

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa proses kreatif yang diterapkan Rudi Hendriatno dalam berkesenian, cenderung mengacu pada pandangan *artworld*. Yakni sebuah proses kerja artistik yang mempertimbangkan aspek jejaring dan aturan dunia seni diberlakukan. Pada aktivitas tersebut, berkecenderungan melibatkan orang/partisipan di sekitar jaringan di dunia seni. Hal ini terlihat seperti pada kegiatan yang dilakukannya, orang yang terlibat dan dilibatkan, pencarian artistik, jalur distribusi dan kesepakatan yang berlaku, Bahwa proses kreatif tidak selalu berada di wilayah personal, tapi juga merupakan rangkaian aktivitas kerja yang turut melibatkan sejumlah atau sekelompok manusia adalah benar adanya.

Sementara itu, untuk mendapatkan posisi dalam ranah seni rupa/seni kinetik, RH menggunakan strategi perjuangan dan pertukaran reproduksi serta pertukaran modal. Modal bagi RH menjadi penting untuk mendapatkan posisi dalam konstelasi seni kinetik Indonesia. Modal budaya (keterampilan) sebagai modal dominan, secara tidak sadar diperjuangkan melalui keikutsertaan RH dalam kompetisi seni rupa yang diselenggarakan oleh galeri atau lembaga lainnya, untuk mendapatkan modal simbolik (penghargaan). Modal ini pun selanjutnya dipertukarkan dengan modal lainnya, seperti dalam ranah komunitas seni rupa (SAC), (FCC) dan pameran seni rupa untuk mendapatkan modal sosial (bentuk jaringan) serta modal ekonomi

(uang). Model pertukaran seperti ini dapat dinamai seperti hubungan timbal balik atau pemberian balasan. Namun model pertukaran ini sangat berbeda dengan barter yang dapat dirasakan pemberian dan balasan saat itu juga atau hutang dengan segala kesepakatannya.

Berdasarkan strategi tersebut, posisi RH saat ini dalam konstelasi seni kinetik Indonesia menjadi diperhitungkan. Hal ini dibuktikan dengan beberapa tawaran pameran seni rupa berskala nasional dan internasional serta proyek kerja sama dengan kolektor yang dikerjakannya. Ini menunjukkan bahwa strategi pertukaran kembali dan reproduksi berdampak pada posisi keseniman RH. Tanpa disadari, praktik pertukaran terus dilakukannya selama berkesenian hingga hari ini.

Selanjutnya, pada karakteristik karya RH yang diamati melalui 4 rumusan unsur visual, memiliki kecenderungan menggunakan garis-garis semu pada bidang geometris serta konstruktif. Pada karyanya, pesan diungkapkan secara personal melalui gaya objektif-fantasi dan makna karya selalu bersinggungan dengan kehidupan manusia. Secara personal, konsep kehidupan manusia menjadi tema-tema yang sering diangkat ke dalam karyanya. Persoalan yang dihadirkan seperti, manusia tidak dapat hidup soliter, mati yang menyenangkan adalah dengan bekerja serta untuk mencapai kesuksesan diperlukan usaha yang kuat.

Keseluruhan gaya dan makna tersebut, terakumulasikan ke dalam gubahan bentuk beserta perhitungan mekanisnya yang dikerjakan tanpa gambar teknik atau *blue print*. Gubahan pada karya RH terdiri dari susunan raut bentuk dan bidang geometris secara tiga dimensi yang saling berhubungan hingga menghasilkan satu ruang/volume. Susunan bidang tersebut seperti rangkaian mesin produksi yang

ditopang dengan kekuatan kerangka konstruksi tanpa ornamentasi. Karya ini mengedepankan konsep keindahan kejujuran pada material secara apa adanya dan mengutamakan bentuk asli pada elemen pembentukan.

