

# **BURUNG GARUDA DALAM SENI KRIYA**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Magister  
Dalam bidang seni, minat utama penciptaan seni kriya kayu

**Dedy Shofianto  
1721061411**

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN  
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2020**

# **BURUNG GARUDA DALAM SENI KRIYA**



Penciptaan Seni Tugas Akhir  
Program Studi Magister Penciptaan seni  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Minat Utama Penciptaan Seni Kriya Kayu

**Dedy Shofianto**  
**1721061411**

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN  
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2020**


**PERTANGGUNG JAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI  
BURUNG GARUDA DALAM SENI KRIYA**

Oleh:  
**Dedy Shofianto**  
1721061411

Telah dipertanggungjawabkan pada tanggal 17 juli 2020

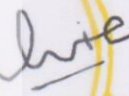
Didepan dewan penguji yang terdiri dari

Pembimbing Utama




**Dr. Timbal Raharjo, M.Hum**

Penguji Ahli



**Dr. Alvi Lufiani, M.F.A**

Ketua Tim Penguji



**Dr. Suwarno Wisetrojomo, M.Hum**

Yogyakarta, 31 JUL 2020

Direktur,



**Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si**  
NIP. 197210232002122001

## **PERSEMBAHAN**

***Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini saya  
persembahkan  
orang tua, saudara, sahabat-sahabatku, dan alam  
semesta  
yang selalu memberikan inspirasi dan semangat  
untuk berkarya.***



## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah di publikasikan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 30 juni 2020

Yang membuat pernyataan,



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dedy Shofianto', is written over a light grey circular stamp area.

Dedy Shofianto

## **GARUDA BIRDS In ARTS**

Writer Project Report  
Composition and Research Program  
Graduate Program of Indonesia Institute of the Arts Yogyakarta, 2020

By : Dedy Shofianto

### **ABSTRACT**

*Garuda* is an eagle bird that becomes Indonesian national symbol, famous with the slogan *Bhineka Tunggal Ika*. *Garuda* is chosen as a source of wood craft creation starts from the idea of writer to take a closer look about a phenomenon of the people of Indonesia nowadays. Slogan *Bhineka Tunggal Ika* means “unity in diversity”. However, Indonesian people in this moment are deeply divided by various conflicts such as; religions, cultures, socials, and also politics. The form of *Garuda* in this creation will go to a deformation become kinetic work. The *Garuda* with dynamic movement in this creation is different with static *Garuda* that we commonly see.

This artwork creation is using several theories as a basis creation. The first theory is phenomenology by Kuswarno with subjectivism approach. This theory is used to see phenomenon that happens in Indonesia. The second one is aesthetic theory, for aesthetic and social function which is the main stake. Third, creativity theory by Rhodes, it stated that creativity commonly is formulated in the term “Four P’s Creativity”, which is one thing, interrelated within person, process, press, and products. Creation method in this work uses practice based research. In the practice process, these several stages, exploration, experiment, and execution are applied.

The finding outcome in this creation is the fact that different to kinetic work in common, this work is stimulated by mechanic technique and electronic which produce sensor. Therefore, the audience could do interaction directly with the art work. This creation produce five artwork consists of three panel works, and two 3D artwork. Each work has different meaning but has one same correlated concept. The artwork which is created produce a new character of *Garuda* by combining forms of machine mechanic such as gears, bolts, with electronic devices. All those artwork is dominated by wood, while still showing the character of *Garuda* and the meaning behind *Garuda*. Besides, this artwork is also able to represent creativity potency as well as innovation and education in the world of art.

Key Words: *Garuda*, deformation, Kinetic art, wood craft.

# BURUNG GARUDA DALAM SENI KRIYA

Pertanggungjawaban Tertulis  
Program penciptaan dan Pengkajian Seni  
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2020

Oleh. Dedy Shofianto

## ABSTRAK

Burung garuda merupakan simbol negara Indonesia yaitu garuda Pancasila dengan semboyan *Bhineka Tunggal Ika*. Garuda diangkat sebagai sumber penciptaan kriya kayu ini berawal dari penulis melihat fenomena keadaan bangsa Indonesia pada saat ini. Semboyan *Bhineka Tunggal Ika* memiliki arti “berbeda-beda tetapi tepat satu” akan tetapi, bangsa Indonesia pada saat ini berpecah belah dikarenakan suatu konflik agama, budaya, sosial, serta politik. Bentuk garuda dalam penciptaan ini akan mengalami suatu deformasi menjadi karya kinetik, pada umumnya kita melihat garuda dengan bentuk statis akan menghasilkan gerakan yang dinamis dalam karya ini.

