

KINETIC SCULPTURE

Joneta Witabora; Jonata Witabora

Visual Communication Design, School of Design, BINUS University
Jln. K.H. Syahdan No. 9, Palmerah, Jakarta Barat 11480
jwitabora@binus.edu; jowitabora@binus.edu

ABSTRACT

Kinetic Sculpture was born from a long process of searching new approach in sculpture. The artists tried to escape from 'static' paradigm and tried to implement movement into their works: a sculpture that is mobile. Movement is always a fascinating phenomenon to eyes. Kinetic sculpture strength lies in its unique character in combining science and art. Kinetic Sculptures are really interesting pieces of art. It succeeds to fascinate human everytime.

Keywords: art, kinetic sculpture

ABSTRAK

Kinetic sculpture lahir dari proses perkembangan seni yang panjang. Seniman mencoba keluar dari dunia statis yang telah lama mendominasi seni patung dan mencoba potensi gerak. Gerak merupakan fenomena yang selalu menarik perhatian kita. Kekuatan kinetic sculpture terletak pada karakternya yang khas dalam menggabungkan ilmu pengetahuan dan seni dalam menginterpretasikan gerak. Karya-karya kinetic sculpture adalah karya yang selalu menarik dan terus mengalami pembaharuan.

Kata kunci: seni, seni patung gerak

PENDAHULUAN

Seni patung (*sculpture*) telah mengalami evolusi yang panjang, dan menyisakan sedikit jejak-jejak era klasik Yunani. Wujud baru *sculpture* telah mengaburkan batas-batas konvensional yang ada. Fungsi seni patung pun sudah berubah. Ia tidak lagi untuk memenuhi kebutuhan agama dan politik. Seni patung tidak perlu memperlihatkan kemegahan dan kemewahan yang membuat jarak antara dirinya dan masyarakat. Ia telah bertransformasi dan kembali ke masyarakat.

Setiap pergolakan memunculkan aliran baru. Semangat *avant-garde* telah mengubah wajah *sculpture* dari masa ke masa. Saat ini seni patung tidak lagi terkungkung dalam batasan ruang. Ruang bisa di mana saja. Pada gerakan *land art*, alam telah menyediakan ruang yang dibutuhkan. Perkembangan media disambut dengan gempita, video telah menjadi media yang akrab.

Kinetic Sculpture memberikan warna tersendiri pada dunia *sculpture*. Gerak merupakan fenomena yang selalu membuat manusia terkesima. Gerak awan, gerak liuk penari, dan debur ombak adalah hal-hal yang indah di mata manusia.

Dalam ilmu psikologi kognitif disebutkan juga bahwa mata selalu tertarik dengan gerak, alhasil, sisa evolusi persepsi gerak sejak manusia purba sebagai alat deteksi bahaya. Demikian gerak menyihir dan membuat terpaku, seperti ketika sulitnya memalingkan pandangan dari televisi.

METODE

Penulisan menggunakan pendekatan studi literatur, yaitu mencari berbagai sumber yang terkait dengan sejarah seni barat dan seni patung dari media cetak maupun media elektronik. Kemudian sumber tersebut dipelajari dan diseleksi serta dijadikan bahan pendukung penulisan ini. Observasi terhadap karya-karya seniman terkait juga dilakukan untuk memperjelas penulisan yang dimaksud.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jejak Kelahiran Kinetic Sculpture

Perkembangan seni patung sejalan dengan sejarah perkembangan peradaban manusia. Seperti pada seni visual lainnya, pada awalnya perkembangan seni patung didorong atas kebutuhan spiritual dan keagamaan. Patung-patung dibuat untuk kebutuhan ritual dan untuk disembah. Hal ini terjadi baik di sejarah timur maupun barat.

Pada sejarah barat, seni patung mencapai puncak *craftmanship* pada periode Yunani klasik. Patung-patung pada periode tersebut memperlihatkan detail yang luar biasa. Penggambaran tubuh yang sempurna, lekuk otot, struktur tulang, dan jatuhnya pakaian pada tubuh dieksekusi secara detail dan nyata. Karya patung pada periode ini menjadi tolok ukur seni patung yang baik sampai berabad-abad kemudian. Wiernano (2003) mengatakan: "Seni patung di Eropa merupakan sebuah perkembangan yang secara sadar, dan berkeinginan membangkitkan tradisi kesenian yang pernah jaya di masa kejayaan Yunani. Maka perkembangan seni pahat ditumbuhkan benar-benar bersifat genetik, yaitu bermula dari mengembangkan tipologi bentuk-bentuk personifikasi dewa-dewa Yunani, seperti Appolo dan Venus."