Kejujuran ini kemudian menjadi pijakan RH dalam melakukan penjelajahan artistik. Ide-ide yang lahir, merupakan bagian dari ingatan pengalaman hidup sewaktu dia kecil dan terus tersengat hingga kini. Fenomena atas apa yang dialami selama hidup, lalu dikaitkan dengan aspek ideal kehidupan manusia secara subjektif, kerap menjadi inspirasi pada setiap karya yang digubahnya. Namun, datangnya ide tersebut justru didapatkannya ketika sedang melakukan eksplorasi material secara intens dan terus menerus. Jarang sekali dia memperoleh ide dengan kesengajaan atau menunggu, bermenung hingga ide tersebut datang. RH seolah memasukan proses pencarian ide (eksplorasi) ke dalam tahap eksperimentasi dengan melakukan berbagai macam percobaan teknis dan rekayasa. Sementara di tahap akhir, RH kerap menentukan bentuk, sesuai dengan konsep karya yang berasal dari tahap eksperimen sebelumnya. Di tahap tersebut tak jarang ditemukan aktivitas improvisasi sebagai bentuk penyelesaian masalah dalam pembuatan karyanya.

Lebih lanjut, dalam proses pengerjaan karya, seluruh rangkaian komponen dikerjakan secara manual dengan elaborasi teknik kriya dan patung (pahat, bubut, sambung, *scroll* dan teknik konstruksi dan perakitan). Dari hasil elaborasi tersebut, kita dapat melihat bahwa sistem mekanis telah terakit dengan baik, berjalan sesuai dengan fungsinya, seperti tuas penggerak yang menjadi pusat untuk menggerakkan seluruh karya melalui komponen penghubung *gear*, *asgear* dan *aspen*. Dasar dari

sistem gerak mekanis itu juga semakin menerangkan bahwa karya RH merupakan bagian dari karya patung kinetik. Karena pada dasarnya gerakan mekanik menjadi acuan dalam seni kinetik untuk menampilkan gerakan secara visual.

Tuas penggerak diletakan sebagai icon untuk mendukung jalinan tanda pada keseluruhan objek karya. Sistem penandaan menjadi penting pada karya RH. Karena setiap karya yang digubah, selalu melibatkan energi spektator untuk dapat bergerak. Sistem penandaan tersebut memang salah satu pendekatan yang digunakan untuk karya interaktif. Dari situlah gerak aktual secara manual dapat dihasilkan. Gerak yang dihasilkan pun menjadi tidak ritmis, dinamis dan acak, tidak bertempo. Tidak seperti, karya Heridono, Jompet Kuswidananto, Hardiman Rajab atau bahkan Nicholas Schoffer, Bob Potts, Jean Tinguely yang bebas dari fungsi dan kaidah mekanis pada umumnya. Hal ini semakin menerangkan bahwa gerak dapat diciptakan selain dari energi alam dan buatan (artifisial). Meski begitu, energi di sini menjadi aspek terpenting dan bersifat primer. Tanpa adanya energi, seluruh komponen tidak dapat bergerak.

Di tengah perkembangan seni kinetik Indonesia yang terus berjalan pelan hingga hari ini, hampir seluruh seniman lebih memilih menggunakan teknologi sebagai medium untuk berkarya. Penggunaan teknologi tersebut dirasa lebih efektif untuk menghasilkan gerak aktual daripada menggunakan energi alam/manual. Hal ini dibuktikan dari beberapa karya Heridono, Hardiman Rajab, Jompet Kuswidananto yang menggunakan teknologi gerak, seperti motor, perangkat sensor dan perangkat elektronik lainnya. Sementara RH yang secara konsisten menggunakan energi penggerak manual hingga hari ini, lebih memilih untuk

bejalan di tepi arus utama seni kinetik Indonesia. Meski begitu, pilihan tersebut tidak lantas menyurutkan semangatnya untuk tetap terus berkarya kinetik, tapi justru memacunya untuk ikut meramaikan perkembangan seni kinetik di Indonesia serta memberikan pandangan baru terhadap karya kinetik di mata publik seni.

B. Saran

Keberadaan seni kinetik turut memberikan kontribusi tersendiri dalam perkembangan seni rupa di Indonesia. Namun seniman yang berada di *genre* tersebut, masih sangat sedikit. Begitu pula dengan penelitian atau tulisannya, juga masih sangat minim.