Penciptaan karya ini menerapkan beberapa teori sebagai landasan penciptaannya. Pertama teori Fenomenologi dari Kuswarno dengan pendekatan sudut pandang subjektivisme, teori ini sebagai cara melihat fenomena yang terjadi saat ini di Indonesia. Kedua teori estetika, teori ini sebagai fungsi estetika dan sosial merupakan pokok utama. Ketiga teori kreativitas dari Rhodes bahwa kreativitas pada umumnya dirumuskan dalam istilah “*Four P’s Creativity*”, yaitu suatu hal yang saling berelasi antara *person, proses, press*, dan *Products*. Sementara metode penciptaan menggunakan penelitian berbasis praktek pada bagian proses prakteknya dilakukan tahapan eksplorasi, eksperimen dan eksekusi.

Hasil temuan dari penciptaan ini yaitu, berbeda dengan kinetik pada umumnya karya ini digerakan dengan teknik mekanik dan elektronik yang akan menghasilkan sensor, sehingga penikmat seni dapat secara langsung berinteraksi dengan karya. Sementara itu dalam tahapan perwujudan karya digunakan beberapa teknik di kriya kayu untuk memperlihatkan nilai estetika dalam karyanya. Penciptaan ini menghasilkan lima karya yang terdiri dari tiga karya panel dan dua karya tiga dimensi. Setiap karya memiliki makna yang berbeda tetapi ada korelasi konsep yang sama. Karya yang diciptakan menghasilkan karakter baru Garuda dengan memadukan bentuk-bentuk mekanik mesin seperti roda gigi, baut, dengan perangkat elektronik. Semua karya tersebut di dominasi dari kayu dengan tetap memperlihatkan karakter Garuda dan makna yang terkandung di dalam Garuda. Selain itu juga mampu menghadirkan potensi kreatifitas serta inovasi dan edukasi dalam dunia kesenian.

Kata kunci: Garuda, deformasi, seni kinetik, kriya kayu

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas Berkat dan Rahmat-Nya serta Kasih Sayang-Nya laporan Tugas Akhir ini terselesaikan dengan baik. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi syarat mencapai derajat Magister di Pascasarjana Intitut Seni Indonesia Yogyakarta. Adapun judul yang diangkat dalam karya penciptaan ini adalah “BURUNG GARUDA DALAM SENI KRIYA”, dengan harapan semoga tulisan ini dapat dijadikan sebagai sumbangan untuk ilmu pengetahuan seni, khususnya di dalam seni Kriya Kayu.

Dengan rasa hormat dan segala kerendahan hati penulisan ini tidak terlepas dari keterlibatan beberapa pihak yang telah memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. Direktur Pascasarjana Intitut Seni Indonesia Yogyakarta, Ibu Dr. Fortuna Tyasrinesu, M.Si. Asisten Direktur I Bidang Akademik Bapak Kurniawan A. Saputro, PHD. Asisten Direktur II Bidang Umum dan Keuangan Bapak Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum, M.Hum. selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan penulis dalam menyelesaikan penulisan Tesis.
3. Dr. Alvi Lufiani, M.F.A. selaku Penguji Ahli.



4. Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum. selaku ketua progeram Studi Seni Program Magister .
5. Seluruh Staf pengajar dan karyawan di Pascasarjana Institus Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Seluruh Staf Dikmawa Pascasarjana Institut Seni IndonesiaYogyakarta.
7. Kedua Orang tua, kakak, adik-adik dan keluarga, juga kepada Seh Penganti, Septiyanti, Legi, Darso, Rohmad, Adi, Ipul, yang telah membantu dalam proses berkarya.
8. Sahabat dan Rekan Mahasiswa Program Penciptaan dan Pengkajian Seni, sahabat Program Tata Kelola dan seluruh angkatan 2017
9. Pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah membatu dalam penyelesaian pembuatan laporan Tugas Akhir Penciptaan ini.

Akhirnya penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu dan pengetahuan, khususnya dalam bidang Seni kriya dan umumnya bagi pembaca serta penikmat seni.