1906-1916 merupakan era dimulainya seni patung modern. Karya patung August Rodin merupakan salah satu contoh karya awal seni patung modern. Bagi Rodin, idealisme keindahan Yunani klasik, Barok dan neo Barok tidak lagi menjadi acuannya dalam berkarya. Karya Rodin menekankan pada ekspresi, emosi serta karakter dari *figure* patung yang ia ciptakan. Hal tersebut terlihat melalui fitur-fitur fisik patung tersebut melalui permainan tekstur, terang gelap, dan bahasa tubuh. Dunia seni patung modern berusaha untuk lepas dari pakem keindahan Yunani klasik. Seni patung tidak sekadar memperlihatkan konsep estetis klasik dan ketrampilan mumpuni, namun memiliki keleluasaan penggarapan konsep dan cara menyampaikan pesan yang beragam. Era modern juga menegaskan bahwa seni patung bukan hanya sekedar penggambaran *figure*, namun segala perwujudan bentuk tiga dimensi.

Seperti Rodin yang dipengaruhi oleh impresionisme, pada era ini bermunculan juga karya-karya yang mengusung paham seni lain yang berkembang pada masa itu. Karya Pablo Picasso, *Guitar* (1912) berhasil mentransfer semangat kubisme dengan bentuk dan material yang jauh dari pakem keindahan Yunani klasik. Picasso membuat terobosan dari segi teknik. Ia tidak menggunakan teknik tradisional seperti memahat atau membuat cetakan, namun merangkai elemen-elemen yang ada menjadi satu komposisi utuh. Elemen yang ia gunakan merupakan bahan karton, kawat, bahan yang sehari-hari dapat dengan mudah ditemui, kontras dengan bahan yang biasa digunakan pada masa itu seperti perunggu atau marmer.



Gambar 1 Guitar (1912)
(Sumber: www.moma.org)

Karya Umberto Boccioni, *Unique Forms of Continuity in Space* (1913), memperlihatkan semangat futurisme Italia. Boccioni menampilkan kecepatan dan kekuatan dalam bentuk. Figure yang ia ciptakan terlihat seperti berdiri menantang angin. Permukaannya menegaskan bentuk dinamis, seperti kain yang terterpa angin kencang, menciptakan efek gelombang kecepatan. Detail *figure* seorang manusia tidak menjadi penting, yang penting adalah rasa kekuatan dan kecepatan yang tercipta.



Gambar 2 Unique Forms of Continuity in Space (1913)
(Sumber: www.moma.org)

Karya Giacomo Balla, *Boccioni's Fist* (1915), memperlihatkan seni patung yang lepas dari pakem figuratif. *Boccioni's Fist* merupakan perwujudan bentuk dari interpretasi Balla akan gerak. Penggunaan bentuk-bentuk lengkung dengan ujung tajam dan komposisi yang dinamis berhasil menciptakan bentuk abstrak yang mengusung semangat futurisme. *Boccioni's Fist* memperlihatkan betapa seni patung telah melompat jauh ke depan dari pakem-pakem Yunani klasik.



Gambar 3 Boccioni's Fist (1915)
(Sumber: www.flickr.com)

Marcel Duchamp dengan konsep *readymade*-nya membawa dunia seni patung ke level pemahaman yang sama sekali berbeda. Marcel Duchamp membangkitkan pertanyaan akan makna seni, ia mengkritik penilaian karya seni yang pada masa itu yang berfokus pada penampilan estetis saja dan tidak pada nilai intelektualitas di baliknya. *Fountain* (1917) merupakan karya Duchamp yang paling *avant-garde*. Duchamp menggunakan *porcelain urinal*, diletakkan terbalik dengan tandatangan R. Mutt. Yang Duchamp lakukan adalah memilih objek berdasarkan refleksi rasa yang ingin ia sampaikan, kemudian memosisikannya dan menandatangani tanpa mengubah bentuk dari objek tersebut. Suatu proses interaksi antara sang seniman dan karyanya sangat minimal. Hal ini merupakan kritik radikal dan menuai kontroversi di kalangan seni masa itu.



