

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



Sayap Sebagai Representasi Patung Kinetik

Pengusul:

1. Lutse Lambert Daniel Morin, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197610072006041001 NIDN. 0007107604
2. Drs. Dendi Suwandi, MS.
NIP. 195902231986011001
3. Dwi Anggoro Mandiri, NIM: 2013096021

**Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2023
Nomor: DIPA-023.17.2.677539/2023 tanggal 30 November 2022
Berdasarkan SK Rektor Nomor: 280/IT4/HK/2023 tanggal 8 Mei 2023
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian
Nomor: 2464/IT4/PG/2023 tanggal 9 Mei 2023**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
NOVEMBER 2023**

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

Judul Kegiatan : Sayap Sebagai Representasi Patung 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 : lutselambert@gmail.com
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 12.000.000
Tahun Pelaksanaan : 2023

Anggota Peneliti (1)

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

Anggota Mahasiswa (1)

Nama Lengkap : Dwi Anggoro Mandiri
NIM : 2013096021
Jurusan : SENI RUPA MURNI
Fakultas : SENI RUPA

Mengetahui

Dekan Fakultas FSR

Yogyakarta, 22 November 2023

Ketua Peneliti



M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP 197010191999031001

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 berbagai bentuk patung yang merepresentasikan sayap binatang dengan menggunakan material industri yaitu mesin mobil dan motor. Pemilihan bentuk sayap didasari pada ketertarikan penulis akan gerak sayap binatang yang memiliki ritme dan keindahan gerak. Sayap menjadi bagian penting dari binatang bersayap seperti burung dan serangga. Sayap inilah yang membawa mereka mencari makan, berkembang biak dan hidup. Melalui metode pendekatan kualitatif dengan metode Research (DBR), penulis berusaha mewujudkan karya seni tiga dimensi yang estetis dengan material industri. Material industri yang berupa mesin-mesin mobil ini dirakit menjadi patung kinetik yang merepresentasikan bentuk-bentuk sayap binatang. 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 estetis 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 prototype 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

Sampul	i
Pengesahan	ii
Ringkasan	iii
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT.....	11
BAB IV METODE PENELITIAN.....	13
BAB V HASIL YANG DICAPAI.....	17
BAB VI KESIMPULAN.....	31
Daftar Pustaka.....	32
Lampiran	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arthur Ganson, Machine with Feather Duster	5
Gambar 2.2 Robin karya Edouard Martinet	5
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	9
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 Plat Besi Bekas	22
Gambar 5.8 Sampah Mesin Motor.....	21
Gambar 5.9 Sampah Mesin Mobil.....	23
Gambar 5.10 Sampah Besi Tua	23
Gambar 5.11 Proses Pembentukan Plat Besi.....	25
Gambar 5.12 Proses Pengelasan 1	26

Gambar 5.13 Proses Pengelasan 2	26
Gambar 5.14 Proses Pengelasan 3	27
Gambar 5.15 Proses Perakitan Bagian-Bagian Karya	28
Gambar 5.16 Karya 1	29
Gambar 5.16 Karya 2.....	30



BAB I

PENDAHULUAN

Seni pada hakekatnya merupakan hasil ekspresi manusia (seniman) yang bertujuan untuk mendatangkan kenikmatan di dalam kehidupannya.(Gustami, 2004) Sebuah karya seni tercipta dari tangan seniman sebagai hasil ekspresi diri. Seni menjadi sesuatu yang dibutuhkan dalam kehidupan. Seni mampu memberikan nilai keindahan yang mampu menarik perhatian dan perasaan setiap orang yang melihatnya.

Bentuk yang akan dikembangkan dalam penciptaan ini adalah berbagai bentuk patung yang dihasilkan dari bekas mesin-mesin industri salah satunya mesin mobil yang dirakit menjadi patung kinetic dan merupakan hasil representasi sayap binatang. Hal ini mengingatkan bahwa pentingnya untuk mengurangi energi dan sumber daya alam yang terbuang percuma sehingga dapat membantu mengurangi dampak langsung dan tidak langsung dari pemanasan global yang sedang terjadi. Seperti diungkapkan oleh Hartini bahwa material ramah lingkungan untuk sustainable design "green design" perlu mendapat perhatian penting dari desainer agar lingkungan tetap terjaga. (Hartini et al., 2020)

Seperti kita ketahui, saat ini merupakan era dimana teknologi dan industri berkembang cukup pesat salah satunya industri otomotif.. Sepanjang tahun 2019 produksi kendaraan bermotor roda empat mencapai 1,28 juta dan kendaraan beroda dua mencapai 7,29 juta unit. Kendaraan bermotor ini muncul dengan model yang terus berkembang sehingga selalu akan muncul jenis atau model baru. Hal ini

menjadikan model kendaraan lama mulai ditinggalkan. Bahkan beberapa ketika rusak tidak lagi diperbaiki tetapi dijadikan barang rosokan.

Paradigma industri kreatif telah mengambil status ikonik di seluruh dunia, termasuk dalam wacana disiplin seni. Dalam wacana utama industri kreatif, seni dipandang paling mewakili konsep kreativitas dan, semangat industri kreatif, sekaligus menjadi fokus utamanya. (Kasiyan, 2019) Berdasarkan hal tersebut perancangan ini mengubah material mesin mobil yang sudah tidak dipakai atau sudah menjadi limbah menjadi sebuah industri kreatif berupa karya seni menjadi menjadi karya tiga dimensi. Fungsi mekanik mobil dimunculkan keunikan-keunikannya difungsikan mekanismenya menggunakan alat bantu yang dirancang secara custom dan mekanik yang dimodifikasi. Gerakan mekanik dibuat menggunakan tenaga listrik yang dirubah menjadi tenaga gerak melalui dinamo atau motor listrik.

Dalam proses mengkomposisikan material industrial, harus diperhatikan komponen mekanik yang akan ditampilkan dan digerakkan secara sederhana dengan sumber daya elektrik maupun manual dalam bentuk baru. Material industri yang mempunyai mekanik sederhana dapat ditampilkan menjadi bagian utama bentuk patung. Perakitan dan penyambungan material industrial harus memperhatikan komponen mekanik yang akan ditampilkan dan digerakkan secara sederhana dengan sumber daya elektrik maupun manual dalam bentuk baru. Teknik penyambungan sederhana yang dapat digunakan adalah las dan sekrup. Pengelasan (welding) merupakan salah satu teknik penyambungan logam dengan cara mencairkan sebagian logam induk dan logam pengisi dengan atau tanpa tekanan

dan dengan atau tanpa logam penambah dan menghasilkan sambungan. (Arthur, 2005) Baut atau sekrup digunakan untuk menyambungkan satu bagian patung dengan bagian yang lain hingga menjadi bentuk yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis ingin mewujudkan sebuah karya seni tiga dimensi yang merepresentasi bentuk sayap binatang. Harapan penulis, karya yang dihasilkan dapat menjadi wacana baru dalam dunia seni patung.