Berdasarkan penelitian ini, terdapat beberapa hal yang memungkinkan dilakukan, yaitu:

1. Perlunya dukungan ekstra dari para kurator, penulis, dan peneliti untuk membahas mengenai seni kinetik di Indonesia dalam berbagai media selain jurnal, seperti, majalah atau surat kabar.
2. Perlu mengadakan Kinetik Art Fair sebagai acara tahunan guna memicu perkembangan seni kinetik di Indonesia.



DAFTAR PUSTAKA

- Adamson, Glen. 2007. *Thinking Through Craft*. Oxford: Berg Publisher.
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni, Wacana Apresiasi dan Kreasi*, Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Becker, Howard. 1982. *Art World*. London: England. University of California Press. Ltd.
- Bishop, Claire. 2005. *Installation Art: A Critical History*. London: Tate Publishing.
- Budiman, Kris. 2011. *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Capra. Fritjof. 2007. *The Sains of Leonardo* Diterjemahkan oleh An. Ismanto. Yogyakarta: Jalasutra.
- Chau, Christina. 2014. *Kinetic Systems; Jack Burnham and Hans Haacke, Contemporeneity: Historical Presence in Visual Culture*. Vol 3, No 1.
- _____. 2017. *Movement, Time, Technology, and Art*. Singapore: Springer
- Guang-Dah Chen dkk. 2015. *The History and Evolution of Kinetic Art*. International Journal of Social Science and Humanity, Vol. 5, No. 11.
- Claire, Jones, 2014. *A Creative Engagement With Historic And Modern Sculpture: Waldo Story's Fallen Angel*. Proquest, Art and Humanities Database.
- Creswell, John. 2012. *Research Design: pendekatan kualitatif, kuantitatif dan Mixed ed. 3*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Damajanti, Irma. 2006. *Psikologi Seni Sebuah Pengantar*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Kartika, Dharsono Sony. 2017. *Seni Rupa Modern Ed. Revisi*. Bandung: Rekayasa Sains.

- Eliza Pitri, 2013. *Skill And Dispositions For Creative Problem Solving During Artmaking Process*, Proquest, Art and Humanities Databases.
- Fashri, Fauzi. 2014. *Pierre Bourdieu: Menyingkap Kuasa Simbol*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Feldman. Edmund Burke, 1967. *Art as Image and Idea*. New Jersey, Englewood: PRENTICE HALL. INC.
- Ghiselin, Brewster, 1983. *The Creative Process* atau Proses Kreatif, terjemahan Wasid Soewarto. Jakarta: Gunung Jati.
- Gnezda, Nicole, 2011. *Cognition and Emotions in The Creative Process, Art Education; Jan 2011; 64, 1; Arts & Humanities Database* pg. 47.
- Richard Harker, dkk. 2009. (Habitus x Modal) + Ranah = Praktik; Pengantar Paling Komprehensif kepada Pemikiran Pierre Bourdieu. Yogyakarta: Jalasutra.
- Hanulla, Mika dkk. 2005. *Artistic Research: Theories, Methods and Practice*. Finland: University of Gothenburg.
- Haryatmoko. 2016. *Membongkar Rezim Kepastian*. Yogyakarta: Kanisius.
- Istiawati Kiswandono, 2000. *Berpikir Kreatif Suatu Pendekatan Menuju Berpikir Arsitektural*, DIMENSI TEKNIK ARSITEKTUR Vol. 28, No. 1, Juli 2000: 8 - 16 puslit.petra.ac.id/journals/architecture.
- Junaedi, Dedi, 2016. *Estetika: Jalinan Subjek, Objek dan Nilai*. Yogyakarta: ArtCiv.
- Joseph Nechvatal, 2004, *Origin of Virtual: An Interview With Frank Poope*, Art Journal; Spring 2004; 63, 1; Arts & Humanities Database pg. 62. New York.
- Lubis, Akhyar Yusuf. 2014. *Postmodernisme: Teori dan Metode*. Depok: Rajawali Press.
- Lili Yang& Yanhuan Wang, 2012. *Research on The Matrix Kinetic Sculpture, Applied Mechanics and Materials* Vols. 201-202 (2012) pp 405-409. Trans Tech Publications, Switzerland.
- Kwastek, Katja. 2013. *Aesthetics of Interaction In Digital Art*. London: The MIT Press