Gambar 4 Fountain (1917)
(Sumber: www.en.wikipedia.org)

Pengaruh besar pada perkembangan seni patung juga didapat dari gerakan konstruksimisme Rusia. *Realistic Manifesto* (1920) oleh Naum Gabo memperlihatkan jalan lain yang diambil seniman-seniman Rusia dalam menafsirkan seni patung. "*The plumbline in our hand, eyes percise as a ruler, a mind as finely tuned as a compass, we constructs its own, as engineer builds his bridges, as the mathematician his formulae of orbits.*" Dalam manifesto tersebut jelas terlihat bahwa ilmu matematika dan keahlian teknik menjadi landasan utama berkarya. Bagi Gabo "*to create*" adalah "*to construct*" (Scheneckenburger, 2005:445-456). Konstruksimisme menjadi tanda dimana seni dan ilmu pengetahuan melebur menjadi satu. Hal ini merupakan dasar penting dalam perkembangan *kinetic art* nantinya.

Perkembangan Kinetic Sculpture

Pada era 1960-an pendekatan komposisi dan psikologis yang merupakan dua pengaruh terbesar bagi seniman dalam berkarya sebelumnya, tidak menjadi populer lagi. Kehidupan masyarakat, realitas, pengetahuan dan teknologi, unsur-unsur alam, dan media-media baru yang berkembang menjadi inspirasi terdepan bagi para seniman pada era tersebut.

Hal tersebut diiringi dengan pengaruh abstraksi kubisme, penggunaan 'objek jadi' yang dilakukan Duchamp dan konstruksimisme Rusia yang mempertegas hubungan objek dan ruang yang didiami telah memberi jalan transformasi bagi wajah karya patung baru, menghasilkan karya-karya patung yang sama sekali baru, segar dan sangat beragam. Wujud karya mejadi tak terbatas atas pakem-pakem tradisional. Kebebasan itu membuat karya bisa saja mengambil ruang di luar galeri seperti di jalanan dan bahkan di alam, ia tidak lagi harus terbuat dari materi 'solid', media penyampaiannya pun memanfaatkan teknologi modern, seperti video. Muncul aliran-aliran baru seperti seni instalasi, *land art* (contoh: *Spiral Jetty* karya Robert Smithson, *Surrounded Island* karya Chirsto & Jeanne-Claude) dan *kinetic sculpture*.

Jejak awal *kinetic sculpture* pada seni patung bisa ditelusuri dari karya Max Bill, *Construction with Suspended Cube* (1935-1936) yang memperkenalkan ide persepsi gerak, walaupun objeknya sendiri tidak menghasilkan gerak (Scheneckenburger, 2005:500-501). Hal ini dipertegas pada era konstruktisimisme oleh Naum Gabo yang memperkenalkan istilah *kinetic rhythym*. Dari sini *kinetic sculpture* terus mengalami perkembangan.

Seniman seperti Vladimir Tatlin, Alexander Rodcenko, dan Alexander Calder merupakan seniman-seniman pertama yang bergelut dengan tema gerak dan bisa dianggap master dalam *kinetic sculpture*. Kemudian diikuti oleh seniman Bruno Murano, Jean Tiguely, dan lain-lain. *Kinetic*

sculpture merupakan seni patung yang dibentuk dari gabungan unsur-unsur yang menghasilkan gerak. Gerak ini dihasilkan secara alami, spontan atau dengan bantuan mekanis.

Bagi seniman-seniman *kinetic sculpture*, gerak merupakan fenomena yang memesona. Kreativitas dalam gerak merupakan perpaduan yang unik antara ilmu pengetahuan, khususnya matematika dengan kesenian. Perpaduan antara logika dan rasa yang menggugah. Mekanisme gerak tercipta dengan perhitungan matematika yang teliti, kemampuan analisis teknik yang cermat, dan logika. Sedangkan gerak hasil perhitungan tersebut menciptakan simfoni harmoni yang dinikmati oleh rasa dan takjub.

Kinetic Sculpture Sekarang

Dengan perkembangan teknologi dan pesatnya kemajuan dunia komputer perhitungan rumit bisa dilakukan. Karya-karya *kinetic sculpture* berkembang menjadi lebih kompleks. Hasilnya membuat terpukau. Berikut beberapa contoh seniman sekarang.

Theo Jansen

Theo Jansen adalah seorang seniman berkebangsaan Belanda. Ia telah mengusung ide gerak sejak tahun 1980-an. Proyeknya yang paling dikenal hingga sekarang adalah 'Strandbeest'. Dimulai dari 1990-an hingga sekarang. 'Strandbeest' adalah proyek ambisius Theo Jansen menciptakan 'robot' dengan semangat '*low-tech*'. Sesuai dengan namanya, yaitu binatang di pantai, 'makhluk - makhluk' ciptaan Theo Jansen dibuat untuk bisa hidup dan bertahan sendiri tanpa bantuan di pantai dekat rumah masa kecilnya.

