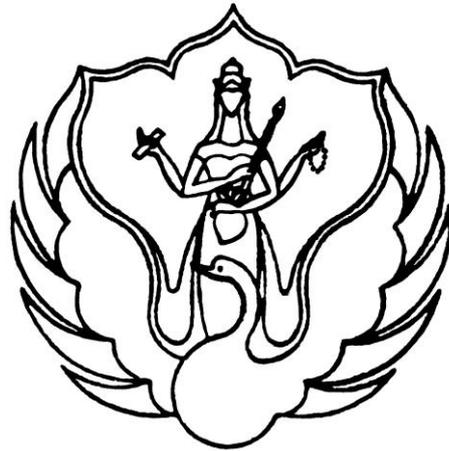


**BELALANG SEMBAH DALAM KARYA SENI
KINETIK**



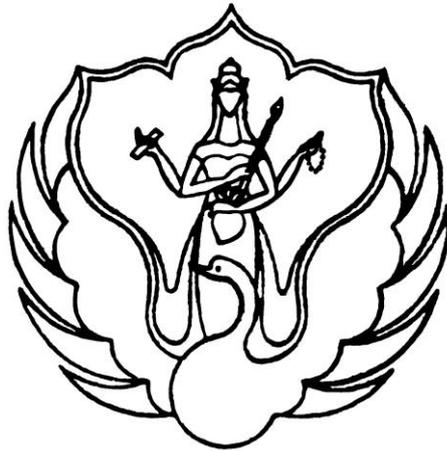
PENCIPTAAN

Gusti Ngurah Kadek Wiranata

NIM 1711982022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

**BELALANG SEMBAH DALAM KARYA SENI
KINETIK**



PENCIPTAAN

Gusti Ngurah Kadek Wiranata

NIM 1711982022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

Tugas Akhir Kriya Berjudul:

BELALANG SEMBAH DALAM KARYA SENI KINETIK diajukan oleh Gusti Ngurah Kadek Wiranata, NIM 1711982022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 27 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Sumino, S.Sn., M.A.

NIP 19670615 199802 1 001

Pembimbing II/Anggota



Agung Wicaksono, S.Sn., M.Sn.

NIP 19690110 200112 1 003

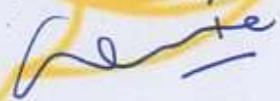
Cognate/Anggota



Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.

NIP 19621231 198911 1 001

Ketua Jurusan/Program Studi S-1
Kriya/Ketua/Anggota



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A.

NIP 19740430 199802 2 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001

BELALANG SEMBAH DALAM KARYA SENI KINETIK

Gusti Ngurah Kadek Wiranata, Mahasiswa S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta; **Sumino**, Dosen Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta; **Agung Wicaksono**, Dosen Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

ABSTRACT

The creation of the Final Project entitled "Praying Mantis in Kinetic Artwork" is a creation inspired by praying mantises that have an aesthetic visual form and also because of one of his unique or even strange life habits. This interest is the encouragement to create artworks themed on praying mantises embodied in kinetic art. This work aims to introduce to the wider community about kinetic art that combines art and technology.

The approach used in this work is an aesthetic approach. The theory used is Monroe C. Beardsley with three aesthetic elements including: unity, complexity, and intensity. The creation method applied is Sp. Gustami's proprietary creation method with 3 (three) stages and 6 (six) steps. The embodiment technique applied in the whole creation of this work is scroll technique.

The work resulting from the creation of this Final Project is a kinetic work of art that focuses on its aesthetic function by visualizing the praying mantis as its reference object. The hope of the creation of this kinetic artwork is to introduce kinetic art that combines art and technology.

Keywords: *Praying Mantis, Kinetic Artwork*

ABSTRAK

Penciptaan Karya Tugas Akhir yang berjudul "Belalang Sembah dalam Karya Seni Kinetik" adalah penciptaan yang terinspirasi dari belalang sembah yang memiliki bentuk visual yang estetik dan juga karena salah satu kebiasaan hidupnya yang unik atau bahkan aneh. Ketertarikan ini menjadi dorongan menciptakan karya seni yang bertemakan belalang sembah yang diwujudkan dalam seni kinetik. Karya ini bertujuan untuk mengenalkan kepada masyarakat luas tentang seni kinetik yang menggabungkan antara seni dan teknologi.

Metode pendekatan yang digunakan pada karya ini adalah pendekatan estetika. Teori yang dipakai adalah Monroe C. Beardsley dengan tiga unsur estetika meliputi: kesatuan (unity), kerumitan (complexity), dan kesungguhan (intensity). Metode penciptaan yang diaplikasikan adalah metode penciptaan milik SP. Gustami dengan metode 3(tiga) tahap dan 6 (enam) langkah. Teknik perwujudan yang diterapkan dalam keseluruhan pembuatan karya ini yaitu teknik *scroll*.