- Mace & Ward, 2002. *Modeling the Creative Process: A Grounded Theory Analysis of Creativity in the Domain of Art Making*, Creativity Research Journal, Vol. 14, No. 2, 179–192 . Lawrens Erlbaum Associates. Inc.
- Marshall, Julia, 2010. *Thinking Outside and On the Box: Creativity and Inquiry in Art Practice, Art Education*; Mar 2010; 63, 2; Arts & Humanities Database pg. 16.
- Miles, Matthew B. & Huberman, A. Michael. 1994. *Qualitative Data Analysis*. London: Sage Publication.
- Nelson, Barnaby;Rawlings, David, 2017. *Its Own Reward: A Phenomenological Study of Artistic Creativity*. Journal of Phenomenological Psychology; 2007; 38, Art & Humanities Database Pg.217.
- Richard J. Allen. 1971. "Johann Daniel Falk and the Theory of Characteristic Art" MLN, Vol. 86, No. 3, German Issue (Apr., 1971), pp. 345-377. Johns Hopkins University Press.
- Roger, Katan, 2016. *Participative Mindscapes*, Arts, 03/2016, Volume 5, Issue 1. MDPI AG.
- Rycroft, Simon, 2012. *Art and Micro-Cosmos: Kinetic Art And Mid-20th-Century Cosmology*. *Cultural Geographies* 19(4) 447–467. Sage Publication. University of Sussex, UK.
- Semiawan, Conny R, 2004. *Dimensi Kreatif dalam Filsafat Ilmu*. Bandung: REMAJA ROSDAKARYA.
- Smith, G. W. *Swing Low, Sweet Chariot: Kinetic Sculpture and the Crisis of Western Technocentrism*, *Arts* 2015, 4, 75-92;. New Orleans, LA.
- Stanislaus Yangni, 2014. *Proses Kreatif dalam Seni Lukis: Kajian Sketsa dalam Estetika Deleuzian*, <http://digilib.isi.ac.id/202/>, Masters thesis, Penciptaan Dan Pengkajian ISI.
- Supatmo, 2005. *Fenomena Estetikasi Kehidupan Sehari-Hari Dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Journal Unnes.Ac.Id › Home › Vol 1, No 2.
- SP, Soedarso. 2000. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Jakarta: Studio Delapan Puluh.

- Tabrani, Primadi, 2006. *Kreativitas dan Humanitas*. Yogyakarta: Jalasutra
- Gie, The Liang, 2004. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB),
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke 3 cetakan 3*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Zemmerman, Enid, 2010. *Creativity and Art Education: A Personal Journey in Four Act*. *Art Education*; Sep 2010; 63, 5; *Arts & Humanities Database* pg. 84.
- ZhuangZhuang Liu, 2013. *Geometric Mobiles Innovative Design Method Based on the Computer Simulation environment*. *Proquest: Applied Mechanics and Materials* Vol. 248 (2013) pp 190-196.

Katalog Pameran

- Art Dubai. 2013. Jakarta: Edwins Gallery.
- BAKABA I Sakato Art Community. 2010. Yogyakarta: Sakato Art Community and Gajah Gallery Singapore.
- Bazaar Art Jakarta. Di antara Estetika dan Mekanika. Jakarta: Edwins Gallery.
- Indonesian Kinetic Art Exhibition: Motion/Sensation. 2011. Jakarta: Edwins Gallery.

Webtografi

- Pameran Besar Sanggar Sakato bakaba. Didapat dari: <http://www.smk4-padang.sch.id/mod.php?mod=publisher&op=viewarticle&cid=4&artid=195> diakses 3 Januari 2016.
- <http://www.edwingallery.com> Edwin Gallery - Kinetic Art In Indonesia.html diakses 24 November 2016.
- <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/characteristic> diakses 18 Mei 2017.

<https://sakatoartcommunity.org/> diakses 20 Mei 2017.

<https://forumceblangceblung.wordpress.com/> diakses 19 November 2017.

<https://sambohgrace.wordpress.com/2013/12/01/peristiwa-sebuah-kelas/> diakses 19 November 2017.

<https://sambohgrace.files.wordpress.com/2013/12/siaran-pers-email.pdf> diakses 19 November 2017.

<http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/jompet-kuswidananto> diakses 19 November 2017.