Yogyakarta, 30 Juni 2020



Dedy Shofianto

1721061411

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	
HALAMAN PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS PENCIPTAAN SENI.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN PERYATAAN .....	v
ABSTRACT.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
B. Keaslian/Orisinalitas.....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	11
II. KONSEP PENCIPTAAN.....	12
A. Kajian Sumber Penciptaan .....	12
B. Konep Karya dan Tinjauan Karya.....	26
B. Landasan Penciptaan .....	28

B. Konsep Perwujudan.....	34
III. METODE PENCiptAAN .....	35
A. Metode Penciptaan .....	35
D. Proses Penciptaan.....	38
1. Tahap Eksplorasi .....	38
2. Eksperimen .....	40
3. Proses Perwujudan.....	47
1. Bahan .....	48
2. Alat .....	52
3. Teknik Pengerjaan .....	62
C. Evaluasi Terhadap Karya Yang Telah Dibuat.....	70
BAB IV. TINJAUAN KARYA .....	71
A. Tinjauan Secara Umum.....	71
B. Tinjauan Karya Secara Khusus .....	72
BABV. PENUTUP.....	84
A. Kesimpulan .....	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA .....	86
WEBTOGRAFI .....	87
LAMPIRAN.....	88
A. Foto Poster Pameran .....	88
B. Katalog .....	89
C. Biodata (CV) .....	94

## DAFTAR BAGAN

Tabel 1. Mind Mapping Proses Penciptaan.....	36
--	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karya Rudi Hendriatno " <i>Fate Machine I</i> " .....	8
Gambar 2. Karya Edwin Raharjo " <i>Harmony in Diversity</i> " .....	9
Gambar 3. Karya Bob Potts " <i>Cosmographic Voyager</i> " .....	11
Gambar 4. Arca Patung Garuda di Komplek Candi Prambanan.....	13
Gambar 5. Elang Jawa <i>Spizaetus Bartelsi</i> .....	14
Gambar 6. Rancangan Awal Lambang Negara Indonesia .....	17
Gambar 7. Patung Monumen Pancasila Sakti. ....	17
Gambar 8. Garuda Burung Mistis Dari Mitologi Hindu Yang Berasal Dari India. ...	18
Gambar 9. Seni Kinetik Karya Theo Jansen " <i>Strandbeest</i> " .....	22
Gambar 10. Karya Edwin Raharjo " <i>LIGHT RHYTHM</i> " .....	23
Gambar 11. Karya Heri Dono " <i>Flying Angels</i> " .....	24
Gambar 12. Karya Septian Harriyoga " <i>Dragonfrerry</i> " .....	24
Gambar 13. Garuda ” Kepakkan Sayapmu Terbanglah Tinggi Seperti Harapan dan Cita-Citamu.....	27
Gambar 14. " <i>Harapan</i> ". .....	28
Gambar 15. Sketsa Kerja Karya 1 .....	42
Gambar 16. Sketsa Kerja Karya 2 .....	43
Gambar 17. Sketsa Kerja Karya 3 .....	44
Gambar 18. Sketsa Kerja Karya 4 .....	45
Gambar 19. Sketsa Kerja Karya 5 .....	46

Gambar 20. Kayu Jati.....	48
Gambar 21. Propan <i>Furniture WAX Plus</i> .....	49
Gambar 22. Bahan Perekat.....	50
Gambar 23. Sekrup, Baut dan Nanasan. ....	51
Gambar 24. <i>Dowel</i> .....	51
Gambar 25. Alat Ukir.....	52
Gambar 26. Gergaji Bundar. ....	53
Gambar 27. Gergaji Sekrol Kecil.....	53
Gambar 28. Bor Tangan.....	54
Gambar 29. Bor Duduk.....	54
Gambar 30. Ketam Mesin.....	55
Gambar 31. Klem F.....	55
Gambar 32. Penggaris Lurus dan Penyiku.....	55
Gambar 33. Alat Tulis.....	56
Gambar 34. Mesin Gerinda dan Bantalan Gerinda.....	56
Gambar 35. Mesin <i>Power Dril</i> .....	57
Gambar 36. Obeng dan Tespen.....	57
Gambar 37. Kunci L.....	57
Gambar 38. Gunting.....	58
Gambar 39. Kunci Pas dan Tang.....	58
Gambar 40. Dinamo DC .....	59
Gambar 41. Adaptor.....	59
Gambar 42. Kabel Listrik.....	60