Karya yang dihasilkan dari penciptaan Tugas Akhir ini adalah karya seni kinetik yang menitikberatkan pada fungsi estesisnya dengan memvisualisasikan

belalang sembah sebagai objek acuannya. Harapan dari penciptaan karya seni kinetik ini adalah memperkenalkan seni kinetik yang menggabungkan antara seni dan teknologi.

Kata Kunci: *Belalang Sembah, Karya Seni Kinetik*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Penciptaan

Manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan yang mampu menciptakan tanda dan menggunakannya sehingga mampu melakukan hal-hal luar biasa daripada makhluk lainnya. Manusia juga bisa mendapatkan sebuah ide untuk menciptakan sebuah karya seni dengan mengamati keadaan lingkungan sekitar atau datang ke tempat-tempat yang baru yang mendukung pengembaraan jiwa dalam mencari ide penciptaan karya seni. Kunjungan ke pameran karya seni yang diadakan oleh para seniman akan menambah wawasan seni yang sedang hangat dibahas oleh seniman, kolektor seni, dan kritikus seni. Salah satu jenis karya seni yang sedang menarik perhatian publik adalah seni kinetik. Jenis karya ini menjadi topik penciptaan karya seni untuk Tugas Akhir ini. Seni kinetik sangat menarik karena menjadikan gerakan sebagai visual estetikanya. Ini merupakan hal yang baru dalam beberapa akhir dekade ini. Seni kinetik menjadi salah satu cara mengekspresikan jiwa berkesenian seorang seniman dengan menggabungkan antara seni dan teknologi. Teknologi yang dimaksud adalah gerakan mekanik pada karya seni kinetik. Seni kinetik memiliki keunikan pada visual gerak.

Seni kinetik pada karya menggunakan sumber energi dinamo. Ini dapat dilihat pada seni kinetik Dedy Shofianto berbentuk burung Garuda Pancasila saat dipamerkan di Taman Budaya Yogyakarta dalam pameran Undagi#2 pada tahun 2017. Karya tersebut menampilkan bentuk burung Garuda Pancasila dengan visual gerakan yang juga memukau. Dari hal tersebut timbul ketertarikan untuk membuat karya seni kinetik serupa. Tantangannya terletak pada inovasi bentuk dan gerak, agar berbeda dengan karya tersebut.

Alam menawarkan banyak inspirasi yang bisa dijadikan sumber penciptaan karya seni baik flora maupun faunanya. Jika diamati secara keseluruhan, alam memiliki banyak jenis makhluk hidup dengan variasi bentuk yang estetik. Salah satunya adalah belalang sembah yang merupakan serangga eksotis untuk dijadikan referensi dalam pembuatan karya seni. Menurut artikel Alampedia.com ada 10 jenis belalang sembah yang memiliki bentuk cantik dan unik yaitu: belalang sembah anggrek/ *orchid mantis (hymenopus coronatus)*; belalang sembah daun mati/dead leaf mantis (*deroplatys desiccata*); *arizona unicorn mantis (pseudovates arizonae)*; *giant asian mantis (hierodula membranacea)*; *ghost mantis (phyllocrania paradoxa)*; *wandering violin mantis (gongylus gongylodes)*; *lichen mantis (pogonogaster rehn)*; *devil's flower mantis (idolomantis diabolica)*; *metalliyticus splendidus*; dan *spiny flower mantis (pseudocreobotra wahlbergi)*.

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa dari satu jenis makhluk hidup yang ada di alam yaitu belalang sembah, terdapat sepuluh jenis belalang sembah

yang bisa dibedakan berdasarkan bentuknya. Dari sepuluh jenis belalang sembah tersebut bisa dipilah beberapa yang bisa dieksplorasi lebih jauh lagi dengan mengamati bentuk serta gerakan-gerakannya. Ini dijadikan referensi penciptaan karya seni. Belalang sembah juga tidak hanya memiliki bentuk yang estetik, tetapi juga kebiasaan hidupnya yang unik atau bahkan aneh yang menjadikan belalang sembah menjadi serangga yang kompleks dengan bentuk dan sifatnya.

Belalang sembah dengan bentuknya yang estetik menjadikannya menarik untuk diaplikasikan dalam penciptaan karya seni. Permasalahannya adalah bagaimana menciptakan karya seni kinetik berbentuk belalang sembah yang memiliki visual gerak dengan tetap mempertahankan karakter belalang sembah. Dari hal itulah juga yang melatar belakangi penciptaan karya Tugas Akhir ini dengan mengangkat belalang sembah sebagai objek acuan. Hal tersebut dilakukan dengan memperhitungkan kesesuaian bentuk dan gerak karya, sehingga hasil akhir penciptaan dapat menggambarkan ungkapan estetik dan dapat diapresiasi oleh penikmat dan sesuai dengan konsep dasar penciptaan karya seni yang diinginkan.

Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan Pendekatan Estetik

Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan estetika. Suatu karya seni akan sangat menarik apabila memiliki aspek estetik. Estetika adalah salah satu cabang filsafat yang membahas keindahan, pembahasan lebih lanjut mengenai estetika yaitu merupakan sebuah filosofi yang mempelajari nilai-nilai sensoris yang kadang dianggap sebagai penilaian terhadap sentimen dan rasa.

Teori yang diungkapkan oleh Monroe C. Beardsley ada 3 unsur yang paling utama dalam membuat karya seni yang baik dan benar dari benda-benda estetis pada umumnya yaitu (1) *Unity* (kesatuan), (2) *Complexity* (kerumitan/kompleksitas), (3) *Intensity* (kesungguhan) (Kartika, 2007: 63). Teori ini sangat mudah untuk dipahami dan diaplikasikan oleh seniman dalam berkreasi seni sehingga karya seni yang tercipta nantinya mempunyai dorongan dan mampu berdialog dengan penikmatnya.

Teori estetika Monroe C. Beardsley diterapkan dalam penciptaan karya seni kinetik ini dengan memperhatikan kerumitan, kesatuan, dan ekspresi serta kolaborasi bentuk, bahan, finishing, maka karya yang diwujudkan akan memiliki karakteristik senimannya.

a. Kesatuan (*unity*)

Unsur ini berarti bahwa karya estetis itu tersusun secara baik atau sempurna bentuknya. Kesatuan (*unity*) adalah prinsip yang menunjang bagaimana unsur-unsur dalam seni rupa saling berpadu satu sama lain sehingga saling menunjang dalam membangun sebuah komposisi yang menarik dan indah. Kesatuan adalah modal awal yang harus ditunjang oleh prinsip lainnya sehingga dapat menjadikan sebuah karya seni bernilai estetis.

Bilamana bagian-bagian atau komponen-komponen dari suatu komposisi semua sama wujudnya, keutuhannya nampak secara jelas, bila bagian-bagian sangat berlainan satu dengan yang lain, maka keutuhan dari keseluruhannya dapat dicapai, dengan menjamin agar terdapat hubungan yang kuat antara bagian-bagian, baik mengenai kedudukannya, maupun mengenai fungsinya masing-masing (Djelantik, 2004: 38). Penciptaan karya seni kinetik ini

memperhatikan unsur *unity* dengan memahami bentuk gerakan dari karya yang diinginkan dan juga dengan memahami bentuk-bentuk dari belalang sembah yang merupakan objek acuan dalam penciptaan karya seni kinetik ini, sehingga menghasilkan satu kesatuan gerakan yang berpadu selaras dengan objek acuannya yakni belalang sembah.

b. Kerumitan (*complexity*)

Karya estetis itu tidak sederhana sekali, melainkan kaya dengan isi maupaun unsur-unsur yang saling berlawanan atau mengandung perbedaan-perbedaan yang halus. Jadi unsur kesatuan harus dilengkapi dengan unsur kedua sehingga menjadi kesatuan dalam keanekaragaman.

Nilai visual suatu karya dapat ditentukan melalui ukuran, wujud, ketetapan bentuk, dan memperhitungkan keseimbangan. Dengan kesamaan nilai-nilai dari unsur-unsur yang berlawanan, keseimbangan secara estetis tercipta (Bahari, 2014: 97). Penciptaan karya seni kinetik ini mengandung unsur *complexity* dengan adanya perpaduan bentuk belalang sembah yang kemudian diberikan visual gerakan, sehingga belalang sembah masih menampilkan visualnya sebagai belalang sembah yang dilengkapi dengan visual mekanik berupa roda gigi, tuas, dan unsur mekanik lainnya yang sesuai dengan gerakan yang diinginkan.

c. Kesungguhan (*intensity*)

Suatu karya estetis yang baik harus memiliki suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekadar sesuatu yang kosong. Tidak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar), asalkan merupakan sesuatu benda (*a something*) yang sungguh-sungguh atau intensif.

Isi atau bobot dari benda atau peristiwa kesenian bukan hanya yang dilihat belaka tetapi juga meliputi apa yang bisa dirasakan atau dihayati sebagai makna dari wujud kesenian itu. Pada pemahaman bobot atau isi dapat dibagi 3 aspek yaitu (1) suasana (*mood*); (2) gagasan (*idea*); (3) ibarat atau pesan (*message*) (Djelantik, 2004: 15). Kesungguhan dalam karya seni kinetik ini lebih mengarah kepada salah satu daya tarik dari belalang sembah selain bentuknya yang estetik, yaitu sifatnya yang unik berupa kanibalisme dari belalang sembah betina yang akan memakan kepala jantannya dalam proses kawin, dengan demikian karya seni kinetik ini juga ingin menunjukkan kebiasaan hidup belalang sembah tersebut.

