

A. Judul : Gerak Dan Bunyi Melalui Perakitan Benda-benda Temuan

B. Abstrak

Oleh :

Andreas Avelino Yut Kusuma Langgeng

NIM.0912065021

Abstrak

Tugas akhir ini mengangkat tema gerak dan bunyi melalui perakitan benda-benda temuan. Kecintaan penulis pada benda-benda memori atau benda-benda kenangan merangsang penulis untuk mengumpulkan benda-benda tersebut sebagai nostalgia masa kecil. Dalam peristiwa ini penulis merasa ingin mendapatkan hasrat yang belum dimiliki saat masa kecil. Penulis mulai mengumpulkan benda-benda kenangan yang belum sempat dimiliki pada masa kecilnya dan mulai mengumpulkan dengan mencari benda-benda kenangan di pasar-pasar barang bekas maupun pasar *online*.

Kegiatan untuk mengumpulkan benda-benda kenangan ini menjadi rutinitas keseharian penulis bahkan hingga menjadi mata pencaharian. Setiap siang hingga malam hari, penulis mencari benda-benda tersebut untuk dikoleksi maupun dijual kembali. Tidak jarang benda-benda tersebut dalam kondisi yang sudah tidak utuh, sehingga penulis berusaha memperbaiki kembali benda-benda tersebut agar dapat berfungsi lagi dengan normal. Penulis menemukan ketertarikannya dengan benda-

benda kenangandan menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam proses memfungsikan kembali

Melihat dari harga benda yang ditawarkan pada tempat pengumpulan barang bekas bisa lebih murah, penulis mencoba mencari benda yang dapat di jadikan sebuah karya seni. Penulis menemukan ide dalam penciptaan karya seni patung yang memiliki unsur gerak dan bunyi. Dalam sisi lain penulis melihat banyak benda-benda bekas elektronik maupun mainan yang memiliki unsur gerak di dalamnya dan dari potensi gerak dan bunyi hasilkan dapat diolah kembali. Dari situ penulis tertarik untuk menggunakan unsur gerak dan bunyi dalam benda-benda temuan. Gerak dan bunyi melalui perakitan benda-benda kenangan yang ditemui pada pengumpul barang bekas dianggap mampu memberi fungsi lain pada benda-benda kenangan.

Kata kunci : gerak, bunyi, perakitan, benda-benda temuan.

Abstract

The final task is the theme of motion and sound through the assembly of objects findings. A love of writers on memory objects or keepsakes stimulate authors to collect objects such as childhood nostalgia. In this event the author feels like to get a passion that has not owned in childhood. Writers began to collect objects which have not been held memories of his childhood and began to gather by

looking for keepsakes in the markets of second-hand goods as well as online market.

Activities for collecting keepsakes have become daily routine to become a writer even livelihood. Every noon till night, the authors seek these objects to be collected and resold. Not infrequently such objects in a condition that is not intact, so the authors sought to improve the return of such objects in order to function more normally. The writer found his interest with objects kenangandan find the values contained in the process of reopening

Viewed from the price of items offered in the collection point can be cheaper, the author tried to find objects that can be made a work of art. The author found the idea in the creation of works of sculpture that has elements of Garak and sound. In the other hand the authors see many objects used electronics and toys that have elements of movement in it and the potential of motion and sound produce can be reprocessed. From there the author is interested to use the elements of movement and sound in finding objects. Motion and sound through the assembly keepsakes encountered in collecting used goods are considered able to provide other functions of keepsakes.

Keywords: motion, sound, assembly, objects findings.

C. Pendahuluan

Gerak dan bunyi tidak pernah lepas dari kehidupan manusia. Benda-benda sekitar kita pasti memiliki kedua unsure tersebut. Benda-benda temuan

sebagian orang tidak memiliki nilai guna, tetapi penulis memiliki pemikiran yang berbeda. Penulis merasa ada nilai yang bisa diangkat dari benda-benda temuan, yaitu nilai seni gerak dan bunyi yang sebenarnya sudah terkandung dalam benda temuan tersebut. Pada dasarnya penulis memiliki hasrat tinggi dalam mengumpulkan benda-benda temuan. Karena benda temuan yang sering dicari adalah benda kenangan. Dari sisi lain penulis menemukan ide dalam pemanfaatan benda temuan yang di ubah menjadi nilai seni melalui proses perakitan.

