

## STUDI PENCIPTAAN SENI KINETIK “RAMPOGAN”

**Satriana Didiek Isnanta**

Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta  
isnanta@gmail.com

**Deni Rahman**

Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta  
sangdenirahman@gmail.com

### *Abstract*

*The study of the creation of kinetic artwork with the title “Rampogan” focuses on the study of the creation of installation works that can move (kinetic). The purpose of this experiment-based art creation is to explore the possibilities of novelty on three aspects, namely: (1) visual rampogan aspects of the wayang kulit purwa as a representation of ideas, (2) aspects of the medium / material used and (3) mechanics aspects that can move the aesthetic elements of the work.*

*The theme of the work in this creation study originated in Javanese cultural art, namely “Rampogan” (the puppet child who describes the dynamics of warriors leaving for war). This represents the idea of creating works about social phenomena that occur in Indonesia now, where the common life of the nation and state has been torn apart by a group of people who force the will of their groups by going down the streets.*

*The method of creating this work uses a method of “artistic creation” which consists of three stages of creation, namely: (1) the experimental stages related to the exploration of materials, tools and techniques. (2) the contemplation stage relating to the exploration process of several alternative metaphors that will be used in the work, and (3) the formation stage which is the process of materializing the work by considering the principle of composition and structure.*

*The output of this creation study is the creation of a kinetic work with the title “Rampogan”, scientific articles in national journals and intellectual property rights.*

**Keywords:** *kinetic art, rampogan, Javanese culture*

### **Pendahuluan**

Pada hakikatnya manusia diciptakan bukan hanya untuk dirinya sendiri. Manusia adalah *Homo Socius*. Manusia cenderung bersosialisasi dengan manusia lain di sekitarnya dan membentuk komunitas-komunitas. Akan tetapi, jika hubungan sosial yang ada melanggar batas-batas interaksi sosial dalam berkomunitas terkadang akan timbul sikap primordial yang berlebihan. Menganggap komunitasnya lebih baik dibanding komunitas atau kelompok lain (Primordialisme). Komunitas manusia

tertentu akan menganggap golongannya yang paling istimewa (*exclusiveness*), sehingga mereka memaksakan kepentingan dan kebutuhan golongannya harus dinomor-satukan. Hal ini menimbulkan kesenjangan sosial sehingga tercipta stratifikasi yang berakibat pada kecemburuan sosial dan konflik antar kelas.

Kemajemukan bangsa Indonesia, di satu pihak, bila disikapi secara arif dan bijaksana, merupakan modal dasar sumber daya manusia. Namun, di lain pihak, juga dapat menimbulkan

kerawanan sosial. Kerusuhan-kerusuhan yang terjadi akhir-akhir ini merupakan tragedi yang timbul karena adanya kemajemukan yang tidak disikapi secara arif, sehingga berpotensi menimbulkan konflik dan dapat memicu disintegrasi sosial.

Pancasila merupakan salah satu alat pemersatu bangsa Indonesia. Meskipun begitu, selama hampir 73 tahun perjalanan bangsa Indonesia, sebagian masyarakat Indonesia dalam praktik berbangsa dan bernegara masih belum sepenuhnya mengamalkan nilai-nilai dasar Pancasila. Ideologi Pancasila cenderung tergugah dengan adanya kelompok-kelompok tertentu yang mengedepankan paham liberal (kebebasan tanpa batas) dan paham keagamaan ekstrim yang mengancam integrasi bangsa.

Disintegrasi bangsa belakangan ini didorong oleh perkembangan politik. Dalam kehidupan politik *statement* politik para elit maupun pimpinan nasional terasa sangat mempengaruhi sendi-sendi kehidupan bangsa sebagai akibat masih kentalnya bentuk-bentuk primordialisme sempit dari kelompok, golongan, sentimen kedaerahan bahkan agama. Para elit politik secara sadar atau tidak telah memprovokasi masyarakat. Keterbatasan tingkat intelektual sebagian besar masyarakat Indonesia membuat kebanyakan mereka mudah terprovokasi dan terpicu bertindak menjurus ke arah konflik antar kelompok atau golongan. Mereka berduyun-duyun turun ke jalan, berdemonstrasi, tidak hanya untuk mengemukakan pendapat tetapi juga memaksakan kehendak golongan atau kelompoknya.