Metode Penciptaan

Secara umum penciptaan karya seni dapat dilakukan secara intuitif dengan mengamati lingkungan sekitar, sehingga bisa menciptakan imajinasi yang akan menjadi ide penciptaan karya seni. Melahirkan sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), perancangan (rancangan desain karya), dan perwujudan (pembuatan Karya) (Gustami, 2004: 29-32). Berikut skema 3 tahap dan 6 langkah menurut Sp. Gustami:

a. Tahap Eksplorasi

Aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data, dan referensi, pengolahan, dan analisis data. Hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain. Langkah-

langkah yang perlu diperhatikan dalam tahap eksplorasi berupa: (1) **Langkah Pengembaraan Jiwa**, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber referensi untuk penciptaan karya seni. (2) **Penggalian landasan teori**, sumber dan referensi acuan visual. Pada tahap ini mengutamakan konsep secara keseluruhan mengenai karya seni yang akan dibuat, dengan beberapa teori yang digunakan untuk memperkuat konteks karya seninya.

b. Tahap Perancangan

Memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisis data kedalam berbagai alternatif desain atau sketsa, untuk kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya. Langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam tahap perancangan berupa: (1) **Perancangan** untuk menuangkan idea atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis ke dalam bentuk visual baik 2 dimensi maupun 3 dimensi. Pada langkah perancangan ini dilakukan dengan membuat beberapa sketsa dengan berbagai macam konsep yang berbeda dalam satu tema berdasarkan pertimbangan dari tahap eksplorasi sebelumnya, sehingga didapatkan beberapa sketsa yang utama dan sketsa alternatif. (2) **Realisasi Rancangan** atau desain terpilih menjadi model prototype. Dari beberapa sketsa karya kemudian dipilih dan dijadikan gambar desain atau gambar kerja untuk kemudian dijadikan karya seni.

c. Tahap Perwujudan

Mewujudkan rancangan terpilih atau final menjadi model prototype sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain atau ide. Jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya sesungguhnya. Langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam tahap perwujudan berupa: (1) **Perwujudan realisasi rancangan/prototype** ke dalam karya nyata sampai finishing. (2) **Melakukan evaluasi** terhadap hasil dari perwujudan. Hal ini bisa dilakukan dalam bentuk pameran/response dari masyarakat, dengan maksud untuk mengkritisi pencapaian kualitas karya, menyangkut segi fisik dan non-fisik. Pada karya kriya sebagai ungkapan pribadi atau murni, yang kekuatannya terletak pada kesuksesan mengemas segi spirit, ruh, dan jiwa keseniannya, termasuk penuangan wujud fisik, makna, dan pesan sosial kultural yang dikandungnya. Selain daripada itu digunakan untuk acuan dalam pembuatan karya berikutnya.

Sumber Penciptaan

a. Seni Kinetik

Seni adalah hasil karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya; pengalaman batin tersebut disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Kelahirannya tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan manusia yang pokok, melainkan usaha untuk melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya, memenuhi kebutuhan yang bersifat spritual (Soedarso, 1987: 5).

Kinetik merupakan suatu istilah yang berasal dari bahasa Yunani Kuno yaitu *kinesis* yang artinya gerak atau *energia* yang artinya bekerja. Setiap hal, dari suatu benda atau objek yang memiliki massa akan bergerak dengan masing-masing jenis energi kinetiknya. Dari paparan di atas bisa dipahami

bahwa seni kinetik merupakan suatu karya seni yang menampilkan gerakan pada setiap performanya sebagai bagian dari keseluruhan unsur-unsur seni rupa yang membangun keseluruhan karya seni tersebut. Seni kinetik adalah seni yang melibatkan gerakan, tetapi tidak semua seni yang melibatkan gerakan berarti seni kinetik. Mereka tertarik pada gerak itu sendiri sebagai bagian yang integral dengan karyanya (Kartika, 2017: 150).



Gambar 1. *Seeking Identity* karya Dedy Shofianto dengan ukuran 80x40x140 cm berbahan kayu jati dan kayu gemelina dibuat tahun 2015 (Sumber: katalog pameran Serendipaty Manner)

Seni kinetik merupakan salah satu seni rupa modern yang baru hadir beberapa dekade terakhir dan belum terlalu menunjukkan eksistensinya dikalangan seni rupa Indonesia. Tidak banyak buku, jurnal, ataupun teori yang membahas mengenai seni kinetik atau sering disebut gerak dalam seni.



