

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penciptaan

Pasca impresionisme yang muncul pada tahun 1839 merupakan awal dari seni rupa modern. Saat itu seni rupa banyak memberikan alternatif dan masalah yang sulit dipahami hingga muncul kebebasan dalam berkarya seni rupa yang melahirkan berbagai aliran seni rupa. Pada pertengahan abad ke-20 terjadi migrasi seniman-seniman Eropa ke Amerika Serikat, yang mempunyai alasan nasionalisme (sosial, politik, teknologi, dan sains). Saat itu rasa nasionalisme menjadi sebuah budaya hingga terjadinya Perang Dunia I. Selain itu alasan lain adalah dibangunnya museum dan galeri di Amerika yang menjadi wadah seniman-seniman untuk bereksplorasi dan berpikiran bebas dengan ide-ide yang segar. Walaupun pada saat itu di Amerika sudah memperkenalkan seni lukis modern, dengan pengaruh pemikiran-pemikiran dari seniman Eropa memunculkan kembali aliran-aliran baru seni rupa modern pada saat itu.

Dharsono (2004, hlm. 68) mengungkapkan perjalanan seni rupa modern diawali oleh gerakan yang disebut dengan gerakan yang disebut gerakan seni lukis realisme dinamis atau pasca impresionisme (*post impressionisme*).

Tahun 1920-an Gabo dan Pevsner menggagas seni kinetik atas pengaruh dadaisme dan konstruktivisme. Sebelumnya Gabo merupakan seniman yang berdasarkan pada karya konstruktivisme. Saat itu pemikiran dan pengembangan dari karya konstruktivisme, Gabo dan Pevsner membuat patung konstruksi kinetik (*kinetic construction*) berupa tongkal metal yang digerakkan oleh motor listrik sehingga menghasilkan gelombang.

Di Rusia setelah perang dunia I, gagasan tentang seni kinetik muncul pertama kali oleh beberapa seniman: Tatlin, Rodchenko, Naum Gabo, dan Pevsner, mereka berusaha mengedepankan gagasan tersebut dengan simultan, kemurnian, dan kekuatan ungkapannya dapat ditemukan di *Realistic Manifesto* yang dipublikasikan oleh Gabo dan Pevsner pada bulan Agustus 1920. (Dharsono, 2004, hlm. 118)

Kinetik banyak digunakan dalam kerja peragaan seni rupa, begitu pula aspek pergerakan dalam kinetik. Biasanya seniman menggunakan ekspresi seni kinetik untuk menghasilkan ilusi visual abstrak seperti halnya nirmana tiga dimensi, yang berwujud pada kompleks elektronik tiga dimensi. Seni kinetik merupakan sesuatu yang dibayangkan imajinasi atau ide, dan dipikirkan secara matematis dengan pemahaman teknologi yang secara kompleks merupakan dasar dari perhitungan dalam pembuatan seni kinetik, kemudian dipengaruhi oleh gambaran estetik seni sehingga seni kinetik mempunyai kesinambungan antara pergerakan estetik dan perhitungan matematika. Dengan kata lain kolaborasi antara seni, sains dan teknologi.

Hujatnikajennong ( 2011, hlm. 2) mengungkapkan bahwa seni kinetik lantas identik dengan estetisasi mesin. Narasi sejarah seni kinetik di Barat ini masih bisa diperpanjang dengan perkembangan baru pada dasawarsa 1980-an ketika komputerisasi dan digitalisasi mulai merambah praktik artistik. Hari-hari ini, praktik seni kinetik telah berkembang bersama teknologi robotik dan intelegensia artifisial. Pencanggihannya didukung oleh kolaborasi antara seni, sains dan teknologi.

Di Indonesia, seni kinetik adalah cabang ilmu yang sudah melekat pada budaya. Seperti pada relief Candi Borobudur yang gambarannya berbentuk *motion*, kemudian pada kesenian tradisi wayang yang bergerak dengan bantuan tangan dalangnya, namun hal tersebut bisa dijadikan sebuah wujud dari kinetik sederhana. Begitu pula permainan tradisi seperti gasing yang bergerak seperti mesin dinamo, yang bergerak satu arah dengan energi terbatas.

Siregar (2013, hlm. 7) mengungkapkan bahwa di tanah air, perpaduan unsur gerak dan cahaya ditemukan dalam kesenian tradisi seperti pertunjukan wayang kulit. Hanya saja pertunjukan ini tidak memanfaatkan mesinal. Efek gerak dalam pertunjukan ini dihasilkan secara manual melalui gerakan tangan yang cepat. Sementara cahaya membantu terbangunnya ilusi ruang arsitektur panggung. Adapun wayang golek lebih mengandalkan kekuatan ekspresi pahatan kayu dan kecepatan tangan dalang pertunjukan ini nyaris tidak memanfaatkan cahaya, diluar wayang, hasil seni rakyat yang memanfaatkan gerak akibat hembusan angin biasa kita temukan pada kincir angin yang memiliki ragam bentuk.

