

FENOMENA IDE GERAK PADA PENCIPTAAN SENI KRIYA KAYU

SEPTIANTI

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Abstrak: Dalam seni kriya kayu, terdapat pekerjaan dengan tingkat dasar atau tingkat permulaan. Kayu sangat banyak dimanfaatkan dalam pembuatan berbagai benda kerajinan seperti patung, wayang golek, topeng, furnitur, dan hiasan ukir-ukiran. Para seniman kayu mulai mengembangkan ide gerak dalam penciptaan karyanya. Ide gerak pada karya kayu ini merupakan benda yang bergerak menggunakan mesin maupun manual dengan penggunaan bahan berupa kayu sebagai media dalam proses penciptaannya. Dalam pengamatan ini dilakukan dengan teknik interpretasi sebagai cara untuk memperoleh informasi mengenai ide gerak selain hal tersebut dalam perkembangan seni kriya baik dulu maupun sekarang yang mengalami perubahan terhadap perkembangannya.

Kata kunci: Ide gerak, kayu, kriya

A. Pendahuluan

Seni kriya menurut pendapat Soedarsono (2006: 104) yaitu, salah satu seni terapan yang paling dominan dan merupakan salah satu contoh seni yang paling tua. Seperti apa yang disebutkan diawal sebenarnya semua seni memiliki manfaat atau nilai kebutuhan yang sama untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam buku Soedarsono (2006: 104), ‘seni’ maupun ‘kriya’ kebuah kata tersebut masih dibawah termiologi yang sama dengan maksud ‘kegunaan’, ‘kerawitan’, dan maupun ‘kebudayaan adi luhung’.

Dalam kesempatan kali ini kiranya akan membahas mengenai seni kriya kayu dengan beralihnya atau

adanya suatu geseran karena adanya seni kontemporer. Seni kontemporer yang membebaskan dan tidak membedakan suatu karya antara seni terapan maupun seni murni. Memberikan suatu dampak dimana para mahasiswa kayu di isi Yogyakarta mulai mengembangkan kreasi bagaimana karya itu bukan hanya diam namun juga harus dapat bergerak, sedangkan kriya kayu yang diketahui secara umumnya mereka menciptakan karya yangmana menampilkan ukir-ukiran yang penuh ornamen, ataupun suatu perabot rumah tangga yang telah dimodifikasikan menjadi suatu karya yang memiliki beraneka ragam bentuk dan jenisnya.

Bila melihat pameran kriya pada saat ini, pasti akan dapat ditemukan karya kriya kayu dengan penggunaan ide

gerak mekanik pada karyanya. Gerak adalah suatu perubahan tempat kedudukan pada suatu benda dari titik keseimbangan awal. Sebuah benda dikatakan bergerak jika benda itu berpindah kedudukan terhadap benda lainnya baik perubahan kedudukan yang menjauhi maupun yang mendekati. Itu merupakan definisi secara umum tentang gerak. Seperti hal itu karya kriya ini ia bergerak walaupun masih di tempat tersebut, namun gerak yang dimaksud dimana karya itu ia bergerak menggunakan alat baik dinamo maupun geer dalam pembuatan karyanya.

Umunya dalam karya gerak yang dapat dilihat hanya pada karya logam maupun mesin, walaupun sebenarnya seni ini sudah ada sebelumnya dan merupakan suatu pengembangan. Pembahasan ini akan mengacuh pada awal perwujudan menemukan ide gerak sehingga dapat menciptakan pada kriya kayu, proses pembuatan hingga bahan apakah yang digunakan dalam pembuatannya. Di atas merupakan penjabaran mengapa memilih pembahasan ini dikarenakan ingin membedah tentang kriya kayu yang menciptakan karya gerak dengan beraneka model dan jenis perakitannya.

Karya ini tercipta dari beberapa ide gerak dalam robot, mobil dan saat

lihat akan terlihat bahwa kebanyakan dari mereka mengembangkannya dari gerak yang terdapat pada jam tangan maupun jam lainnya. Maka dalam karya ini sendiri amat terlihat seperti bagaimana jam tangan mulai bergerak. Sedangkan dalam hal lain, karya-karya ini memiliki cara bagaimana karya kriya kayu dengan ide gerak ini akan bergerak baik menggunakan dinamo maupun alat bantu lainnya.