1. Latar Belakang

Setiap manusia memiliki kesenangan tersendiri dalam mengabadikan memori masa kecil. Hal ini biasanya diwujudkan dalam benda-benda kenangan atau benda koleksi seperti mainan, barang-barang elektronik, foto-foto masa kecil, mobil, motor, dan buku-buku yang dianggap mewakili kenangan mereka. Mereka yang masa kecilnya tidak memiliki benda-benda tersebut dan hanya bisa menikmati milik orang lain ingin mendapatkan benda-benda kenangan tersebut untuk memenuhi hasrat mereka. Dalam peristiwa ini penulis merasakan hal yang sama, karena penulis merasa ingin mendapatkan hasrat yang belum dimiliki saat masa kecil. Penulis mulai mengumpulkan benda-benda kenangan yang belum sempat dimiliki pada masa kecilnya dan mulai mengumpulkan dengan mencari benda-benda kenangan di pasar-pasar barang bekas maupun pasar *online*.

Proses pengumpulan benda-benda kenangan tersebut dirasa sulit karena harus bersaing dengan orang lain yang mempunyai hasrat yang sama dan juga kendala dalam keuangan penulis yang tidak cukup untuk membeli benda-benda tersebut karena harganya yang tinggi. Dari hal tersebut penulis mulai mencari tahu asal benda tersebut didapatkan oleh para pedagang. Beberapa pedagang mau memberi tahu dari mana mereka mendapat benda tersebut dan mengajak untuk mencari langsung di pengumpul barang-barang bekas, atau yang sering di sebut dengan *rongsokan* oleh orang Jawa. Mulai dari sini penulis mendapatkan benda-benda kenangan yang sudah lama ingin di milikinya dengan harga terjangkau meski terkadang bentuknya yang tidak utuh lagi atau rusak.

Kegiatan untuk mengumpulkan benda-benda kenangan ini menjadi rutinitas keseharian penulis bahkan hingga menjadi mata pencaharian. Setiap siang hingga malam hari, penulis mencari benda-benda tersebut untuk dikoleksi maupun dijual kembali. Tidak jarang benda-benda tersebut dalam kondisi yang sudah tidak utuh, sehingga penulis berusaha memperbaiki kembali benda-benda tersebut agar dapat berfungsi lagi dengan normal. Penulis menemukan ketertarikannya dengan benda-benda kenangan menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam proses memfungsikan kembali. Kecintaan pada benda-benda kenangan dan ketertarikan untuk mengutak-atiknya sudah lama muncul semenjak kelas satu SMA. Saat itu penulis dibekali pengetahuan tentang komponen-komponen elektronika, meski Penulis harus mengingat kembali teori-teori yang pernah dipelajari.

Memperbaiki benda elektronik di rasa tidak terlalu mudah, karena harus mengerti fungsi dari setiap komponen. Tidak jarang penulis tersetrum listrik saat memperbaiki benda elektronik tersebut. Melihat dari proses dan hal-hal yang muncul saat perbaikan benda elektronik, penulis menikmati semua prosesnya dan menjadikan pelajaran yang berharga.

Melihat dari harga benda yang ditawarkan pada tempat pengumpulan barang bekas bisa lebih murah, penulis mencoba mencari benda yang dapat di jadikan sebuah karya seni. Penulis menemukan ide dalam penciptaan karya seni patung yang memiliki unsur gerak dan bunyi. Dalam sisi lain penulis melihat banyak benda-benda bekas elektronik maupun mainan yang memiliki unsur gerak di dalamnya dan dari potensi gerak dan bunyi hasilkan dapat diolah kembali. Dari situ penulis tertarik untuk menggunakan unsur gerak dan bunyi dalam benda-benda temuan. Gerak dan bunyi melalui perakitan benda-benda kenangan yang ditemui pada pengumpul barang bekas dianggap mampu memberi fungsi lain pada benda-benda kenangan.