Fenomena tersebut diangkat dalam karya seni ini; ancaman disintegrasi bangsa, di mana setiap golongan dengan membawa kebenaran versinya sendiri berusaha memaksakan kehendak mereka kepada masyarakat (di luar golongan mereka). Mereka berjajar turun ke jalan, seperti *wayang rampogan*, pasukan, yang berbaris menuju medan perang.

Bentuk karya seni dalam studi

penciptaan karya ini adalah seni kinetik. Dalam perbendaharaan istilah dan konsep seni rupa, istilah 'seni kinetik' (*kinetic art*, dari bahasa Yunani '*kinesis*' atau '*kinetikos*', yang berarti 'gerak') digunakan untuk menjelaskan karya-karya yang berhubungan dengan 'gerak' (*movement, motion*) dalam berbagai bentuknya. Bentuk seni kinetik ini dalam perkembangannya ada dua: patung kinetik (patung yang dapat bergerak) dan seni instalasi kinetik (karya seni instalasi yang elemen estetikanya dapat bergerak).

Seni kinetik ini dipilih karena merupakan hal baru dalam praktik seni rupa di Indonesia, sehingga masih banyak kemungkinan kebaruan yang bisa ditemukan dalam proses penciptaannya. Studi penciptaan seni kinetik ini menjadi penting karena akan menambah kasanah perbendaharaan penciptaan karya dalam praktik seni rupa di Indonesia.

Tujuan khusus dari studi penciptaan karya seni kinetik yang bertajuk "*Rampogan*" ini adalah studi penciptaan karya seni instalasi kinetik dengan mengangkat persoalan ancaman disintegrasi bangsa oleh sekelompok golongan yang mempunyai paham sektarian dan primordialisme. Ada persoalan konseptual serius yang masih membelenggu kerangka pendidikan seni rupa kita; perguruan tinggi seni menempatkan pembendaharaan bidang studi pada fakultas seni rupa berdasar kategori seni murni (seni lukis dan patung) dan seni berbasis terapan (kriya kayu, logam dan keramik) pada garis yang diametral. Ini menghambat munculnya kebaruan seni rupa di ruang-ruang akademis.

Institusi pendidikan seni, dalam arti yang paling umum sesungguhnya merupakan tempat atau institusi formal untuk mendidik lahirnya seniman profesional. Tuntutan profesionalitas ini diukur dari berbagai hal, satu di antaranya adalah penguasaan berpikir terpolo dan terstruktur. Dari sana berbagai temuan dalam eksperimentasi (pemikiran dan praktik), penelaahan kasus, serta munculnya kebiasaan

dalam membuat komodifikasi estetis atau tren di masyarakatnya dapat terus diaktifkan.

Perguruan tinggi seni tidak saja bertugas sebagai penjaga kebudayaan dan tradisi yang sudah ada. Tuntutan profesionalisme dan eksperimentasi sama-sama menjadi keutamaan. Meskipun dasar minat utamanya dibatasi oleh konvensi, tradisi atau aturan yang disepakati, ekplorasi terhadap konvensi masih bisa dikaji terus-menerus.

Oleh karena itu, perlu terus diberi tekanan pada usaha-usaha eksperimentasi kekaryaannya, karena dari proses eksperimentasi inilah ditemukan kemungkinan-kemungkinan kebaruan dalam teori, praktik dan wacana yang secara tidak langsung mampu mengembangkan teori, praktik dan wacana seni rupa yang sudah ada. Seperti studi penciptaan seni kinetik ini.

Seni kinetik yang belum banyak dikenal di Indonesia ini merupakan karya seni *unconventional* yang menggabungkan unsur visual, gerak dan suara. Sebuah jenis seni rupa yang lahir dari seni konseptual. Ketertarikan para seniman Indonesia dalam menggarap berbagai aspek ‘gerak’ sangat menarik untuk dikaji. Sebagai suatu kecenderungan, atau bahkan ‘isme’, seni kinetik menawarkan potensi eksplorasi artistik dan filosofis yang luas, dan boleh jadi merepresentasikan situasi budaya tertentu di Indonesia.