B. Metode Penelitian

Dalam metode yang digunakan untuk memperoleh data-data yang akan mendukung jurnal yaitu menggunakan metode kajian pustaka dan melakukan observasi terhadap kajian yang akan dicari nantinya.

Dalam suatu penelitian ini menggu-nakan teori yang akan menghubungkan dengan data. Berikut merupakan metode yang digunakan untuk menunjang data yang akan di bahas nantinya. Pada kesempatan ini akan menggunakan *grounded theory*, ia merupakan pendekatan kualitatif yang pada mulanya dikembangkan oleh Gleser dan Strauss pada tahun 1960-an. Menurut Strauss dan Corbin (2003: 10-11), mengatakan bahawa teori ini diperoleh secara induktif dari penelitian fenomena yang dijelaskan. Karena teori

ini perlu ditemukan, disusun, dan dibuktikan untuk sementara untuk melalui mengumpulkan data yang sistematis dan analisis data yang berkenaan dengan fenomena itu.

Pada tahapan yang telah dilakukan selama dalam proses penelitian, *grounded theory* sangat sesuai dengan apa yang telah dikerjakan. Penelitian yang telah dilakukan telah mengumpulkan pertanyaan generatif yang membantu peneliti untuk tetap statis namun menjadi dinamis.

Dalam kesempatan ini peneliti menggunakan teknik wawancara. Wawancara merupakan suatu jenis *conversation* atau disebut sebagai bentuk dialog antara dua orang maupun lebih. Dalam kesempatan melakukan wawancara menggunakan teknik semi terstruktur yang merupakan teknik yang memiliki sifat yang terbuka dimana admin tidak sepenuhnya tidak mengikuti panduan yang ada. Tapi dalam pelaksanaannya sendiri mengalami berbagai kendala dalam penulisan maupun pada saat melakukan wawancara maka, terkadang harus melakukan interaksi lebih agar memacuh informan untuk memberikan jawabannya. Dalam kegiatan wawancara ini terkadang adanya pertanyaan yang memiliki jawaban yang hampir sama dan

adanya pengulangan jawaban sehingga kurang efisien dalam pemberian jawabannya. Dalam penggunaan bahasa yang digunakan terkadang para informan masih menggunakan bahasa ibu dan kadang bahasa formal yang membuat peneliti menyesuaikan keadaan yang ada dalam proses wawancaranya.

Sebenarnya sebelum melakukan wawancara peneliti telah menyusun pertanyaan terkait dengan apa yang ingin ditanyakan. Setelah melakukan tahapan tersebut dilakukan juga tahapan selanjutnya yaitu transkripsi data wawancara yang telah dilakukan. Dalam melakukan transkripsi karena dalam waktu 30 menit wawancara para informan telah menjawab semua pertanyaan sehingga pada saat transkripsi diperlukan waktu tiga sampai tiga setengah jam untuk melakukan transkripsi terhadap data yang diperoleh. Pada saat melakukan wawancara hanya melakukan dengan empat narasumber, namun narasumber terakhir tidak mengerti akan apa yang akan dibahas dan pertanyaan tidak sesuai pertanyaan yang telah diberikan.

Di atas merupakan tahapan awal yang cenderung terbuka dan memakan waktu yang lama dalam prosesnya. Kemudian peneliti akan masuk dalam

proses verifikasi dan iktisar. Dimana merupakan suatu usaha untuk memperoleh inti yang menjadi pusatnya.

Setelah tahapan tersebut dilakukan, dilanjutkan dengan proses koding terbuka merupakan bagian dari analisis yang utama yang berkaitan dengan pemberian nama dan pengelompokan fenomena melalui pemeriksaan data yang cermat. Konsep ini merupakan salah satu langkah dalam metode *grounded theory*. Selama pengkodean terbuka ini telah menemukan empat belas kode yang telah digabungkan menjadi lebih sempit agar tidak terlalu banyak kode dalam pebuatanya. Setelah hal itu dilakukan diteruskan dengan koding kedua yang mana perlu menemukan kategori sebenarnya hal tersebut telah dilakukan pada tahap pertama dimana telah menggabungkan beberapa kode menjadi satu kode yang memiliki kemiripan makna. Tapi kemudian dilakukan proses memperkecil kode yang kemudian akan dijadikan suatu metafor.