Gambar 2. *Fate Machine* karya Rudi Hendriatno berukuran 65x55x55 cm berbahan kayu jati dibuat tahun 2015 (Sumber: Skripsi Gilang Surya Ramdani)

Sebelum Indonesia mengenal seni kinetik, gagasan tentang seni kinetik muncul pertama kali di Rusia setelah perang dunia I oleh beberapa seniman: Tatlin, Rodchenko, Naum Gabo, dan Pavsner. Mereka berusaha mengedepankan gagasan tersebut dengan simultan, kemurnian dan kekuatan. Di benua Eropa dan Amerika, seni kinetik ini berkembang setelah masa Perang Dunia II. Seni kinetik dianggap sebagai suatu respon artistik para

seniman terhadap adanya rasionalitas, ilmu pengetahuan dan teknologi (Chen dkk, 2015: 923-928).

b. Belalang Sembah

Belalang sentadu atau belalang sembah adalah serangga yang termasuk ke dalam *ordo Mantodea*. Dalam bahasa Inggris, serangga ini biasa disebut *praying mantis* karena sikapnya yang sering kali kelihatan seperti sedang berdo'a. Kata *mantis* berasal dari bahasa Yunani *Mantes* yang berarti “nabi” atau “peramal nasib”. Banyak sebutan dalam bahasa lokal, seperti *congcorang* (bahasa Sunda/bahasa Betawi), *walang kadung/kekek* (bahasa Jawa), dan *mentadak* (bahasa Melayu).



Gambar 3. Giant Asian Mantis (*hierodula membranacea*)

(Sumber: <https://www.alampedia.com/2020/08/jenis-belalang-sembah-cantik-dan-unik.html>)

Ada sekitar 2.300 spesies dalam *ordo Mantodea* di seluruh dunia, kebanyakan berada di daerah tropis atau sub-tropis, tetapi beberapa spesies hidup di iklim sedang, seperti di utara Amerika Serikat, Eropa Tengah, dan Siberia. Ketika belalang sembah masuk musim kawin, belalang sembah jantan akan melakukan pengorbanan yang luar biasa yaitu mengorbankan kepalanya untuk dimakan belalang sembah betina. Hal ini juga dilakukan belalang sembah jantan untuk memenuhi kebutuhan nutrisi belalang sembah betina yang akan bertelur.

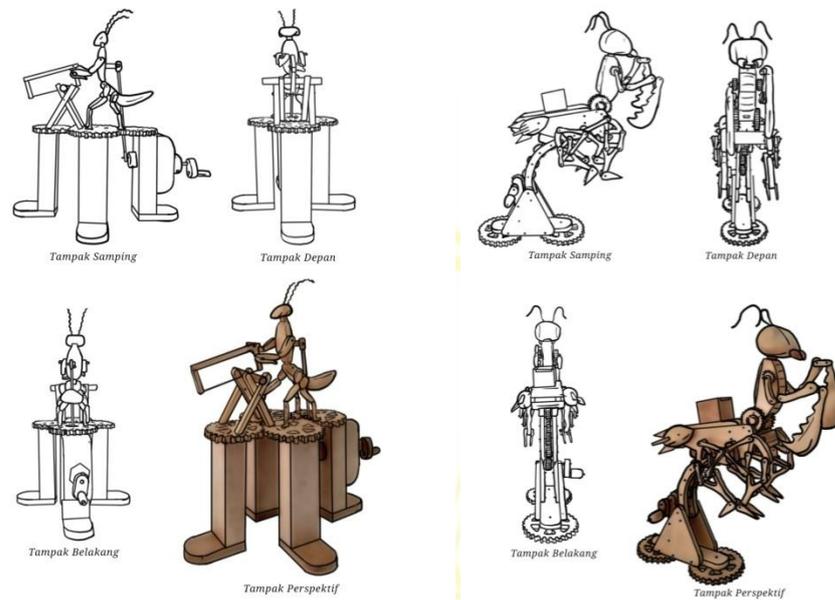


Gambar 4. Spiny Flower Mantis (*pseudocreobotra wahlbergi*)

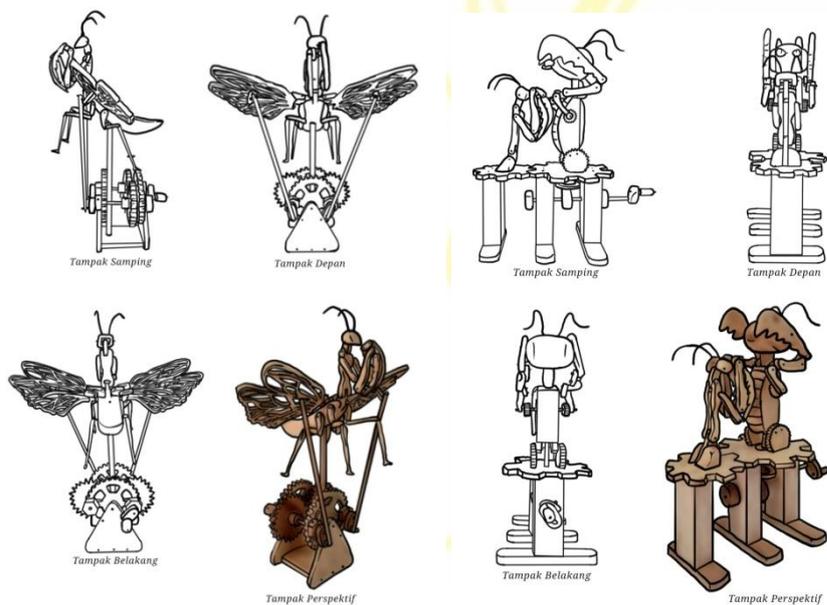
(Sumber: <https://www.alampedia.com/2020/08/jenis-belalang-sembah-cantik-dan-unik.html>)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan Karya



