlihat di alam maupun penangkaran, diubah menjadi sebuah karya yang memiliki nilai estetika yang mampu bergerak .

Penyederhanaan bentuk menghasilkan karya seni kinetik dengan karakter yang lain daripada yang lain. Mengubah pandangan serangga kumbang tanduk yang hanya binatang hama dan menakutkan, menjadi sebuah karya seni kinetik yang dapat dinikmati dan dikaji.

### Daftar Pustaka

Gustami,SP., “Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis”, Program Pascasarjana S2 Penciptaan Dan Pengkajian Seni ISI Yogyakarta, 2004.

Kartika, Dharsono Sony, *Seni Rupa Modern*, Bandung: Rekayasa Sains, 2004.

SP., Soedarso, *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990.

Susanto, Mikke, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Dan Gerakan Seni Rupa*, Yogyakarta: Dicti Art Lab dan Djagad Art House, 2011

### Webtografi

[http://edwingsgallery.com/kinetik\\_perkembangan.php](http://edwingsgallery.com/kinetik_perkembangan.php) akses 13 Januari 2014 jam 22:40 WIB.

<http://senikinetik.tumblr.com/>.akses 22 juni 2015 jam 10:26 WIB.