C. Hasil dan Pembahasan

Sesuatu definisi kebudayaan yang mengatakan bahwa kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia, maka seni juga bisa berwujud ide ataupun

gagasan, pengalaman, ataupun tindakan, hasil karya manusia ataupun artefak. Salah satu pendapat dari seorang ahli *conceptual art*, mengatakan tentang ide atau konsep seni adalah bagian yang paling menarik dari seni karena dan ide atau konsep yang matang maka telah dipersiapkan dengan baik dan demikian masalah eksekusinya tinggal menjadi masalah yang remeh temeh saja.

Dari apa yang dipaparkan di atas, hal itu yang membuat ide dalam berkarya sangat penting untuk menciptakan suatu karya. Dalam menciptakan ide karya ini mereka menemukan melalui media sosial dan media internet. Pada pemaparan yang lain menjelaskan mengenai informasi ide dari karya sebelumnya yang mereka mengembangkan menjadi karya yang akan diwujudkan pada kriya kayu. Sebelum mewujudkan ide ini, para seniman melakukan eksperimen gerak dengan cara membuat prototipe karya yang akan dibuat sehingga mempermudah dalam proses penciptaan karyanya.

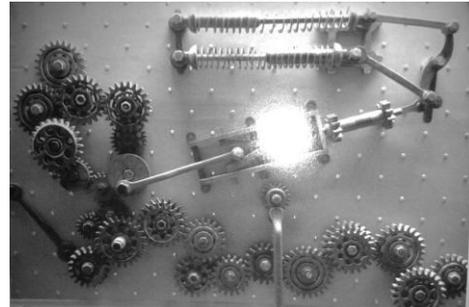


Gambar 1. Mesin Scroll

Proses penciptaan yang dilakukan, dalam prosesnya tidak menggunakan teknik yang rumit seperti adanya pahatan ataupun yang lain. Dalam proses penciptaan mereka lebih sering menggunakan teknik berkarya dengan teknik scroll. Teknik karya ini merupakan Scroll bisa diartikan menggulung dalam istilah komputer, juga berarti merancah atau memotong kecil-kecil. Kerajinan scroll adalah kerajinan berbahan kayu papan yang dalam pengerjaannya kayu dipotong-potong dengan gergaji tripleks atau mesin scroll menjadi bentuk-bentuk benda seni sesuai rancangan.

Selain hal tersebut proses kerja yang dilakukan dengan pemilihan bahan yang sesuai dengan karya yang akan diciptakan. Dalam pemilihan bahan ini menggunakan kayu jati dengan tekstur keras dengan teknik berkarya menempel sehingga tidak terlihat tempelannya. Selama proses pengerjaan hambatan yang diperoleh karena kurangnya tenaga

kerja dalam proses penciptaan karyanya. Karena dalam mewujudkan karya ide gerak ini masih membuat dengan teknik yang manual dan menggunakan tenaga individu.



Gambar 2. Karya Rudy Hendrianto

Karya dengan ide gerak ini dibagi menjadi beberapa kategori yang telah dilakukan wawancara pada seniman dan para mahasiswa kriya kayu. Setelah dilakukan klasifikasi maka yang telah diperoleh terdapat empat jenis karya dengan ide gerak diantaranya, pertama ide gerak yang manual, ide ini dapat dilihat dari karya Rudy. Ide gerak manual merupakan ide gerak yang tidak menggunakan tenaga listrik, namun untuk mengerakannya hanya diperlukan alat bantu yang sederhana seperti kunci pass yang terbuat dari kayu karya milik Rudy.

Kedua karya automata, karya ini menggunakan tenaga bukan listrik ataupun menggunakan alat bantu yang lainnya untuk menggerakannya, namun untuk menggerakannya ia memiliki sistem

seperti wayang yang akan saling menimpa dan akhirnya menghasilkan gerakan pada karya kayu itu.



Gambar 3. Karya Dedy Shofianto

Terakhir, karya dengan ide ini memiliki tingkat kerumitan yang cukup besar dan memiliki rangkaian yang banyak dalam proses pembuatannya. Karya ini disebut dengan ide gerak mekanik, seniman kayu yang membuat karya ini adalah Dedy. Ia menciptakan gerak yang meniru dengan robot dan memiliki mekanisme seperti jam tangan. Dalam pembuatan karyanya sendiri ia menggunakan konsep serangga untuk mengekspresikan karya yang dimana nantinya pada bagian tertentu pada karya akan bergerak.