Gambar 43. Jek Listrik.....	60
Gambar 44. Secone Male, Female, Isolator Gepeng, Isolator Bulat, Konduktor Kuningan.....	61
Gambar 45. Amplas .....	61
Gambar 46. Proses Pembuatan Sketsa .....	63
Gambar 47. Proses Pembuatan Sketsa Gambar Kerja .....	63
Gambar 48. Proses Pembuatan Pola.....	64
Gambar 49. Proses Pengetaman.....	64
Gambar 50. Proses Pemotongan Kayu Dengan Gergaji Bundar.....	65
Gambar 51. Proses Pengeboran.....	65
Gambar 52. Proses Penyekrolan Dengan Gergaji <i>Sekrol Saw</i> .....	66
Gambar 53. Proses Kontruksi Gerak.....	66
Gambar 54. Proses Penggerindaan Kontruksi Sayap.....	67
Gambar 55. Proses Penyetelan Kontruksi Sayap Garuda.....	67
Gambar 56. Proses Penyetelan Sayap Burung Garuda .....	68
Gambar 57. Proses Perakitan .....	68
Gambar 58. Proses Pemasangan Baut.....	69
Gambar 59. Proses Finishing Dengan Teknik <i>Sangkling</i> .....	69
Gambar 60. Karya 1 .....	73
Gambar 61. Karya 2 .....	75
Gambar 62. Karya 3 .....	77
Gambar 63. Karya 4 .....	79
Gambar 64. Karya 5 .....	82

## DAFTAR LAMPIRAN

- A. Foto poster pameran
- B. Katalogus
- C. Biodata (CV)
- D. CD



## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

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. Karya seni merupakan hasil ciptaan manusia yang mengungkapkan pengalaman batin atau pangalaman estetik dari seorang seniman (Soedarso 200 : 2), sementara itu karya seni diciptakan dalam upaya memenuhi kebutuhan fungsional maupun keindahan. Aliran-aliran seni yang berkembang saat ini di antaranya adalah seni kinetik.

Seni kinetik adalah seni yang melibatkan gerakan, tetapi tidak semua seni yang melibatkan gerakan berarti kinetik. Menurut pendapat Dharsono (2004:118), Gerakan itu sendiri sebagai bagian yang integral dengan karyanya. Sementara itu 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, demikian pendapat dari Edwin Galery (2015). Seni kinetik gerak menjadi salah satu unsur – unsur visual, seperti bentuk dan warna.

Kekinian dalam seni atau disebut 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 1990-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 performan, 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*. Galeri ini 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.

Estetika *kinetic art*, kini telah hadir sebagai suatu metafor dari sebuah narasi, kinerja suatu sistem mekanik, serta motif artistik yang berdiri sendiri. Lebih mendasar adalah pentingnya untuk memahami bagaimana ketertarikan mata penikmat karya seni pada sebuah kesan gerakan pada dasarnya wakil bagi sifat manusia 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 Garuda, serta menggabungkan dengan prinsip mekanik dari segi ekspresi. Dalam mewujudkan karya 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 menampilkan seni kinetik di dalam ide karyanya. Karya-karya seniman yang telah disebutkan digunakan sebagai rujukan pertimbangan subjektif untuk referensi ide penciptaan. Sementara dalam tataran teknik karya banyak menggunakan teknik yang ada di kriya kayu di antaranya, teknik kerja bangku, ukir, bubut, *scroll saw*, dan sebagainya 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 burung Garuda untuk mendeskripsikan mengenai keadaan bangsa Indonesia. Ada beberapa pendapat yang menganggap bahwa, Burung Garuda hanyalah mitos belaka. Burung Garuda tidak dikenal di wilayah geografis Indonesia, akan tetapi dikenal

lewat peradaban India yang diambil alih oleh peradaban Jawa. Ditemukan beberapa artefak bermotif Burung Garuda, seperti pada candi Garuda di Candi Wisnu, kompleks Candi Prambanan yang menyimpan kisah tentang manusia setengah burung bernama Garuda. Dari kisah tersebut, walaupun burung Garuda bukan berasal dari Indonesia, akan tetapi digunakan sebagai lambang negara. Penggambaran seekor burung raksasa yang dinamakan sebagai Burung Garuda Pancasila dengan semboyan *Bhinneka Tunggal Ika*. Lambang negara Indonesia berbentuk burung Garuda yang kepalanya menoleh ke sebelah kanan *heraldik*, perisai berbentuk menyerupai jantung yang digantung dengan rantai pada leher Garuda, dan semboyan *Bhinneka Tunggal Ika* yang berarti “Berbeda-beda tetapi tetap satu” ditulis di atas pita yang dicengkeram oleh Garuda.