Gambar 5. Gambar Proyeksi dan Gambar Perspektif karya 1 (kiri) dan karya 2 (kanan)



Gambar 6. Gambar Proyeksi dan Gambar Perspektif karya 3 (kiri) dan karya 4 (kanan)

Tinjauan Karya

Tinjauan karya diperlukan untuk melihat kelebihan dan kekurangan pada karya, mengulas tentang bahan, teknik, bentuk, dan maksud di balik lahirnya sebuah karya seni yang diciptakan dari ide yang sudah terealisasi. Dalam tinjauan karya juga menjelaskan proses dan makna, serta di balik proses tersebut mencerminkan karakter pembuat karya.

Melalui karya, ciri dan karakter pribadi dapat dilihat secara visual sebagai tolak ukur pembeda antara karya seni seorang seniman dengan karya-karya seni lainnya. Originalitas dalam berkarya yang dibuat dengan penghayatan, pengalaman, kesungguhan, dan penguasaan teknik, material dan konsep dalam merealisasikan dapat tercermin dari ekspresi karya yang ditampilkan. Semua hal itu menjadi pendukung dalam menciptakan karya seni baru.

Karya seni kinetik dengan bentuk belalang sembah ini adalah karya seni yang memiliki fungsi estetis interaktif, karena karya seni kinetik tersebut selain memiliki nilai estetis, juga sangat interaktif karena memerlukan apresiasi untuk memutar tuas pada karya tersebut agar menampilkan visual gerakannya. Seni kinetik tersebut sengaja dibuat untuk digerakkan secara manual agar saat berpameran pengunjung yang mengunjungi pameran tersebut bisa lebih aktif dengan menyentuh karya tersebut, tentu saja disini juga ada resiko karya tersebut bisa rusak oleh pengunjung saat digerakkan, tetapi disitulah tantangannya agar bisa membuat karya yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga tahan banting.

Karya seni kinetik ini dibuat dengan mengambil bentuk belalang sembah yang dideformasi sedemikian rupa sehingga sesuai dengan konsep yang diinginkan. Alasan kenapa mengambil bentuk belalang sembah adalah karena bentuk dari belalang sembah yang estetis sehingga mendorong untuk menjadikannya referensi bentuk dari karya seni kinetik yang dibuat, karena jika dibandingkan dengan bentuk belalang yang lainnya, belalang sembah memiliki bentuk yang hampir menyerupai manusia dengan tangan dan kakinya, serta banyak pilihan untuk membuat gerakan dari bagian-bagian tubuhnya seperti tangan, kaki, sayap, kepala dan lainnya, dan juga hal yang paling unik atau bahkan aneh yaitu memakan kepala jantannya saat proses kawin.



Gambar 7. Karya 1

Judul: Berusaha Mengubah Takdir

Teknik: Scrollsaw

Bahan: Kayu jati, kayu pinus, dan kayu jati belanda

Ukuran: 41cm x 25cm x 43cm

Finishing: Cat clear water based

Fotografer: Gusti Ngurah Kadek Wiranata

Tahun Pembuatan: 2021

Karya 1 ini mengambil bentuk belalang sembah *giant asia mantis* yang dideformasi sesuai dengan pekerjaan yang dilakoni oleh belalang sembah jantan, yaitu tukang kayu dengan memotong kayu. Sistem mekanik gerakannya seperti sistem kerja piston pada mesin otomotif. Pada karya ini bagian yang bergerak adalah tubuh bagian atas belalang sembah, khususnya pada bagian pangkal lengan dan pinggang, saat tuasnya diputar maka gerakan belalang sembah akan tampak seperti seorang tukang kayu yang sedang berusaha memotong sebuah kayu gelondongan dengan mata gergaji yang kecil. Bahan yang digunakan pada karya ini adalah kayu pinus dan jati belanda untuk pembuatan body dan rangkain karya lain yang membentuk belalang sembah, dan kayu jati/teakwood untuk sistem mekanik gerakannya.

