

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latarbelakang

Seni kinetik merupakan gabungan dari susunan bentuk tiga dimensi dan prinsip gerak mekanis, menghasilkan satu ruang/volume, umumnya menggunakan bantuan energi penggerak seperti energi natural, angin, energi panas/kalor, energi listrik, dinamo sebagai sumber penggerak utama. Pertama kali diperkenalkan oleh Naum Gabo dan Antonie Pevsner pada tahun 1920 dengan pandangan "*Realism Manifesto*" sebagai pondasi prinsip dasar untuk patung kinetik yang sama baiknya dengan estetika konstruktivis (Feldman, 1967: 386).

Secara artifisial, kinetik dalam kategori ini, dirancang oleh manusia untuk dapat mengendalikan patung yang tidak dapat dicapai oleh gerak secara spontanitas ataupun pengantar dari luar. Pada awalnya, energi alami dipilih sebagai media penghantar gerak. Namun ketidakstabilan dan keterbatasan dari energi tersebut, menuntut para seniman untuk membuat energi tiruan dari alam dalam membantu menggerakkan kreasi mereka. Energi motor elektrik lebih sering dianggap lebih efisien untuk digunakan pada patung kinetik sebagai terjemahan dari energi alam yang terlihat ke dalam sebuah aksi mekanis. Hal tersebut untuk membuat sebuah gerakan visual yang merupakan esensi sebenarnya pada patung kinetik (Feldman, 1967: 386).

Beberapa karya seniman kinetik seperti Naum Gabo yang berasal dari Rusia dengan menawarkan konsep konstruktivis pada tahun 1920, dengan menampilkan

suatu konstruksi ritme garis membentuk ruang ilusif geometris dari sebuah gerak. Karya statis yang menghasilkan kesan gerak akibat gerakan penonton. Konsepsi yang melibatkan gerakan di pihak penonton dimulai pada tahun 1920 oleh Marchel Duchamp. Pada tahun 1930, seniman asal Amerika Alexander Calder, mengadopsi gerak alami pada medium plat logam datar dengan konsep *mobile kinetic* yang secara keseluruhan menampilkan gerak aktual/nyata.

Pasca perang dunia kedua, tahun 1960an, beberapa seniman identik dengan respon artistik terhadap sains dan teknologi. Namun sebaliknya, seniman kinetik asal Swiss, Jean Tinguely justru menghadirkan bentuk artistik yang bebas dari fungsi dan kaidah mekanis pada umumnya. Pada karyanya, gerak dihadirkan secara mendadak dan tidak beraturan dari kumpulan benda seperti logam atau barang yang dianggap sampah menjadi elemen penggerak mekanis. Pada tahun 1960an, Nicholas Schoffer karyanya selalu bersinggungan dengan seni-teknologi, yakni melibatkan peranan cahaya ke dalam gerak seni kinetik. Keterlibatan pantulan cahaya menciptakan lingkungan artistik, pusat perhatian bisa saja berubah-ubah pada gerakan cahaya itu sendiri ataupun keduanya. Kemudian Bob Potts pada tahun 1997, menangkap esensi ritme gerak alami yang diwujudkan dengan sistem elektrik melalui susunan mekanik dari komponen gear, rantai, tuas atau *engkol*. Gregory Barsamian, pada tahun 1997 mencoba menggabungkan kecepatan gerak pada perangkat visual yang timbul dari gerakan objek horizontal atau vertikal secara terus menerus dengan bantuan *flashlight* untuk membuat hidup dalam tiga dimensi. Artinya secara fundamental seni kinetik merupakan bentuk representasi yang

diterjemahkan melalui elemen gerak dan menjadi penting dalam setiap karya-karyanya (Chen, Guang-Dah dkk, 2015: 926)

Sementara itu, seni kinetik di Indonesia, sejak tahun 1990an berada dalam wilayah praktik seni kontemporer, seperti seni instalasi. Seni instalasi yang hadir atas wacana semangat keberagaman penggunaan medium, kerap dijadikan landasan praktik berkarya. Kombinasi antara seni rupa dan gerak, suara, *performance* secara implisit menempatkan unsur kinetik di dalamnya yang menyatu padu dalam sebuah ruangan. Dengan demikian, keberadaan seni kinetik itu sendiri justru tidak terlihat sebagai sebuah karya yang tunggal atau berdiri sendiri. Kehadiran seni kinetik memang masih terdengar baru di Indonesia dan secara asumsi masih jarang ditemukan penelitian ataupun kajian serta wacana yang membahas secara detail (Hujatnikajennong, 9: 2011).