2. Rumusan/Tujuan

Bagaimana gerak dan bunyi melalui perakitan benda-benda temuan mampu mempresentasikan dalam seni patung?

3. Teori Dan Metode

a. Teori

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* gerak adalah “peralihan tempat atau kedudukan baik hanya sekali saja maupun berkali-kali”.¹ Pengertian ini menjelaskan perpindahan benda dari awal ke tempat yang baru melalui perjalanan waktu yang ditentukan oleh tenaga gerak yang digunakan. Pergerakan atau perpindahan benda tidak dapat diulang tepat pada waktu yang sama sebelum melakukan perpindahan.

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* pengertian bunyi adalah “sesuatu yang kedengaran atau dapat di dengar (bunyi biasanya di bedakan dengan suara; bunyi diadakan oleh benda,binatang, dsb; suara diadakan oleh manusia)”.² Pemahaman bunyi dalam tugas akhir ini adalah menggunakan alat atau material yang dapat melakukan gerakan dan gesekan secara elektronik atau mekanis yang menimbulkan getaran frekuensi tertentu dan menghasilkan bunyi yang dapat diterima oleh pendengaran manusia.

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* “perakitan adalah menyusun (mengatur); meraka-reka; mencari akal.”³ Pemahaman menyusun dalam tugas akhir ini adalah membuat ruangan dalam suatu bidang yang disusun oleh benda-benda temuan yang disatukan dalam konsep tertentu.

Benda-benda temuan merupakan benda-benda yang sering dijumpai penulis dalam keseharian maupun di tempat pengumpulan barang-barang

¹Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, edisi 3 Jakarta, Balai Pustaka 2011, p.371

²*Ibid.*, p. 194

³*Ibid.*, p. 940

bekas. Contohnya seperti, mainan robot-robotan, mesin ketik, mesin lemari pendingin, dan motor pendingin ruangan.

Benda temuan dalam *Diksi Rupa* adalah :

Objek temuan dalam seni rupa adalah sebuah objek yang tidak memiliki estetika lagi, seperti halnya potongan kayu atau belahan sebuah mesin atau benda. Namun dalam pengertian ini, “objek temuan” dimaksudkan sebagai kerja kreatif seni atau anti-seni dengan mendisplay benda temuannya dari lingkungan sekitarnya. Istilah ini populer pada masa Surealisme dan Dadaisme. Sedangkan di Indonesia, gejala seni dengamenampilkan objek temuan ini baru dikenal setelah dalam pameran Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia.⁴

Gerak dan Bunyi Melalui Perakitan Benda-benda Temuan dalam Seni Patung sebagai sebuah upaya penjelajahan pengalaman-pengalaman baru dari situasi-situasi baru dan pengenalan lebih dalam material yang digunakan melalui penyusunan bentuk patung pada benda-benda temuan. Penulis menggunakan unsur gerak dan bunyi dalam Seni Patung ini diharapkan bisa menjadi suatu karya yang imajinatif, menarik, dan inspiratif

b. Metode

⁴Mikke Susanto. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta:Dicti Art Lab & Djagad Art House. 2011 p. 141

Penulis mencoba mengolah benda-benda temuan agar dapat bergerak dan bunyi melalui perakitan. Benda-benda temuan tersebut dirasa dapat mewakili pemikiran dan kreatifitas penulis dalam menciptakan karya seni patung. Benda temuan yang di maksud penulis adalah benda-benda sisa konsumsi yang di jumpai di tempat pengumpulan barang bekas seperti mainan, elektronik, mesin ketik, besi beka, jam putar, dan lain sebagainya. Cara hidup manusia sekarang lebih konsumtif, dari cara hidup manusia tersebut menimbulkan percepatan pengusangan benda-benda dapat kita lihat dari perkembangan teknologi yang begitu pesat contohnya yaitu alat komunikasi. Dulu manusia berkomunikasi dengan cara bertemu langsung dan menyampaikan pesannya, sekarang bisa langsung berkomunikasi tanpa harus bertemu yaitu dengan alat yang dinamakan *Smart Phone*.