Karya 1 ini menceritakan tentang jantan belalang sembah yang sebagaimana dijelaskan sebelumnya bahwa betina belalang sembah akan menjadi kanibal dengan memakan kepala jantannya saat proses kawin, sehingga karya 1 ingin menggambarkan tentang usaha belalang sembah jantan dalam mengubah takdirnya tersebut. Dalam karya 1 ini mengubah takdir digambarkan dengan bekerja, karena masyarakat sekarang sangat mengidentikkan sebuah perubahan nasib seseorang dengan hal yang mereka lakukan, seperti jika mau uang maka cari kerjaan yang menghasilkan uang.



Gambar 8. Karya 2

Judul: Mencoba Peruntungan

Teknik: Scrollsaw

Bahan: Kayu jati, kayu pinus, dan kayu jati belanda

Ukuran: 55cm x 18cm x 56cm

Finishing: Cat clear water based

Fotografer: Gusti Ngurah Kadek Wiranata

Tahun Pembuatan: 2021

Karya 2 ini berfokus mendeformasi bagian kaki dari belalang sembah jantan, untuk memberikan kesan berjalan menuju betinanya. Pada karya ini bagian yang bergerak adalah bagian kakinya sehingga bagian kakinya dideformasi sedemikian rupa untuk bisa menghasilkan gerak langkah kaki, walau demikian masih menampakkan wujud visualnya sebagai belalang sembah. Saat tuasnya diputar maka akan menampilkan gerak langkah yang jika diperhatikan secara mendetail akan tampak seperti kuda yang sedang berlari. Sistem gerak pada karya ini akan menggunakan susunan gear-gear yang sama besar, gear-gear tersebut akan menghantarkan energi gerak dari tuas menuju sistem gerak yang ada pada kaki belalang sembah jantan. Bahan yang digunakan adalah kayu pinus dan jati belanda untuk body dan semua rangkaian yang membentuk belalang sembah, serta kayu jati/teakwood untuk sistem mekanik geraknya.

Karya 2 ini masih menggambarkan tentang kelanjutan dari cerita pada karya 1 sebelumnya, kali ini belalang sembah jantan ingin mencoba peruntungannya, apakah usahanya berhasil atau tidak untuk menjinakkan belalang sembah betina, sehingga dia tidak menjadi korban kanibalisme. Hal yang dia lakukan adalah mendeformasi dirinya sedemikian rupa dari ujung antena sampai buntutnya, dan tidak lupa juga dia membawakan pembuktian cintanya untuk lebih meyakinkan betinanya agar dia tidak menjadi korban kanibalisme.



Gambar 9. Karya 3

Judul: Pesona Mematikan

Teknik: Scrollsaw

Bahan: Kayu jati, kayu pinus, dan kayu jati belanda

Ukuran: 30cm x 47cm x 56cm

Finishing: Cat clear water based

Fotografer: Gusti Ngurah Kadek Wiranata

Tahun Pembuatan: 2021

Pada karya ini yang bergerak adalah bagian sayap dengan menggunakan sistem gear dan sistem kerja piston untuk sistem mekanik gerakannya, sehingga dalam karya ini hanya bagian sayap yang dideformasi dengan mengambil bentuk sayap kupu-kupu yang lebih feminim dan menarik. Karya ini menggambarkan betina belalang sembah, sehingga dibuat tampak berlawanan dengan jantannya supaya lebih mudah dibedakan, dengan demikian betina belalang sembah dibuat lebih kecil dan ramping daripada jantannya, walaupun pada kenyataannya betina belalang sembah akan 2 atau 3 kali lebih besar dari jantannya. Gerakan sayap pada karya ini sederhana, saat tuasnya diputar maka sayapnya akan bergerak mengepak naik dan turun. Bahan yang digunakan adalah kayu pinus dan jati belanda untuk membuat keseluruhan bodynya dan kayu jati/teakwood untuk sistem mekanik gerakannya.

Karya 3 masih melanjutkan cerita dari karya-karya sebelumnya, karya 3 ini menggambarkan tentang belalang sembah betina yang memancarkan pesona yang anggun dan memikat miliknya, sehingga belalang sembah jantan terbuai dalam kenikmatan, dan lupa bahwa dibalik anggungnya penampilan belalang sembah betina tersembunyi sisi lain yang mematikan yang akan menampakkan diri ketika jantannya lengah dan terbuai akan kenikmatan yang diberikan oleh belalang sembah betina.



Gambar 10. Karya 4
Judul: Life and Death
Teknik: Scrollsaw

Bahan: Kayu jati, kayu pinus, dan kayu jati belanda
Ukuran: 38cm x 17cm x 42cm
Finishing: Cat clear water based
Fotografer: Gusti Ngurah Kadek Wiranata
Tahun Pembuatan: 2021

Pada karya ini bentuknya sama persis dengan karya 2 dan karya 3, tetapi yang diambil hanya tubuh bagian atasnya saja. Gerakan pada karya ini hanya akan berfokus pada belalang sembah jantan yang gerakannya berpusat pada tangan dan kepalanya, gerakannya sederhana yaitu saat tuasnya diputar maka gerakannya akan tampak seperti belalang sembah jantan mencabut kepalanya dari badannya. Bahan yang digunakan adalah kayu pinus dan jati belanda untuk membuat keseluruhan bodynya dan kayu jati/teakwood untuk sistem gerakannya.