Banyak aspek yang dapat dieksplorasi dari seni kinetik ini, baik elemen estetis maupun teknik mekanik geraknya. Oleh karena itu, studi penciptaan ini menjadi penting untuk dilakukan untuk memperkaya perbendaharaan materi mata kuliah seni rupa eksperimental.

Dalam penciptaan karya, diperlukan metode untuk menjelaskan jalannya tahapan-tahapan proses penciptaan. Pengertian metode menurut Hasan Alwi (2001), adalah:

Cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki, cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna

mencapai tujuan yang ditentukan.

Metode yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni rupa ini secara garis besar dilakukan dalam beberapa tahapan, seperti dalam Kreasi Artistik Dharsono (2016), yaitu: riset dengan pendekatan etik, serta riset dengan pendekatan emik, eksperimen, perenungan dan pembentukan.

## Hasil dan Pembahasan

Dalam perbendaharaan istilah dan konsep seni rupa, istilah ‘seni kinetik’ (*kinetic art*, dari bahasa Yunani ‘*kinesis*’ atau ‘*kinetikos*’, yang berarti ‘gerak’) digunakan untuk menjelaskan karya-karya yang berhubungan dengan ‘gerak’ (*movement, motion*) dalam berbagai bentuknya. Sejak mengemuka pada awal abad 20, spektrum praktik seni kinetik hari-hari ini telah melampaui definisi karya-karya dengan teknik dan gaya tertentu. Secara umum, spektrum itu berhubungan dengan perkembangan sudut pandang, respon dan pemahaman para seniman terhadap konsep dan fenomena ‘gerak’. (Rizki Zaelani, 2013)



**Gambar 01**

Patung kinetik pada awal kemunculannya yang menggunakan angin sebagai penggerak. Karya

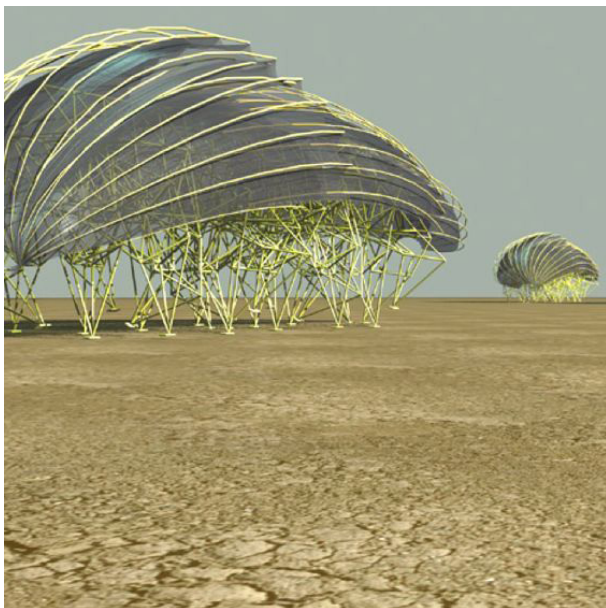
Alexander Calder, "Oscar", Métal peint / painted metal, 762 x 762 cm, 1971

Sumber:

[http://www.artnet.com/artists/alexander-calder/oscar-a-X6qc1x7H\\_Tj\\_USSh1NETUA2](http://www.artnet.com/artists/alexander-calder/oscar-a-X6qc1x7H_Tj_USSh1NETUA2)

Pada awalnya seni kinetik muncul dari perkembangan seni patung. Jejak awal *kinetic sculpture* dalam 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 konstruksionisme oleh Naum Gabo yang memperkenalkan istilah *kinetic rhythm*.

Perkembangan teknologi yang menyebabkan persinggungan seni dengan teknologi dan pesatnya kemajuan dunia komputer (digital) membuat perhitungan-perhitungan rumit dilakukan. Hal ini membuat karya-karya seni kinetik berkembang menjadi lebih kompleks. Karya Theo Jansen, misalnya, berhasil meleburkan antara seni dan teknologi, dan menciptakan 'artificial intelligent' dengan pendekatan revolusioner.



**Gambar 02**

Seni Kinetik karya Theo Jansen asal Belanda yang menggunakan angin untuk menggerakkan patungnya agar bisa berjalan.

Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/58124651410602845>

Di Indonesia, istilah seni kinetik tergolong kurang populer. Meskipun berbagai aspek 'gerak' bisa kita temukan dalam banyak karya seniman-seniman Indonesia khususnya dalam karya-karya yang selama ini populer dengan sebutan 'instalasi'— hanya satu pameran maupun diskursus yang membahasnya secara spesifik, yaitu *Motion/Sensation* (2013) di Edwin Gallery Jakarta. Pameran ini digagas dengan tujuan melacak berbagai gagasan dan bentuk 'gerak' dalam karya-karya seniman Indonesia, dan menampilkannya sebagai suatu penampang kecil perkembangan seni kinetik di Indonesia. Selain didorong oleh kebutuhan untuk melihat eksperimentasi-eksperimentasi baru, pameran ini adalah upaya rintisan untuk mengkaji seni kinetik sebagai suatu medium.

Seni kinetik yang bertumbuh di Indonesia unik dan berbeda. Selain sebagian besar berbentuk seni instalasi (bukan patung), juga karena kebanyakan menggunakan media lokal dengan penyesuaian tema yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat serta penggabungan antara nilai tradisional dan modern (baik dari segi tema maupun teknis). Karya-karya Heri Dono, misalnya, banyak menggabungkan teknologi rendah (seperti dinamo) dan suara untuk menggerakkan elemen-elemen estetikanya.

Mark Rosenthal (2003) dalam bukunya yang bertajuk *Understanding Installation Art* membagi seni instalasi menjadi dua kategori, yaitu "Filled-Space Installation" dan "Site-Specific Installation". Dalam *Filled-space*, karya instalasi hanya sebagai pengisi ruang (ruang dalam bangunan arsitektural maupun ruang imajiner di alam terbuka), dan ketika dipindahkan ke ruang lain bentuk karya tetap sama seperti sebelumnya. Biasanya dilakukan oleh seniman yang dalam aktifitasnya selalu bergerak dari negara satu ke negara lainnya (*movable*). Karya bersifat *knock down* agar mudah dalam membawanya. Sedangkan dalam

*Site-specific* karya selalu adaptif pada *site* (ruang) sehingga untuk menciptakan karya harus juga mengeksplorasi ruang/*site*. Pada jenis ini karya kontekstual dengan ruang; terjadi dialog antara seniman dengan ruang dan lingkungannya, baik ruang riil (ruang dalam bangunan arsitektur) maupun ruang imajiner (ruang di alam terbuka). Dalam menciptakan karya kategori ‘*site specific*’, perancang seni instalasi harus melakukan riset ruang (di mana karya akan ditempatkan) terlebih dahulu, inilah yang dimaksud ‘*kontekstual*’.

Melihat fenomena di atas, maka studi penciptaan karya seni kinetik “*Rampogan*” yang berbentuk seni instalasi (bisa bergerak) ini menggunakan teknologi yang sederhana seperti motor penggerak elemen estetis serta menggali kebudayaan lokal sebagai sumber ide visual karyanya. Dalam studi penciptaan karya ini juga dilakukan beberapa studi pendahuluan yang berkaitan dengan tema dan sumber ide visual karya yang diciptakan.

### 1. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan yang pertama adalah studi pustaka berkaitan dengan wayang *rampogan* dan observasi lapangan yang berkaitan dengan unsur gerak karya kinetik. Sumber pengamatan pada studi pendahuluan ini adalah mainan anak-anak tradisional. Observasi dilakukan di toko mainan anak tradisional Sriwedari dan Alun-alun utara pada acara Sekaten.

Wayang *rampogan* adalah anak wayang yang menggambarkan pasukan yang sedang berbaris menuju medan tempur. Wayang *rampogan* ini merepresentasikan gagasan tentang realitas yang terjadi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia: integrasi bangsa terancam dengan adanya banyak demonstrasi berbasis sektarian dan primordial yang menuntut keadilan (kepada penguasa) berdasarkan kepentingan golongan dan kebenaran versi mereka sendiri. Demonstrasi yang diikuti ribuan massa tersebut bagaikan

wayang *rampogan* yang siap perang, siap melawan siapa saja yang tidak setuju dengan pendapat mereka.