Perubahan fungsi awal dari benda-benda temuan menjadi karya seni yang menggunakan unsur gerak, disini penulis ingin menyampaikan bahwa benda-benda yang sudah dianggap rusak atau usang dapat diolah kembali melalui gerakanya, karena gerak dianggap mampu mempresentasikan pemikiran dan hasrat penulis untuk menghidupkan kembali benda-benda temuan. Arti dari menghidupkan kembali benda-benda temuan oleh penulis yaitu memberi bentuk, fungsi, gerak, dan bunyi yang berbeda dan mampu memberi kesan baru dalam material dari fungsi awal yang tadinya hanya sebagai benda-benda sampah yang tidak bisa di perbaiki atau di fungsikan kembali tetapi dapat di jadikan sebuah karya seni patung. Untuk mewujudkan karya seni patung ini menggunakan teknik *Assemblage*.

Menurut E. B. Feldman, *assemblage* adalah “*Assemblage... is the creation of art objects by putting things together –usually by taking them from their accustomed environments and combining them in a new context to form a pictorial composition.*”⁵

Bentuk dalam karya ini tercipta dari kombinasi susunan benda-benda temuan yang dimodifikasi dan disatukan menjadi satu kesatuan bentuk. Teknik *assemblage* merupakan teknik yang paling tepat dalam mewujudkan gagasan awal kedalam suatu bentuk (*form*). Melalui teknik ini, konsep penciptaan karya menggunakan benda temuan dapat diwujudkan. Tidak hanya itu, sifat-sifat asli material juga masih dapat dipertahankan. Sifat-sifat tersebut meliputi, suara alamiah (yang dihasilkan melalui gesekan), gerak motor, dan volume (berat dan ukuran). Meskipun begitu, dalam proses pembentukan tidak seratus persen menggunakan benda temuan, ada beberapa benda-benda “baru”, seperti mur, baut, lem, tali kabel, colokan atau *verteker* listrik yang digunakan untuk merangkai benda-benda temuan.

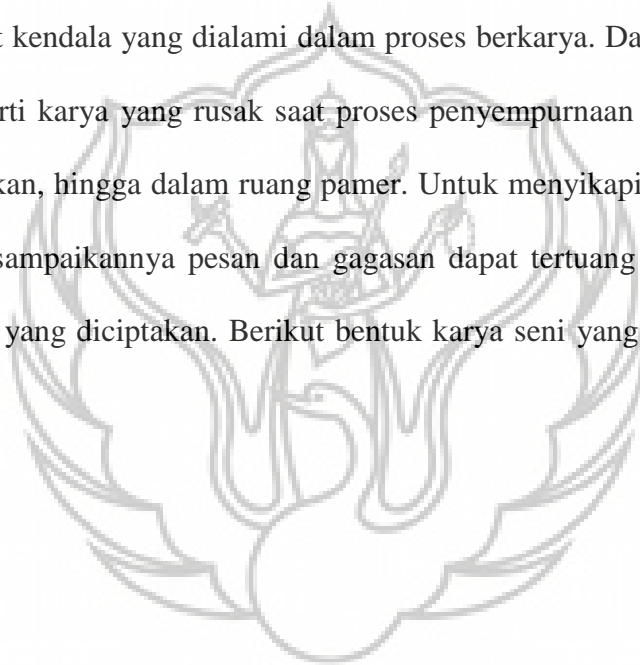
Proses *assemblage* diawali dengan membuat sketsa bentuk karya. Melalui sketsa penulis dapat merancang dan membayangkan bagaimana gerak dan bunyi yang dihasilkan oleh karya tersebut. Setelah membuat sketsa, penulis melakukan pemilihan material dari benda-benda temuan yang sudah dikumpulkan. Material tersebut dimodifikasi dengan cara