Sebenarnya, kemungkinan seni kinetik di Indonesia sudah diniscayakan semenjak lama. Tak hanya dari seni tradisi, tetapi juga bisa dilacak melalui ragam mainan rakyat berteknologi sederhana namun memiliki substansi kinetik.

Dalam sejarah seni rupa Indonesia, seni kinetik tidak lepas dari pengaruh Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia (1975-1977) yang menjadi tonggak seni rupa Indonesia setelah Persagi. Pada saat itu para seniman pendukung GSRBI membebaskan kreativitas dan gagasan dengan sangat liar serta menghadirkan pembaharuan dalam karya seni rupa sehingga munculah karya-karya “seperti” Dadaisme, Pop Art, Performance Art, Konseptual Art dan aliran seni lainnya. Pemahaman itu juga muncul untuk mendobrak kejenuhan dengan gembor-gembor “jiwa ketok” dari Soedjojono dan jenuhnya pada situasi politik pada saat orde baru selepas pemerintahan Soeharto.

Pada tahun 1974 hingga 1977 (Pra GSRB hingga pameran GSRB 1975, 1977-Red) sejarah seni rupa Indonesia memasuki daerah pijak baru, sebagai gerak perubahan manifestasi yang bukan saja fisik, tetapi juga konsep besar-besaran. Bahkan ada yang menilai denyutnya lebih besar dari gembor-gembor Persagi (1938) (Hartono, 2010, hlm. 35).

Selain itu, GSRBI melahirkan Wabon Senrabu adalah Wayang Boneka Seni Rupa Baru dengan bentuk boneka-boneka sebesar manusia. Wayang tersebut seperti halnya dengan pertunjukan boneka pada umumnya, namun bentuknya yang cukup besar. Dengan pemahaman konstruksi bentuk seperti manusia yang mempunyai engsel untuk digerakan seperti halnya wayang, Si Gale-Gale di daerah Batak, dan Puppet yang menggunakan tali.

Supangkat (1990, hlm. 137) mengungkapkan media baru dalam angan-angan saya ini saya namakan Wabon Senrabu, singkatan dari Wayang Boneka Seni Rupa Baru (sekedarnya saja). Elemen dasarnya adalah boneka-boneka sebesar manusia. Ide elemen dasar ini tak luar biasa. Semacam pertunjukan boneka yang sudah sangat umum kita lihat. Seperti pertunjukan Puppet yang menggunakan tali, pertunjukan boneka Jepang tradisional, Bunraku dan tentu saja wayang.

Pemahaman GSRBI telah menjadi spirit untuk seniman-seniman Indonesia dan melahirkan seni rupa kontemporer Indonesia yang semakin marak pada tahun 1990an. Hampir bersamaan dengan *boom* seni lukis di Indonesia salah seorang

seniman kontemporer Indonesia, Heri Dono yang sekaligus sebagai perintis seni kinetik Indonesia menciptakan karya seni kinetik yang mengkombinasikan antara seni tradisi dan seni modern, bentuk-bentuk visualnya menyerupai wayang-wayang.

Siregar (2013, hlm. 7) mengungkapkan bahwa memasuki dekade 1990-an, seorang Heri Dono memperlihatkan keberhasilannya dalam mengeksplorasi potensi dari tanah tradisi tersebut. Bisa dikatakan, seniman inilah yang merintis perkembangan seni kinetik Indonesia.

Latar belakang dan keunikan seni kinetik ini mendorong penulis untuk mencoba mengembangkan seni kinetik. Dorongan untuk mengembangkan seni kinetik ini diinspirasi oleh ketertarikan penulis pada mainan masa kecil. Banyak mainan penulis pada masa kanak-kanak yang menginspirasi untuk mengembangkan karya seni kinetik, mulai dari mainan yang bersifat kinetik sederhana sampai kinetik mutakhir. Dorongan lain untuk berkarya seni kinetik berasal dari bentuk dan pertunjukan wayang yang sering ditampilkan di siaran televisi lokal, yang ceritanya cukup jenaka.

Kemudian pemilihan tema dengan mitos Situ Bagendit tidak lepas dari faktor lingkungan sekitar yang sudah akrab dengan kehidupan sehari-hari, yang bisa disebut tempat atau daerah sendiri. Dengan jalan cerita yang divisualisasikan dari pandangan penulis tentang mitos tersebut dan perwujudan imajinasi dari tokoh dalam mitos Situ Bagendit. Secara sistem operasi unsur gerak yang dihasilkan dari mesin kinetik sendiri lebih bersifat searah, beda halnya dengan sistem robotik yang pergerakannya sudah bersifat canggih. Dengan perpaduan antara seni kinetik dan cerita mitos Situ Bagendit ini dapat memberikan pencerahan yang dapat mengugah budaya Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut penulis sangat tertarik untuk mengaplikasikan gagasannya tentang mitos Situ Bagendit melalui karya seni kinetik sehingga penulis mengangkat tema dan judul: “SENI KINETIK MITOS SITU BAGENDIT”

## **B. Rumusan Masalah Penciptaan**

Cerita Nyi Endit dan Ki Bagen adalah mitos tentang seorang bangsawan yang pelit serta serakah, kemudian ada seorang pengemis yang meminta. Cerita tersebut secara turun temurun diceritakan kepada anak cucu sebagai warisan budaya setempat. Peristiwa tersebut dipercaya terjadi di Situ Bagendit Banyuresmi Garut. Sementara Seni kinetik adalah kesenian yang berkembang di Eropa namun pengkajian tentang seni tersebut di Indonesia juga sudah terjadi dengan bentuk kinetik sederhana.