Lebih lanjut, sejak tahun 1960, patung kinetik telah diperluas bersamaan dengan perkembangan teknologi, material baru, komputerisasi yang secara efektif berpadu dengan bidang lain dan menjadi bentuk seni utama pada seni kontemporer (Yang&Wang, 2012: 405). Hal yang sama juga dilakukan oleh beberapa seniman di Indonesia seperti Heridono, yang menampilkan gerak aktual melalui sistem elektrik dengan menggabungkan seni pertunjukan dan rupa. Kemudian Edwin Rahardjo dan Hardiman Radjab, yang memiliki ketertarikan dengan gerak dari sebuah benda dan gerakan estetis dari objek alami melalui sistem elektrik. Begitupula dengan Jompot Kuswidananto yang menggabungkan gerak, cahaya dan suara melalui rangkaian komponen elektrik. Artinya, hampir seluruh seniman kinetik Indonesia, memanfaatkan perkembangan teknologi dalam praktik

berkeseniannya. Namun laju perkembangan teknologi tersebut, tidak berpengaruh signifikan pada salah satu seniman kinetik yang bernama Rudi Hendriatno.

Rudi Hendriatno atau RH mengubah karya kinetik dengan susunan rangkaian gir dan gerak manual. Jauh dari rangkaian elektrik atau teknologi sensorik. Selain itu, RH mulai menciptakan karya seni kinetik dengan pendekatan keterampilan olah bahan dengan teknik kriya kayu seperti, teknik sambungan, konstruksi, pahat, bubut, *scroll*, sebagai dasarnya. Beberapa hasil karyanya, cenderung menggunakan sistem rekayasa gerak dan komponen yang diciptakan secara manual, tanpa bantuan penggerak energi listrik atau dinamo, melainkan dengan melibatkan energi bantuan pengunjung/partisipan sebagai penggeraknya. Konsep penggabungan tersebut menghasilkan sebuah karya seni kinetik yang memiliki karakter berbeda, dengan karya kinetik lainnya yang sejenis. Karakteristik karya kinetik yang jarang ditemukan dalam seni kinetik lainnya khususnya di Indonesia.

Namun yang menjadi menarik di sini adalah, bagaimana dia dapat begitu konsisten dengan karakteristik tersebut di tengah kepongungan teknologi yang kerap digunakan oleh seniman kinetik kontemporer. Lebih lanjut, berdasarkan karakter ini, dia pun berhasil mencuri perhatian publik seni seperti, kolektor, galeris, kurator, kritikus, peneliti dan seniman lain di tengah kontestasi seni rupa Indonesia yang telah dihuni oleh seniman mapan. Perhatian tersebut dimulai dengan mengikuti kompetisi seni rupa yang diselenggarakan Galeri Tujuh Bintang tahun 2010 sebagai karya terfavorit. Dilanjut lagi pada tahun 2011 dan 2013 di ajang Indonesian Art Award sebagai finalis. Semenjak itu, karyanya kerap hadir di acara pameran yang

diadakan oleh galeri di Indonesia dan mancanegara serta dikoleksi oleh beberapa kolektor luar negeri. Artinya, karya RH telah berhasil diterima dengan baik oleh publik seni.

Berdasarkan itu, apa yang dilakukan RH selama menciptakan karya tersebut, sehingga mampu diterima oleh publik seni. Pada titik ini, RH tentu punya formula atau tahapan khusus dalam berkesenian sehingga berdampak pada posisi kesenimanannya dan karyanya. Lantas bagaimana tahapan tersebut diterapkan. Sejauh ini, praktik proses kreatif selalu berkecenderungan berada di wilayah personal. Padahal, ada hal lain yang mungkin dirahasiakan atau tabu untuk dibicarakan di kalangan seniman selama proses berkarya. Masalahnya, jika persoalannya sepersonal itu, apakah karya RH tersebut hanya dihasilkan dari ketekunan dan elaborasi teknis yang berpengaruh pada karyanya saja. Adakah hal lain yang juga berpengaruh pada praktik dan posisi kesenimanannya, sehingga karya tersebut mampu diterima dan mendapat tempat di hati publik seni.

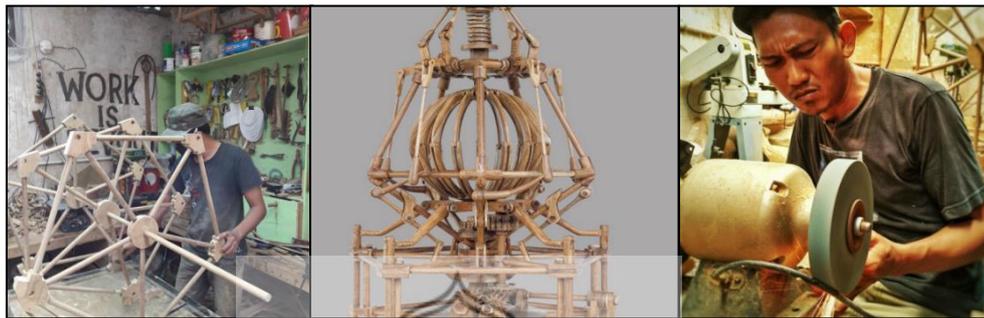
Persoalan lain yang ingin diungkap adalah tidaklah mungkin seorang seniman bekerja hanya dengan mengandalkan gagasan saja tanpa melihat respon yang beredar di lingkungannya. Hal yang pada kenyataannya memang sering dihadapi oleh para seniman, begitupun dengan RH. RH adalah seniman kayu asal Sumatera Barat yang tergabung dalam Komunitas Seni Sakato, yakni organisasi yang mewadahi para seniman atau perupa dari Sumatera Barat dan para alumnus ISI Yogyakarta di Yogyakarta (Arif, 2009). Tergabung dalam komunitas tersebut dan memiliki dasar sebagai perupa kriya, lantas membuatnya semakin termotivasi untuk terus berkarya seni. Selama ini, proses pencarian eksplorasi dan pengembangan