**Gambar 03**

Wayang Rampogan gaya Surakarta

Sumber:

<http://www.hadisukirno.co.id/produk.html?id=Rampogan>

Selain studi tentang wayang *rampogan*, juga dilakukan studi awal dengan cara melakukan observasi terhadap mainan anak-anak tradisional yang menggunakan unsur gerak, seperti gangsing timah, kuda-kudaan, *trontong*, dll. Dari observasi itu didapat beberapa data berkaitan dengan mainan tersebut.





**Gambar 04**

Mainan anak-anak tradisional yang mempunyai unsur gerak

Dari mainan anak-anak tersebut muncul ide membuat karya seni instalasi kinetik. Karya seni instalasi ini elemennya dapat bergerak menggunakan dinamo yang dinyalakan secara konstan dan atau mengajak audiens merespon karya tersebut dengan memencet tombol yang sudah disediakan.

## 2. Proses Perwujudan Karya

Studi penciptaan seni kinetik “*Rampogan*” ini tidak dimulai dari awal. Peneliti sudah pernah membuat studi penciptaan karya seni instalasi yang ide awalnya dari *gembor*. Pada studi penciptaan tersebut peneliti membuat karya seni instalasi dengan elemen estetis utama *gembor* yang dikembangkan dan digabung dengan tokoh panakawan. Karya

tersebut juga menggunakan suara sebagai elemen estetikanya. Studi penciptaan karya seni kinetik kali ini difokuskan pada gerak mekanis yang menggerakkan elemen estetik karya.

Studi penciptaan seni kinetik “*Rampogan*” ini menggunakan metode penciptaan Dharsono (2016), kreasi artistik yang memiliki tiga tahapan yaitu:

### A. Tahap Eksperimen

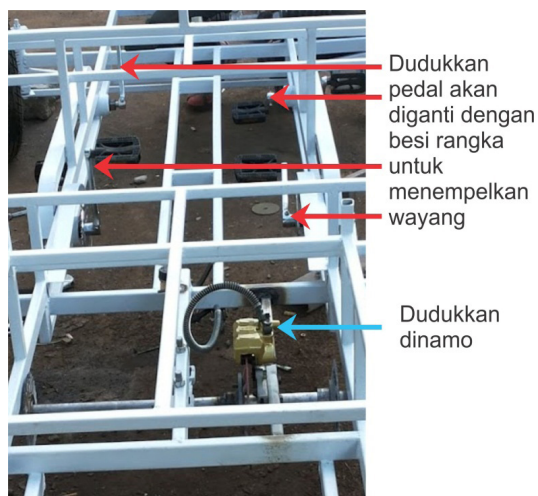
Tahap eksperimen yang dilakukan dalam studi penciptaan ini adalah penguatan tema karya “*Rampogan*”, material yang digunakan dan rancangan teknik mekanik sebagai dasar penciptaan karya seni kinetik. Pada tahap eksperimen penekanannya lebih pada eksperimentasi medium (material, teknik, dan alat) yang akan digunakan serta pengorganisasian elemen rupa pembentuk nilai estetik karya seni rupa. Eksplorasi medium menjadi penting karena setiap medium mempunyai karakternya sendiri. Belum tentu medium yang cocok dan berhasil digunakan dalam sebuah cabang seni juga menjadi baik ketika digunakan oleh seni yang lain.

Medium adalah alat perantara, pembawa sesuatu, pembawa pesan komunikasi dan informasi antara individu satu dengan yang lainnya. Di dalam seni lukis, definisi medium kurang lebih sama: sebagai perantara dari konsep seniman kepada audiens (penikmat seninya). Medium, menurut Mikke Susanto (2003, 20), meliputi : bahan (material), alat (*tool*), dan teknik (*technique*). Jadi, medium dalam seni lukis itu tidak hanya sebagai material atau bahan saja tetapi juga meliputi alat serta teknik penguasaan material yang dimaksud.

Pada studi penciptaan karya ini, eksperimen yang dilakukan lebih pada eksplorasi medium. Ada beberapa alternatif material untuk pembuatan wayang *rampogan*, yaitu akrilik, multiplek, aluminium atau *gembreg/seng* bekas. Akhirnya, untuk memudahkan penyatuan material pada rangka penggerak mekanik, dipilihlah *gembreg* bekas

drum. Selain lebih kuat juga lebih bisa menyatu dengan rangka besi dan kerangka mekaniknya.