Berdasarkan latar belakang penciptaan maka dapat dirumuskan masalah penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan gagasan dalam pembuatan karya Kinetik Mitos Situ Bagendit ini?
2. Bagaimana proses pembuatan seni kinetik dengan gagasan mitos Situ Bagendit?
3. Bagaimana visualisasi karya Seni Kinetik Mitos Situ Bagendit?

## **C. Tujuan Penciptaan**

Tujuan dari penciptaan ini adalah membuat suatu karya seni kinetik dengan objek mitos Situ Bagendit, untuk mengingat kembali tentang mitos Situ Bagendit dengan pandangan cerita menurut penulis yang berdasarkan narasumber. Selain itu juga untuk mengembangkan gagasan baru dalam pembuatan karya seni rupa.

Adapun tujuan dari penciptaan karya tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan dan mendeskripsikan gagasan dalam pembuatan karya Kinetik Mitos Situ Bagendit
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pembuatan karya seni kinetik dengan gagasan mitos Situ Bagendit.
3. Untuk menciptakan dan mendeskripsikan bentuk karya Seni Kinetik Mitos Situ Bagendit.

#### **D. Manfaat Penciptaan**

Bagi penulis, proses pembuatan karya menggunakan seni kinetik ini merupakan pengembangan hasil kuliah dan pengalaman berkesenian selama dalam pembelajaran yang didapat. Terlebih dengan penggunaan objek Mitos Situ Bagendit merupakan wujud dari pelestarian budaya Indonesia. Kemudian pada akhirnya membuat karya tugas akhir seni kinetik ini akan menjadi kepuasan tersendiri bagi penulis. Selain itu, berikut penulis paparkan beberapa manfaat yang dapat digali dari pembuatan karya seni kinetik ini, yaitu:

1. Bagi penulis

Menambah pengetahuan dan pengalaman estetik dalam kekarya seni rupa sebagai eksplorasi media berkarya.

2. Kajian Ilmiah/Pengembangan ilmu

Pengembangan ilmu kesenirupaan dan dasar pengembangan keterampilan dalam aplikasi seni rupa khususnya dalam seni kinetik.

3. Untuk Departemen Pendidikan Seni Rupa

Semoga menjadikan Departemen Pendidikan Seni Rupa di UPI sebagai departemen yang menjunjung peninggalan budaya bangsa, kemudian penelitian ini akan menjadi sebuah referensi dan acuan untuk mahasiswa, tim pendidik dan lembaga serta pihak-pihak dalam ruang lingkup pendidikan.

4. Bagi masyarakat umum

Diharapkan hasil penciptaan karya tugas akhir ini dapat menjadi motivasi dan stimulus bagi khalayak luas untuk lebih mengembangkan kebudayaan dan kesenirupaan, serta menambah wawasan tentang karya seni rupa saat ini.

#### **E. Metode Penciptaan**

Penulis melakukan pengamatan terhadap tempat wisata Situ Bagendit. Pengamatan tersebut dilakukan secara literatur, observasi dan wawancara kepada narasumber yang bersangkutan. Kemudian setelah mendapatkan objek mitos Situ Bagendit, kemudian penulis mengolah data menjadi konsep dalam karya yang akan dibuat.

#### **F. Sistematika penulisan**

Dalam penulisan serta pembacaan laporan penciptaan karya seni kinetik yang berjudul SENI KINETIK MITOS SITU BAGENDIT ini, maka karya tulis ini disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN, yang berisi tentang Latar Belakang Penciptaan, Masalah Penciptaan, Tujuan Penciptaan, Manfaat Penciptaan, Metode Penciptaan, serta Sistematika Penulisan.
2. BAB II LANDASAN PENCIPTAAN, berisi tentang Kajian Teoritik, yang menjelaskan tentang Perkembangan Seni Rupa Modern, Seni Kinetik dan Mitos Situ Bagendit.
3. BAB III METODE PENCIPTAAN, menjelaskan tentang metode dan langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis dalam membuat karya ini seperti Ide Berkarya, Kontemplasi, Stimulasi Berkarya, Pengolahan Ide, Proses Berkarya, Pengemasan Karya.
4. BAB IV ANALISIS KARYA, berisi tentang analisis dan pembahasan karya seni kinetik yang dibuat oleh penulis diantaranya Visualisasi dan Analisis Konseptual Karya.
5. BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan hasil dari penciptaan karya dan saran atau rekomendasi berkenaan dengan karya seni yang diciptakan.