konsep penciptaan karya RH dilakukan di Studio 211 milik seniman patung yang juga anggota komunitas Sakato yaitu Abdi Setiawan. Mereka bersama-sama melakukan proses eksplorasi secara artistik pada masing-masing karya yang akan digubah. Mereka juga tidak segan berbagi gagasan dan konsep selama menciptakan karya.

Hal tersebut juga dia lakukan bersama para seniman Sakato Art Community. Sesekali dia berbagi pengalaman dengan perupa senior SAC, yang telah lebih dulu melangsungkan kegiatan berkesenian di Yogyakarta, khususnya seni rupa. Beberapa karya mengetengahkan bentuk estetik tradisi cerminan kebudayaan Minangkabau yang diwujudkan ke dalam karya seni rupa, seni lukis, patung dan instalasi (Piliang, 2010). Hal ini terlihat pada beberapa karya seniman yang ditampilkan di acara pameran Bakaba #1 tahun 2010 (katalog pameran Bakaba #1, 2010). Pandangan estetik secara mendasar tentang sebuah karya seni rupa ini terus berkelanjutan secara dinamis dan beregenerasi. SAC, telah melahirkan beberapa seniman-seniman berskala nasional dan internasional, seperti Abdi Setiawan, Handiwirman, Jumaldi Alfi, Yunizar, dan lain sebagainya. Tentu, hal tersebut secara implisit memberi dorongan pada seniman lainnya agar dapat melahirkan karya yang baik untuk diterima oleh khayalak umum. Namun yang menjadi soal adalah, bagaimana RH menghadapi hal tersebut dalam berproses kreatif. Adakah pengaruhnya terhadap karya dan posisi RH sebagai seniman.

Penting untuk mengetahui dibalik proses kreatif dari karya RH, karena karakteristik dan teknik yang digunakan cenderung berbeda dengan seniman kinetik lain. RH menghadirkan karya yang terdiri dari susunan garis dan bidang yang

dimunculkan oleh suatu gerak mekanis dari partisipan. Karena pada dasarnya gerak mekanik menjadi acuan dalam seni kinetik (Chau, 2017: 2). Artinya, karakteristik karya Rudi Hendriatno erat hubungannya dengan esensi dari seni kinetik itu sendiri, di mana gerak mekanis yang menjadi elemen dasar dalam sebuah karya.



1a

2a

3a

Gambar 1a: Proses Penciptaan Karya Rudi Hendriatno di Studi 211

Gambar 1b: Karya Rudi Hendriatno *Time Machine*, 2014

Gambar 1c: Proses Penciptaan Karya Rudi Hendriatno di Studio 211

Sumber: <https://www.instagram.com/rudihendriatno/>

Sebuah tahapan penciptaan yang menarik untuk diteliti, karena karya tersebut dalam proses penciptaannya, mempunyai proses kreatif tersendiri. Dimulai dari melahirkan ide dan konsep, proses pengubahan karya hingga diterima oleh publik seni. Bagaimana proses kerja kreatif yang dia terapkan dalam menciptakan karya. Adakah hal lain yang mempengaruhi posisi kesenimanannya dan bagaimana posisi karya RH berdasarkan karakteristiknya dalam perkembangan seni kinetik di Indonesia, adalah hal yang diungkapkan dalam sebuah penelitian Kajian Seni Kinetik pada Proses Kreatif dan Karya RH yang menyangkut proses kreatif dan karakteristik karya, sehingga nantinya dapat mengetahui dan menjelaskan kondisi yang mendasari proses kreatif seniman dan implementasinya. Selain itu, penelitian ini dapat memberi informasi yang bermanfaat untuk memperkaya pengetahuan

mengenai seni kinetik di Indonesia dan berkontribusi dalam perkembangan pengkajian dan penciptaan kriya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dan penjelasan rumusan masalah penelitian, dapat diuraikan pokok-pokok pertanyaan dalam penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana proses kreatif Rudi Hendriatno selama menciptakan karya kinetik.
2. Bagaimana posisi karya Rudi Hendriatno dalam perkembangan seni kinetik di Indonesia berdasarkan karakteristik karyanya.

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengkaji dan menjelaskan faktor-faktor dan kondisi secara eksternal yang mempengaruhi kreativitas Rudi Hendriatno.
2. Memahami karakteristik karya Rudi Hendriatno dalam peta seni kinetik di Indonesia.

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui landasan konseptual Rudi Hendriatno dalam proses penciptaan karya seni kinetik.
2. Memberikan sumbangan pengetahuan kepada masyarakat umum tentang proses kreativitas dalam seni kinetik melalui kajian artistik, sosial dan karakteristik