Dengan teknologi sederhana Theo mengonstruksikan 'makhluk' ini menggunakan pipa PVC, selang, dan terkadang botol. 'Makhluk' ini mendapat energi dari angin. Ia dapat menangkap energi angin dan mentransformasikannya menjadi energi gerak dengan prinsip mekanik sederhana. Sederhana secara prinsip kerja namun kompleks dalam struktur, yang memberikan wajah yang sungguh memesona di tiap tiap 'makhluk' yang ia buat. Sensasi yang didapat ketika melihat makhluk tersebut berjalan sendiri sungguh luar biasa.

Tiap 'makhluk' yang ia ciptakan mengalami evolusi. Ia memperbaiki dan menambah fitur-fitur agar makhluk tersebut semakin baik dalam 'bertahan hidup' sendiri. Ada yang mampu mendeteksi badai dan secara otomatis menancapkan pasak sehingga ia tidak terbawa angin. Ada lagi yang mampu mendeteksi posisinya, sehingga ketika ia mendekati laut ia akan berusaha menjauhinya dan kembali ke bagian yang kering.



Gambar 5 Nebula (2010)
(Sumber: www.reubenmargolin.com)

'Strandbeest' Theo Jansen merupakan evolusi menarik dari *kinetic sculpture*. Ia berhasil melebur seni dan teknologi dan menciptakan '*artificial intelligent*' dengan pendekatan revolusioner.



Gambar 6 Strandbeest
(Sumber: www.weburbanist.com)

Reuben Heydey Margolin

Reuben Margolin adalah seniman berkebangsaan Amerika. Latar belakang Reuben menarik karena ia mencoba berbagai ilmu pendidikan, seperti matematika, literatur, seni lukis. Ia tidak pernah secara formal mengenyam pendidikan sebagai pematung. Latar belakangnya ini membawa rasa tersendiri dalam karya-karyanya.

Reuben Margolin menemukan inspirasi dengan melihat alam. Ia mengobservasi gerak yang ada di alam, seperti jatuhnya tetes air dan gelombang spiral yang terbentuk ketika ia berdayung dan melihat pola yang terjadi di atas air ketika dayung bertemu dengan permukaan air.

Pola gerak yang ia ciptakan merupakan hasil perhitungan matematika dengan mekanisme yang kompleks. Ia bekerja dalam fragmen, yang di dalamnya tiap fragmen bergerak sesuai pola yang sudah ditentukan sehingga menciptakan gerak kolektif. Karya-karyanya membuat seseorang seperti melihat simulasi 3D pada komputer, tetapi *real* dan *tangible*.

SIMPULAN

Dunia seni *sculpture* akan terus berkembang seiring zaman. Tidak hanya di seni *sculpture*, perkembangan yang luar biasa terjadi di setiap cabang seni. Batas-batas antar cabang seni pun semakin pudar, sebegitu pesatnya perkembangan seni. Pendobrakan-pendobrakan pakem lama akan terus terjadi. Seni seperti makhluk hidup yang terus bergeliat, mencari bentuk-bentuk baru. Pembaruan dalam seni *sculpture* dan *kinetic sculpture* khususnya akan terus terjadi.

Selain seniman-seniman yang telah disebutkan, masih banyak seniman yang bekerja pada ranah yang sama. Seperti Tom Shannon, dengan prinsip keseimbangannya (*Equilibrium*) dan interaksi yang ia ciptakan antara karya dan penonton, Anthony Howe, Joachim Sateur, dan sebagainya. Ini menunjukkan bahwa tema gerak pada *sculpture* masih menjadi subjek yang tidak habis-habisnya bagi seniman untuk digarap.

Kinetic Sculpture telah memasuki ruang-ruang publik, ia tidak lagi berdiri di ruang pameran. Ia telah memasuki lobi hotel dan museum sebagai instalasi dan alat peraga, seperti pada museum BMW di

Munich. Fleksibilitas dan adaptasi yang ditawarkan dari *kinetic sculpture* akan membuat aliran ini terus hidup dan berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

Graham, A. Nixon (Eds). (2008). *Art The Definitive Visual Guide*. Dorling Kindersley.

Honour, F. (2005). *A World History of Art*. Laurence King Publishing.

Ruhrberg, Scheneckenburger, Fricke, Honnef. (2005). *Art of the 20th Century*, Vol. 1 & 2. Taschen GmbH.

Scheneckenburger, M. (2005). Walter F Ingo (Ed.) *Art of the 20th Century*, Volume 1 & 2: Taschen GmbH

Wiernano, E. B. (2003). Seni Patung Indonesia. *Bahasa dan Seni*, 31(2). Diakses 27 November 2013 dari <http://isjd.pdii.lipi.go.id>