Hal-hal yang telah dipaparkan penulis di atas, melatar belakangi pengambilan tema burung garuda dengan ide karya seni kinetik dalam karya penciptaannya. Agar menghasilkan suatu makna yang sesuai, bentuk, dan gerakan yang akan diwujudkan dalam karyanya. Sehingga karya ini akan menciptakan suatu deskripsi ungkapan estetika dan dapat diapresiasi penikmat seni sesuai konsep dasar yang diharapkan.

Penciptaan karya ini memiliki tujuan yang ingin dicapai yaitu menciptakan karya dengan ide dasar Garuda dengan berbagai konsep di dalamnya. Selain konsep bentuk Garuda, karya yang diciptakan juga bisa bergerak dan berinteraksi dengan pengunjung dikarenakan, menggunakan sensor gerak sebagai media penghubung karya dan pengunjung. Hal ini akan memberikan manfaat yang berkaitan dengan edukasi, budaya dan seni. Maka penulis mengambil judul tesis ini dengan “Burung Garuda Dalam Seni Kriya”.

## B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merepresentasikan nilai estetis dan historis, serta makna filosofis burung Garuda ke dalam karya seni kriya?
2. Bagaimana proses kreatif dalam perwujudan karya kriya dengan tema Garuda?
3. Bagaimana hasil wujud karya dari proses pembaharuan dan teknik kinetiknya?

## C. Keaslian / Orisinalitas

Pada proses kreatif penciptaan karya seni kriya penulis mencoba menghadirkan pengalaman berkeseniannya dari apa yang selama ini dipelajari dan dipahami tentang seni kriya secara akademik maupun non akademik. Teknik pengolahan kayu pada umumnya menggunakan cara diukir, *scrol saw*, serta bubut. Kontruksi dalam perwujudan karya ini merupakan teknik yang sering digunakan untuk menciptakan karya produk dari kayu.

Hasil produksi dari bahan kayu pada umumnya berupa kebutuhan pokok seperti kursi, meja, almari, pintu serta banyak lagi yang menggunakan bahan kayu sebagai produksinya. Proses pembuatan dengan teknik ini sudah banyak digunakan oleh beberapa seniman untuk mengekspresikan karyanya. Pada proses penciptaan ini teknik tersebut penulis kombinasikan dengan perangkat elektronik dalam pembuatan karya, hingga dapat menghasilkan satu kesatuan karya yang mampu bergerak dan berinteraksi secara langsung dengan pengunjung.

Teknik tersebut digunakan dalam proses penciptaan karya. Sejauh ini, belum banyak seniman yang mengkreasikan teknik-teknik tersebut sebagai media

untuk berekspresi dan dikombinasikan dengan perangkat elektronik di dalam kesenian apalagi menggabungkan keduanya menjadi satu kesatuan karya.

Prinsip kreasi menurut Suzanne K. Langer dalam buku 'kekriyaan Nusantara' meliputi tiga hal, yang pertama seni adalah kreasi yang berarti mengadakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada. Memang bahan-bahan yang dipergunakan dalam kreasi itu sudah ada, akan tetapi bentuk sebagai hasil kreasi tersebut belum ada sebelumnya. Kedua sebagai suatu bentuk simbolis, seni sesungguhnya sudah mengalami transformasi, sehingga merupakan universalisasi pengalaman. Ketiga, bentuk simbolis yang diciptakan seniman pada hakekatnya merupakan formasi pengalaman emosional dan perasaannya. (Soegeng, 2007:109-110).

Teknik kriya kayu yang digunakan disini ditinjau dari tahapan pengaplikasian material kayu dikombinasikan dengan material elektronik dan teknik gerak mekanik menjadi suatu wujud karya dari material kriya kayu namun dikombinasikan dengan material lain. Teknik mekanik yang dimaksud adalah proses untuk menyelaraskan antara gerakan dan menyatukan gagasan karya dikarenakan esensi dari seni kinetik adalah gerak bagian yang terpeting dari karya tersebut. Hasil Visual perpaduan kedua teknik itu akan berwujud karya tiga dimensi.