Kerangka mekanik yang digunakan adalah kerangka odong-odong yang direkayasa menjadi kerangka mekanik seni kinetik. Hal ini mengingat sistem kerjanya hampir sama dengan sistem kerja odong-odong. Bedanya, odong-odong menggunakan sistem gerak kayuh sebagai daya geraknya, karya ini menggunakan daya listrik (dinamo).



**Gambar 05**

Kerangka dasar penggerak mekanik karya seni kinetik “Rampogan”



**Gambar 08**

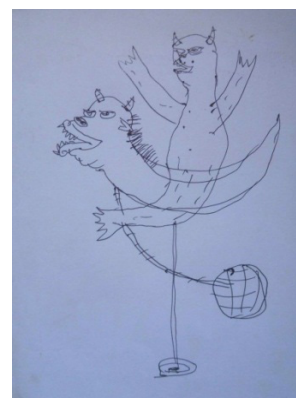
Rangka besi untuk gerak turun-naik yang diletakkan di atas pedal

## B. Tahap Perenungan

Tahap perenungan ini adalah tahapan kontemplasi. Semua yang sudah dilakukan, dari riset etimologi dan semiotik, eksperimentasi medium, material, teknik dan alat yang digunakan

direnungkan. Dielaborasi dan dieksplorasi untuk mencari bentuk-bentuk, simbol dan metafora yang merepresentasikan ide realitas yang terjadi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia: integrasi bangsa yang terancam oleh banyaknya demonstrasi berbasis sektarian dan primordial yang menuntut keadilan (kepada penguasa) berdasarkan kepentingan dan kebenaran versi mereka sendiri. Demonstrasi yang diikuti ribuan massa tersebut bagaikan wayang *rampogan* yang siap perang, melawan siapa saja yang tidak setuju dengan pendapat mereka.

Gagasan-gagasan alternatif visual tersebut direnungkan kembali dan dihubungkan dengan pengalaman artistik (eksperimentasi medium) agar karya yang tercipta bisa menjadi satu kesatuan utuh. Upaya menyelaraskan visual dengan kematangan konsep pada tahap ini menjadi hal yang paling penting.



**Gambar 06**

Skets alternatif bentuk karya



**Gambar 7**  
Skets terpilih

### C. Tahap Pembentukan

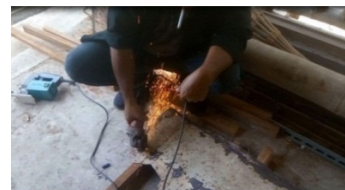
Proses pembentukan karya ini dibantu oleh artisan, yaitu tenaga ahli yang membantu memvisualkan ide gagasan seniman. Rancangan karya diberikan kepada artisan untuk dikerjakan sesuai dengan rancangan karya di bawah pengawasan seniman. Dalam proses ini artisan yang membantu ada dua orang, tukang *gembreg* untuk membuat wayang dan tukang pembuat odong-odong untuk membuat kerangka mekaniknya.

Material utama wayang *rampogan* dibuat dari seng bekas drum. Proses pertama yang dilakukan adalah membedah drum dan membuat *gembreg* tersebut rata. Karya ini berukuran 2 m x 2 m x 1,5 m jadi harus menggunakan empat drum bekas.



**Gambar 08**  
Proses rekayasa drum bekas sebagai medium wayang *rampogan*.

Setelah rata, permukaan bekas drum tadi diskets sesuai gambar rancang yang sudah ada lalu dipotong (sesuai gambar sketsanya). Pada proses ini alat-alat yang digunakan adalah gerinda, gergaji besi, dan las.

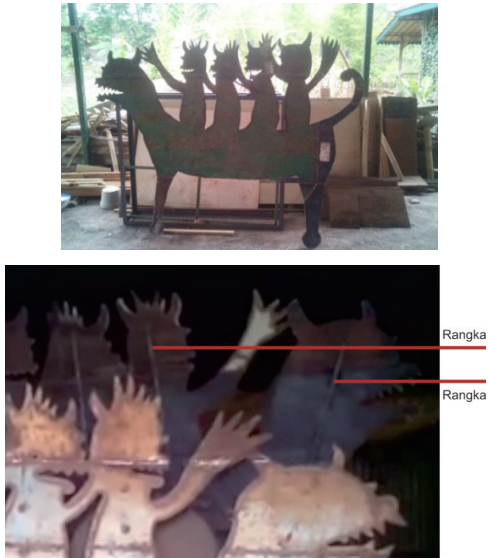


**Gambar 09**  
Proses pemotongan lempengan gembreg sesuai bentuk karyanya

Dari ketiga teknik dan alat yang digunakan peneliti akhirnya memilih



menggunakan las listrik untuk memotong. Las listrik bisa lebih mudah memotong mengikuti arah kontur. Efek potongan yang ditinggalkan berkesan keras.