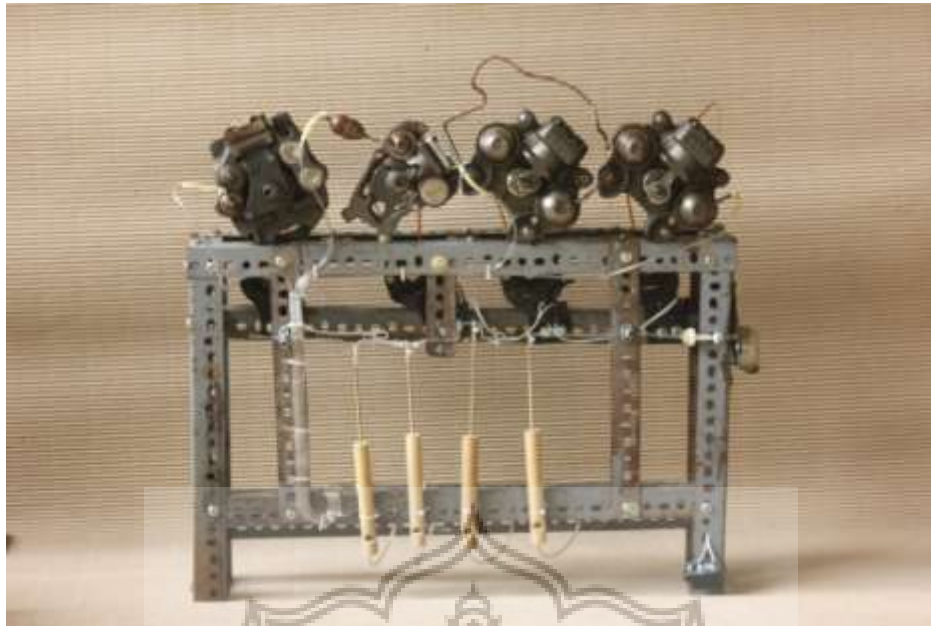
⁵E. B. Feldman, *Art as Image and Idea*, New Jersey: Prentice-Hall, Inc. Englewood Cliffs, 1967, p.333

pengurangan dan penambahan. Melalui proses modifikasi, material-material tersebut dirakit seperti sketsa awal untuk mewujudkan bentuk (*form*).

D. Pembahasan Karya

Berawal dari pengalaman pribadi penulis dalam lingkungan barang-barang bekas, hal ini sangat membantu dalam proses penggarapan karya. Gerak dan Bunyi Melalui Perakitan Benda-benda Temuan adalah judul yang diangkat oleh penulis. Tidak sedikit kendala yang dialami dalam proses berkarya. Dari semua proses yang dialami seperti karya yang rusak saat proses penyempurnaan bentuk, gerak, bunyi yang dihasilkan, hingga dalam ruang pameran. Untuk menyikapi yang terjadi, penulis berharap tersampainya pesan dan gagasan dapat tertuang dan tersampaikan di dalam karya yang diciptakan. Berikut bentuk karya seni yang sudah sudah tercipta oleh penulis:





Gb. 20.

Mesin Bunyi, Mixed Media, 65 x 20 x 60 cm, 2016.

Karya ini banyak menggunakan besi sebagai bahan utama. Bunyi dari gerak dihasilkan dengan cara menggabungkan motor mesin jahit (AC), kompresor bekas mesin lemari pendingin dengan seruling bambu. Pembentukan karya ini, penulis belum bisa membayangkan bunyi apa yang akan dihasilkan. Setelah melalui bongkar-pasang untuk mencari sumber bunyi, penulis menemukan bahan yang tidak disengaja melihat adik penulis sedang memainkan seruling bambu. Dari situlah munculnya ide pemanfaatan seruling bambu sebagai sumber bunyi pada karya seni patung ini. Penggabungan antara kompresor mesin pendingin dengan seruling bambu ini menghasilkan suara yang sangat menarik dan memiliki

makna tentang kebisingan mesin yang menceritakan majunya industri mesin yang mengalahkan suara dari suara-suara tradisi.