Berikut ini adalah beberapa karya seniman yang dijadikan objek pembandingan (*comparison object*) dalam menciptakan orisinalitas karya. Perbandingan tersebut tidak hanya ditinjau dari permasalahan teknik dan bentuk

karya yang serupa tetapi juga mengkaitkan kesamaan dengan objek penelitian yang diwacanakan.

### 1. Rudi Hendriatno

Rudi Hendriatno adalah salah satu seniman seni kinetik di Yogyakarta, yang konsisten hingga kini dalam keikutsertaan pameran dan workshop seni. Seni kinetik karya Rudi Hendriatno mempunyai sisi yang unik. Keunikan karya Rudi Hendriatno adalah konsistensi material dan komponen-komponennya menggunakan kayu jati dikombinasikan dengan kayu suren dalam karyanya tidak menggunakan sensor atau mesin untuk mewujudkan unsur gerakannya akan tetapi menggunakan partisipasi dan interaksi dari penonton untuk menggerakkan karya seni kinetik tersebut. Tema dalam karyanya mengusung tema kehidupan, moral, dan spiritual. Penciptaan sebuah karya tidak lepas dari pengalaman hidup, rutinitas keseharian, dan perjalanan seorang seniman dalam proses memakmurkan lahir dan batin seniman. Karya Rudi Hendriatno dipengaruhi dari latar belakang insan perantau, mengingat Rudi Hendriatno merantau dari Padang yang memutuskan mendalami dan bergelut dalam ekosistem seni Yogyakarta.

Karya seni kinetik Rudi Hendriatno tentang aspek estetis dengan gerak dan penyusunan objek maupun bentuk komponen yang menampilkan karakter serta daya tarik tersendiri. Karya Rudi Hendriatno memiliki pesan nilai-nilai moral dan kehidupan yang melatari penciptaan karya-karyanya. Letak korelasi dengan karya penulis ditinjau dari segi material sama-sama menggunakan kayu jati. Namun perbedaannya ada di pengaplikasian material yang tidak hanya semuanya menggunakan kayu jati. Penulis mengkombinasikan dengan besi

kuningan, *stainless steel*, perangkat elektronik dan sensor gerak yang tidak ada di karya Rudi Hendriatno.

“*Fate Machine* atau Mesin” Nasib adalah salah satu karya menarik dari Rudi Hendriatno karena memiliki beberapa seri lanjutan dan berbentuk abstrak. Penulis mengambil salah satu karya sample *Fate Machine* seri pertama.



Gambar 1. Karya Rudi Hendriatno “*Fate Machine I*”  
65 cm X 55 cm, Kayu jati  
Sumber: Dokumentasi Rudi Hendriatno, 2015.

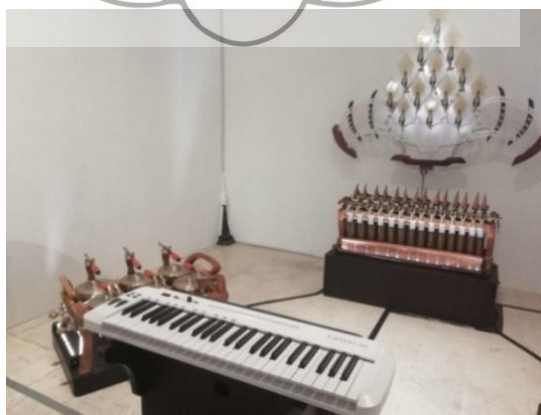
## 2. Edwin Raharjo

Edwin Rahardjo lahir pada 1 Juli 1953. Seorang fotografer yang aktif sejak 1980-an. Dikenal juga sebagai kolektor dan pendiri Edwin's Gallery, yang berlokasi di Kemang, Jakarta. Menjabat sebagai Ketua Asosiasi Galeri Seni Indonesia (AGSI). Edwin juga dikenal berpraktik di seni media baru terutama kinetic sculpture. Tidak heran Edwin juga berperan sebagai penggagas pameran kinetic sculpture pada Kinetica Art Fair 2013 bertajuk “Motion Sensation” di Gran Indonesia, Jakarta.

Edwin juga salah satu seniman dalam pameran *Serupa Bunyi* yang digelar pada 10-15 Agustus 2018 di Taman Budaya Jawa Tengah, Surakarta. Pameran

yang merupakan salah satu rangkaian acara International Gamelan Festival ini cukup meneguhkan posisinya sebagai seniman *new media art*, khususnya seni kinetik dan seni bunyi. Pada kesempatan tersebut Edwin Raharjo membuat instalasi seperangkat gamelan dan wayang yang ditampilkan dalam bentuk kontemporer tanpa meninggalkan suasana mistik dari alunan musik gamelan.