**Gambar 10**

Bentuk wayang *rampogan* (kiri) dan Sisi dalam yang diberi rangka (kanan)

Muncul masalah setelah wayang *rampogan* selesai dibuat. Wayang *rampogan* tersebut ternyata sedikit melengkung (tidak datar), dan tidak bisa berdiri. Wayang tersebut akhirnya diberi rangka penguat dari besi esser pada sisi dalamnya. Rangka ini sekaligus berfungsi sebagai pengait dudukan.

Pada waktu yang sama, selain membuat bentuk wayang *rampogan* dibuat juga rangka penyangga dan disusun rangkaian penggerakannya. Hal ini dilakukan untuk menghemat waktu.



**Gambar 11**

Proses pembuatan rangka penggerak (kiri), dinamo dan penurun daya (kanan atas) dan plendes (ganjal blok)

Setelah semua elemen penggerak dirangkai dalam dudukan, langkah terakhir yang dilakukan adalah menempatkan wayang *rampogan* pada dudukan dan digerakkan.



**Gambar 12**

Hasil akhir studi penciptaan karya seni kinetik “*Rampogan*” yang bisa digerakkan berputar searah jarum jam.

**Kesimpulan**

Seni kinetik (kinetic art, dari bahasa Yunani ‘kinesis’ atau ‘kinetikos’, yang berarti ‘gerak’) digunakan untuk menjelaskan karya-karya yang berhubungan dengan ‘gerak’ (movement, motion) dalam berbagai bentuknya. Pada awalnya seni kinetik muncul dari perkembangan seni patung. 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).

Bentuk seni kinetik ini dalam perkembangannya ada dua, patung kinetik (patung yang dapat bergerak) dan seni instalasi kinetik (karya seni instalasi yang elemen estetikanya dapat bergerak). Di Indonesia, istilah seni kinetik tergolong kurang populer meskipun berbagai aspek ‘gerak’ bisa kita temukan dalam berbagai karya seniman-seniman Indonesia (khususnya dalam karya-karya yang selama ini populer dengan sebutan seni instalasi).

Karya seni kinetik merupakan produk seni yang lahir dari persinggungan seni dan teknologi. Membuat karya seni kinetik selain mempertimbangkan unsur estetika juga harus bereksperimentasi menyusun rangka mekanik yang menggerakkannya.

**Daftar Pustaka**

- Atkins, Robert, *Art Speak; Guide to Contemporary Ideas, Movements and Buzzwords*, New York, Penerbit Abbeville Press, 1990.
- Djelantik, AA, *Pengantar Dasar Ilmu Estetika*. Estetika Denpasar, STSI, 1992.
- Dharsono, *Proses Kreasi Artistik*, Surakarta, ISI Press, 2016
- Goetz, J.P dan Le Comte, MD, *Ethnography and Qualitative Design in Educational Research*. New York: Academic Press, Inc, 1984.
- Susanto, Mikke, *Membongkar Seni Rupa; Essensi Karya Seni Rupa*, Yogyakarta, Penerbit Jendela, 2003
- Scheneckenburger, M. Walter F Ingo (Ed.) *Art of the 20<sup>th</sup> Century*, Volume 1 & 2: Taschen GmbH, (2005).
- Walker John A, *Gloosary of Art, Architecture and Design Since 1945*, London, Clive Bingley Ltd, 1977.
- Witabora, Joneta, “Kinetic Sculpture”, dalam *Jurnal Humaniora* Vol. 5 No. 1 April 2015.
- Zaelani, Rizkli, “Kinetic Art”. 2011. Edwingsgallery.com. 12.15 am 22 Februari 2017