Gb. 21.

Mesin Tulis, Mixed Media, 40 x 35 x 40 cm, 2016.

Mesin ketik merupakan sisa teknologi yang usang digantikan dengan teknologi komputer. Penulis hanya mengurangi beberapa bagian mesin ketik, seperti penutup plastik- untuk mempertahankan fungsi dan bentuk aslinya. Dengan penambahan bahan-bahan pendukung seperti, tutup disel, kayu, motor tegangan arus langsung (AC), penutup kompor gas *portable*, penghambat arus listrik langsung (*demmer*) agar tombol mesin ketik ini dapat bergerak yang diinginkan penulis.

Mesin ketik menjadi bahan utama yang ditojokkan dalam karya seni ini. bagi penulis, mesin ketik adalah bentuk dari sebuah kejujuran. Kejujuran disini bisa dilihat dari fungsi mesin ketik yang tidak bisa dipalsukan dalam penulisan dokumen. Dari pengurangan bagian-bagian mesin ketik sendiri, penulis ingin menyampaikan tentang keterbukaan atau kejujuran. Alasan pemilihan huruf pada tombol A, R, dan T adalah ingin mengungkapkan pengalaman pribadi penulis terhadap dunia berkesenian. Kata *art* diambil dari bahasa Inggris yang berarti seni. Bagi penulis, seni adalah wadah ungkap kejujuran dan keindahan dalam berkarya seni.



Gb. 24.

Banyak Bicara, Mixed Media, 275 x 30 x 250 cm

Karya ini berdasarkan pengalaman pribadi, di mana penulis pernah mengalaminya dalam perjalanan pulang ke kampung halaman. Dalam perjalanan dengan menggunakan alat transportasi darat yaitu Mobil, dalam perjalanan penulis menghidupkan radio. Setiap daerah yang di lewati gelombang radio selalu berubah dan terkadang bertabrakan gelombangnya dan menjadi membingungkan karena harus mendengarkan beberapa gelombang dalam satu radio. Penambahan sensor gerak pada karya ini menggambarkan perjalanannya. Karya ini lebih interaktif karena membutuhkan *audience* untuk bisa memfungsikan karya ini.

E. Kesimpulan

Mencipta karya seni adalah pengungkapan pernyataan yang bersifat pribadi. Tujuan utamanya adalah bukan untuk memenuhi kebutuhan pokok, melainkan adalah suatu usaha untuk memenuhi kebutuhan yang bersifat spiritual. Hal-hal yang menjadi kesenangan bagi penulis merupakan modal dasar dalam proses berkarya selanjutnya. Mengerjakan sesuatu yang disenangi juga akan membawa perasaan yang senang bagi orang yang mengerjakannya, seperti halnya bekerja tanpa ada beban.

Kecintaan penulis akan barang-barang bekas menjadi dasar untuk berkarya. Berbagai unsur nilai benda-benda temuan yang dirasa menarik untuk diwujudkan kedalam karya seni tiga dimensi. Kecintaan yang lain, yaitu terhadap barang “lawasan” juga menjadi modal untuk berkarya. Berkarya patung tidak saja terpaku pada teknik-teknik yang umum, melainkan dapat dikembangkan kedalam teknik lain.

Bagi penulis, berkarya merupakan sebuah proses pencarian jati diri. Semua seniman mempunyai cara masing-masing dalam menciptakan karya. Demikian karya ini penulis buat untuk perkembangan seni rupa selanjutnya.

F. Daftar Pustaka

Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, edisi 3 Jakarta, Balai Pustaka 2011,

Mikke Susanto. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagad Art House. 2011 p. 141

E. B. Feldman, *Art as Image and Idea*, New Jersey: Prentice-Hall, Inc. Englewood Cliffs, 1967, p.333