Dalam proses menciptakan karya gerak ini mereka menggunakan metode penciptaan yang dipaparkan oleh Sp Gustami (2007:329-332), proses penciptaan seni kriya dapat dilakukan

melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis dan sistematis. Dalam konteks metodologi, terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya, yaitu Eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), Perancangan (rancangan desain karya), dan Perwujudan (pembuatan karya). Ini merupakan metode yang digunakan para seniman untuk menciptakan karya kriya kayu dalam tahapan pengerjaannya.

Pertama, tahap eksplorasi, meliputi:

- a) Langkah pengembangan jiwa, pengamatan lapangan dan mengali sumber referensi dan informasi tentang gerak pada robot ataupun mesin yang nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan ide gerak kayu, untuk menemukan tema ataupun berbagai persoalan yang akan dijadikan sebagai rumusan masalah.
- b) Langkah Kedua, mencari landasan teori, sumber, dan referensi serta acuan visual mengenai katak anak panah beracun, yang kelak akan menjadi landasan visualisasi gagasan kreatif ke dalam bentuk sket atau gambar teknik yang akan diwujudkan dalam bentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi.

Kedua, tahap perancangan, meliputi

- a) Langkah ketiga, yakni tahapan perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal katak anak panah beracun menjadi bentuk visual dua dimensional yang dipertimbangkan dari berbagai aspek kriya.
- b) Langkah keempat, adalah visualisasi gagasan rancangan sketsa alternatif terpilih tentang serangga ataupun hewan yang akan dijadikan bentuknya dan yang telah disiapkan yang telah menjadi bentuk prototipe.

Ketiga, tahapan perwujudan, meliputi,

- a) Langkah kelima, yaitu tahapan perwujudan yang pelaksanaannya berdasarkan desain yang telah dipilih dan dianggap sempurna, termasuk penyelesaian akhir atau *finishing* dan sistem kemasan. Teknik utama dalam pembuatan menggunakan pengolahan teknik scroll.
- b) Langkah keenam, yaitu melakukan penilaian atau evaluasi terhadap hasil perwujudan yang sudah diselesaikan. Dengan demikian,

hasil yang akan diwujudkan dapat melihat kualitas material, teknik konstruksi, estetika, dan fungsi sosial budayanya.

Saat menciptakan karya yang diinginkan lebih umumnya memilih hewan maupun makhluk hidup yang dapat bergerak sebagai informasi data dalam karyanya. Pada karya milik Dedy dan Pras menggunakan hewan sebagai acuan dalam proses cipta karyanya. Dedy mengambil bentuk serangga kumbang tanduk ia kemudian dikembangkan menjadikan bentuk metafor baru dan memadukan antara saint dan teknologi dalam karya tersebut. Sama halnya dengan Dedy, Pras menciptakan karya dengan bentuk dinosaurus namun informasi ide yang diperoleh ia melihat kerangka manusia yang bergerak bagi sarana menciptakan karyanya.

Pada tahapan yang telah dilakukan mereka menciptakan suatu metamorfosis cipta dengan tahapan dalam perwujudan idenya. Seperti kupu-kupu yang mengalami metamorfosis dalam perkembangan biakannya, dalam menciptakan karya ini para seniman kriya kayu ini melakukan tahapan, hipotesis karya, olah rasa dalam berkarya, dan akhirnya menciptakan karya gerak yang meraka bentuk dan di

interpretasikan kembali sesuai dengan apa yang akan diciptakan.

D. Temuan

Peneliti memiliki beberapa temuan yang diperoleh dari wawancara yang telah dilakukan. Dari apa yang telah dilakukan ada beberapa temuan yang dilakukan. Yang mana hal ini mengacuh pada bagaimana menemukan ide tersebut hingga terciptanya karya kriya kayu yang dapat bergerak. Dan dalam hal ini juga ditemukan adanya perbedaan dan suatu kategori gerak dalam penciptaan karyanya, berikut merupakan temuan yang peroleh, antara lain:

1. Ide dalam berkarya mereka temukan melalui media baik itu media sosial maupun media internet.
2. Ide itu juga dapat diperoleh melalui pengamatan mereka terhadap karya seperti pada karya wayang atau pada karya para seniman terdahulu.
3. Ide gerak dalam karya ia dapat dilihat pada karya robot maupun karya logam.
4. Ide gerak yang mereka tiru pada umumnya gerak yang terdapat pada jam tangan yang memiliki geer yang rumit dalam proses pembuatanya.