Karya dengan judul "*Life and Death*" merupakan karya keempat dalam Tugas Akhir ini yang menggambarkan sebuah awal setelah akhir, karya ini juga menjawab pertanyaan-pertanyaan akan usaha dari belalang sembah jantan dikarya-karya sebelumnya yang berusaha untuk mengubah takdirnya, sampai mencoba peruntungan dengan mendeformasi dirinya sendiri sedemikian rupa, namun ternyata pada akhirnya dia harus menyerahkan hidupnya dan menjadi korban kenibalisme belalang sembah betina.

KESIMPULAN

Karya Tugas Akhir dengan judul "Belalang Sembah dalam Karya Seni Kinetik", telah terwujud dengan melewati proses yang sangat panjang, pengolahan ide, pengolahan bahan hingga pembentukan, sampai menjadi sebuah karya seni kinetik dengan bentuk belalang sembah.

Karya seni merupakan media untuk menuangkan ide, gagasan, imajinasi, dan ekspresi diri. Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini dilakukan proses deformasi pada belalang sembah sehingga bisa menjadi karya seni kinetik yang nyatanya tidaklah mudah, dalam proses ini benar-benar dibutuhkan pemahaman tentang bentuk belalang sembah secara baik dan benar, serta perlu ketelitian, kesabaran, dan harus cermat dalam merangkai bagian-bagian karya satu dengan yang lainnya sehingga bisa menghasilkan gerakan sesuai dengan yang diinginkan. Metode penciptaan dan pendekatan merupakan hal yang sangat penting dalam penciptaan Tugas Akhir ini, karena dengan metode-metode tersebut dapat dilakukan proses penciptaan karya secara baik dan benar yang sesuai dengan konsep yang telah direncanakan sebelumnya.

Karya seni kinetik yang mengambil bentuk belalang sembah merupakan suatu upaya untuk mengenalkan kepada masyarakat secara luas tentang karya seni kinetik yang merupakan media baru untuk berekspresi seni dengan menggabungkan antara seni dan teknologi. Dari proses penciptaan Tugas Akhir ini dapat dihasilkan berupa karya seni kinetik yang mengambil bentuk belalang sembah yang telah dideformasi sedemikian rupa sehingga sesuai dengan konsep yang direncanakan. Pada karya ini bahan utama yang digunakan adalah kayu pinus dan jati belanda yang digunakan untuk membuat body dan semua rangkaian bagian-bagian yang membentuk belalang sembah, sedangkan untuk sistem mekanik gerakannya menggunakan kayu jati/teakwood yang lebih kuat. Karya seni kinetik ini dikerjakan dengan menggunakan teknik *scrollsaw* untuk memotong bagian-bagian karya sesuai dengan pola yang ada, bagian tersebut kemudian dirangkai menjadi satu dengan menggunakan baut dan sekrup. Pada tahap *finishing*-nya, karya hanya diampals halus kemudian dilapisi dengan cat *clear* transparan sehingga serat-serat kayunya masih tampak.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahari, Nooryan. (2014). *Kritik Seni: Wacana, Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chen, G., Lin, C., & Fan, H. (2015). The History and Evolution of Kinetic Art. *International Journal of Social Science and Humanity*, 5 (11), 922-930. Diakses dari <http://www.ijssh.org/papers/581-F00005.pdf>
- Djelantik, A.A.M. (2004). *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia bekerja sama dengan Arti.
- Gustami, Sp. (2004). *Proses Penciptaan Seni Kriya "Untaian Metodologis"*. Yogyakarta: Program Penciptaan Seni Pascasarjana ISI Yogyakarta.
- Kartika, Dharsono Sony. (2007). *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- (2017). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains. (edisi revisi)

Masriadi Art Foundation, Katalog Pameran Serendipity Manner, 31 Oktober-30 November 2015.

Ramdani, G.S. (2017). *Seni Kinetik Material Kayu Karya Rudi Hendriatno*. (Sripsi S-1, Universitas Negeri Yogyakarta). Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/53568/1/SKRIPSI%20FULL.pdf>

Sp, Soedarso. (1987). *Tinjauan Seni sebuah pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta : Saku Dayar Sana.

WEBTOGRAFI

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Belalang_sentadu (diakses 29 september 2019)

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Energi_kinetis (diakses 29 september 2019)

<https://www.alampedia.com/2020/08/jenis-belalang-sembah-cantik-dan-unik.html> (diakses 8 Mei 2021)