Karya-karyanya yang menjadi pembanding menggunakan material gender, base, gunungan, kenong, duralium, brass, kulit, program solenoid, servo, motor dan dirangkai secara khusus sehingga mampu bergerak dan menghasilkan bunyi. Korelasinya terletak pada material yang dikombinasikan dengan perangkat elektronik yang mampu bergerak sebagai pendukung konsep karya. Perbedaan karya penulis bisa ditinjau dari perpaduan kayu jati dan perangkat elektronik, dinamo yang diwujudkan dalam panel dua dimensi dan tiga dimensi. Kayu jati yang dipadukan dengan perangkat elektronik dan dinamo mampu bergerak dan berinteraksi secara langsung dengan pengunjung yang difungsikan juga sebagai pendukung konsep karya.



Gambar 2. Karya Edwin Raharjo "*Harmony in Diversity*"  
*gender, base, gunungan, kenong, duralium, brass, kulit, program solenoid, servo, motor*; 2015.  
Sumber: <http://suaraindonesia.com/saujana-serupa-bunyi-5-perupa-kontemporer-international-gamelan-festival-igf-2018-indonesiana>, 2019.



### 3. Boob Potts

Boob Potts menciptakan patung-patung kinetik halus yang menangkap intisari gerakan ritmik alami seperti pelarian burung atau dayung perahu dalam gaya tak ada bandingannya. Lahir pada 1941, seniman ahli bentuk, gerakan, dan visual.

Terlepas dari keruwetan yang terlihat, potongan-potongan itu sangat minimalis. Boob Potts menggunakan minimal untuk mereplikasi setiap gerakan, tanpa ornamentasi yang tidak perlu atau berkembang. Dalam gerakan masing-masing bagian, setiap bagian diperlukan. Dalam hal itu, bentuknya mengikuti fungsi. Karya Boob Potts manifestasi dari ide-ide yang datang kepada dia dari dunia alami, bentuk semua makhluk hidup, dan cara mereka berinteraksi, membuat kagum. Seniman yang berbasis di New York ini menggunakan palet persneling, engkol, penggeser, tuas, dan rantai untuk menciptakan patung kinetik. Boob Potts menginvestasikan sejumlah besar kreativitas dan energi ke dalam karya-karyanya. Patung-patungnya bisa memakan waktu hingga satu tahun untuk diselesaikan dan setiap karya seni adalah bagian yang unik.

Karya seni kinetik Boob Potts tentang aspek estetis gerak dan penyusunan objek maupun bentuk komponen memiliki karakter serta daya tarik tersendiri. Letak korelasi dengan karya penulis ditinjau dari segi material sama-sama menggunakan dinamo sebagai penggerak karya. Namun perbedaannya ada di pengaplikasian material yang tidak hanya semuanya menggunakan material logam. Karya penulis material lebih didominasi material kayu jati dan di kombinasikan dengan besi kuningan, stainless steel, perangkat elektronik dan sensor gerak. Sensor gerak

mampu berinteraksi langsung dengan pengunjung yang difungsikan juga sebagai pendukung konsep karya.



Gambar 3. Karya Bob Potts “*Cosmographic Voyager*”  
*Mixed media 68, 5 x 30, 5 x 38, 5 cm, 2010.*

Sumber: <https://www.madgallery.net/geneva/en/creators/bob-potts>, 2017.

## D. Tujuan dan Manfaat

### 1. Tujuan

- Mengetahui nilai historis dan makna filosofis Garuda yang dijadikan sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni.
- Menciptakan karya seni berbentuk Garuda dengan cara mekanik menggunakan bahan kayu.
- Menjadikan karya seni kriya sebagai media berekspresi dan sarana untuk mengintropeksi diri melalui konsep karya yang diciptakan.

### 2. Manfaat

- Sebagai media perenungan akan keadaan Indonesia.
- Sebagai inovasi dan kreasi inspiratif dalam pengembangan alternatif karya seni kriya.
- Sebagai inspirasi dengan media baru melalui objek Garuda yang lebih kreatif dan inovatif di tengah arus perkembangan seni kriya.