Hal-hal itu merupakan temuan mengenai awal ide tersebut terbentuk yang hingga mendorong untuk menciptakan ide gerak pada karya kriya kayu. Temuan lain yang ditemukan adanya kategori gerak, dimana para seniman kayu ini membaginya menjadi empat klasifikasi yang memiliki perbandingan karya yang berbeda-beda, berikut kategori gerak yang telah diklasifikasikan, antara lain :

1. Ide gerak manual, Karya tidak menggunakan alat bantu listrik namun menggunakan tenaga manual, namun dalam karyanya memiliki rakitan seperti geer pada jam tangan
2. Ide gerak mekanik, ide ini menggunakan dinamo untuk mengerakan karya tersebut dan memiliki struktur seperti jam tangan.
3. Ide gerak Automata, gerak ini tidak menggunakan tenaga apapun tapi geraknya terinspirasi pada gerak pada wayang.

Selain itu ide ini memiliki dampak yang cukup besar bagi kalangan mahasiswa ISI Yogyakarta, dimana karena suatu hal yang baru mereka ingin menciptakan suatu karya yang bukan hanya mengikuti pakem yang ada, dan

banyak mahasiswa yang berahli dari ukir lalu berpindah ke seni yang lebih modern dan melupakan nilai tradisi yang ada.

B. Kesimpulan

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian *grounded theory*, ia merupakan pendekatan kualitatif. Pada tahapan yang telah dilakukan selama dalam proses penelitian, *grounded theory* sangat sesuai dengan apa yang telah dikerjakan. Penelitian yang telah dilakukan telah mengumpulkan pertanyaan generatif yang membantu peneliti untuk tetap statis namun menjadi dinamis.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik wawancara dengan teknik semi struktur. Tapi dalam pelaksanaannya sendiri mengalami berbagai kendala dalam penulisan maupun pada saat melakukan wawancara maka, terkadang harus melakukan interaksi lebih agar memacuh informan untuk memberikan jawabannya. Dalam kegiatan wawancara ini terkadang adanya pertanyaan yang memiliki jawaban yang hampir sama dan adanya pengulangan jawaban sehingga kurang efisien dalam pemberian jawabannya. Dalam penggunaan bahasa yang digunakan terkadang para

informan masih menggunakan bahasa ibu dan kadang bahasa formal yang membuat peneliti menyesuaikan keadaan yang ada dalam proses wawancaranya.

Temuan yang diperoleh lebih mengacuh pada bagaimana perwujudan ide gerak dalam karya kayu diwujudkan dan adanya klasifikasi dalam karya tersebut. Sedangkan dalam pembahasan yang telah dilakukan adanya tahapan pelaksanaan dalam proses pengerjaan karyanya.

Daftar Pustaka

- Benjamin, Walter. (2008), *The Work of Art In The Age of Mechanical Reproduction*, Penguin Group, New York.
- Creswell, W, John. (2016), *Research Design : Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Ditner, Judy. (2016), *Art is a Lie That Makes us Realize Truth : Walid Raad's Abstract Realism*, Dissertation Boston University, Boston.
- Fels, Sidney. (30 Oktober- 3 November 2000), *Intimacy and Embodiment: Implications for Art and Teknology, Multimedia*, Los Angeles, California, USA.
- Linsey, S, J. Green, G, M & Markman. (24-28 September 2005), *"Collaborating To Success": An Experimental Study of Group*

Idea Generation TechniquesII,
internasional Design
Engineering Technical
Conference and Computer, Long
Beach, California, USA.

Moeleong, J, Lexy. (1988), Metodologi
Penelitian Kualitatif : Edisi
Revisi, Rosda, Bandung.

Strauss, Anselm & Corbin, Juliet.
(2003), Dasar-dasar Penelitian
Kualitatif : Tatalangkah dan
Teknik-teknik Teoritis Data,
Pustaka Pelajar, Yogyakarta.

Pertautan:

<http://hot.detik.com/read/2014/04/16/135311/2556909/1059/terinspirasi-wayang-indieguerillas-selalu-bikin-karya-sarat-kultur-lokal>
[June 8 2015]

<http://indieguerillas.com/> [June 8 2015]
<http://seleb.tempo.co/read/news/2015/06/07/114672829/art-jog-dipuji-banyak-orang-diabaikan-pemerintah-daerah> [June 8 2015]

https://web.facebook.com/pages/indieguerillas/53899293536?sk=photos_stream [June 8 2015]