

EKSPERIMENTAL MEKANIKA GERAK KINCIA PADA KARYA SENI KINETIK

M. Fauzul Kiran¹

(Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, paul.kiram123@gmail.com)

Ahmad Bahrudin²

(Program Studi Kriya Seni Institut Seni Indonesia Padangpanjang, ahmadbahrudin@isi-padangpanjang.ac.id)

Nofrial³

(Program Studi Kriya Seni Institut Seni Indonesia Padangpanjang, nofrial@isi-padangpanjang.ac.id)

ABSTRACT

Kincia is one of the cultural products in Minangkabau that functions as a tool for pounding rice by utilizing the power of river water flow. The concept of creation is inspired by traditional technology and cultural values that exist in kincia in Minangkabau. The concept and idea of this creation are realized using the theoretical basis of form, function, aesthetic, and kinetic. The creation of this work goes through several stages, namely exploration, design, and realization. In the process of working on this work using craft techniques, namely scroll techniques, lathe techniques, construction techniques, and lamination techniques, the materials used in making this work are several types of wood such as Surian wood, jackfruit wood, jelutung wood, and rengas wood. created using a power source from the rotation of the lever which is allowed for direct movement by the audience and some works using a rotating motor such as a dynamo. Some works highlight interaction with the audience to provide a different experience that will be felt by the audience.

Keywords: craft, kinetic art, minangkabau culture

ABSTRAK

Kincia adalah salah satu produk kebudayaan di Minangkabau yang berfungsi sebagai alat untuk menumbuk padi dengan memanfaatkan tenaga aliran air sungai. Konsep penciptaan ini terinspirasi dari teknologi tradisional dan nilai-nilai budaya yang ada pada *kincia* di Minangkabau, konsep dan ide penciptaan ini diwujudkan menggunakan landasan teori bentuk, fungsi, estetis, dan kinetik. Penciptaan karya ini melewati beberapa tahapan yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan, dalam proses pengerjaan karya ini memakai teknik kriya yaitu teknik *scroll*, teknik bubut, teknik kontruksi dan teknik laminasi, bahan yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah beberapa jenis kayu seperti kayu surian, kayuangka, kayu jelutung, dan kayu rengas, karya yang di ciptakan menggunakan sumber tenaga dari putaran tuas yang di perbolehkan untuk gerakan langsung oleh penikmat dan beberapa karya menggunakan motor putar seperti dinamo, beberapa karya menonjolkan interaksi dengan penikmat untuk memberikan pengalaman berbeda yang akan dirasakan penikmat.

Kata kunci: kriya, seni kinetik, budaya minangkabau

PENDAHULUAN

Kriya adalah cabang seni rupa yang memerlukan keahlian atau keterampilan kekriyaan (*craftsmanship*) yang tinggi seperti ukir, keramik, anyam, tenun dan sebagainya. Saat ini kriya mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik dari segi penggunaan bahan maupun teknik pengerjaannya. Perkembangan karya kriya ini didasari oleh beberapa faktor diantaranya faktor seniman/perupa serta gerakan seni atau kecenderungan karya seni yang sedang berlangsung (Akbar & Een, 2020) Salah satu perkembangan tersebut adalah kehadiran seni kinetik kriya yang menjadi *trend* saat ini.

Kinetik merupakan relasi antara bahan-bahan yang bergerak dengan energi yang ada di dalamnya (Susanto, 2018). Dalam istilah seni rupa, seni kinetik disebut pula dengan *kinetic art*, berasal dari bahasa Yunani 'kinesis' atau '*kinetikos*', yang berarti 'gerak' digunakan untuk menjelaskan karya-karya yang berhubungan dengan 'gerak' (movement, motion) dalam berbagai bentuknya (www.edwinsgallery.com). Seni kinetik gerak menjadi salah satu unsur-unsur visual, Seperti bentuk dan warna. Kekinian dalam seni yang disebut sebagai seni kontemporer saat ini begitu pesat mempengaruhi perkembangan seni di Indonesia. Prinsip kinetik ini sebenarnya sudah terdapat dalam kebudayaan tradisional di Indonesia, salah satunya di minangkabau Di kebudayaan minangkabau juga memiliki peradaban dengan teknologi tradisional yang melibatkan unsur gerak pada produk kebudayaannya seperti *kincia* gilingan padi. *Kincia* adalah salah satu produk. *Kincia* sendiri mengacu pada kata atau teknologi kincir.

Kebudayaan pada dasarnya juga memiliki tujuan memudahkan pekerjaan. Dalam konteks *kincia*, fungsi benda ini adalah sehari hari dengan memanfaatkan aliran air sebagai sumber tenaga penggerak yang nantinya akan diubah menjadi gerak putar melalui baling-baling *kincia* kemudian gerak itu ditransfer melalui sumbu untuk diubah lagi

menjadi gerak pukul antara komponen yang disebut *alu* dan *lasuang*. Daya pukulan ini yang dimanfaatkan untuk menumbuk padi, ataupun untuk mengolah beras menjadi tepung. Pola gerak seperti inilah yang nantinya diadaptasikan pada karya kriya tiga dimensi. *Kincia* juga adalah salah satu produk dari peradaban dan teknologi tradisional di Minangkabau yang sangat ramah lingkungan, bahkan dalam penggunaannya *kincia* nyaris tidak menghasilkan limbah yang membahayakan ekosistem karna *kincia* hanya mengubah energi aliran air menjadi energi gerak dari hal ini dapat dilihat bagaimana masyarakat Minangkabau memanfaatkan alam bukan mengeksploitasi alam. Selain itu *kincia* juga memiliki nilai kebermanfaatan yang luar biasa terlihat di mana *kincia* juga menjadi tempat bertukarnya informasi dan ilmu pada zaman dahulu mulai dari pertanian perkebunan, filsafat, adat bahkan agama.

Keberadaan *kincia* juga menjadi pendorong berkembangnya nilai kebersamaan di tengah masyarakat. Hal inilah yang mendorong pengkarya untuk mengembangkan karya seni kinetik yang diadaptasi dari pola dan mekanika gerak *kincia* gilingan padi minangkabau. Serta dengan menerapkan teknik-teknik kriya sehingga dapat menghasilkan karya seni yang dapat membangkitkan lagi semangat dan nilai-nilai kebudayaan Minangkabau dengan cara yang menarik, inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman atau sering disebut seni kontemporer. Tujuan dari penciptaan karya kriya ini adalah sebagai usaha pengembangan karya kriya kinetik yang sejalan dengan hasil kebudayaan tradisional daerah (minangkabau).

METODE PENCIPTAAN

1. Landasan Penciptaan

Dalam pencapaian tugas akhir ini menggunakan beberapa landasan teori, yakni:

A. Eksperimental

Eksperimental pada pemaparan James Roose Evans istilah kinetik kerap diartikan bahwa eksperimental adalah suatu seni yang

belum dinamakan (Evans, 1989). Metode eksperimental digunakan untuk mendapatkan inovasi terbaru dalam hal teknik maupun kombinasi media dalam penciptaan karya seni. Pada karya ini eksperimentasi yang dilakukan adalah dengan memadukan media selain media kayu seperti resin, tekstil, logam dan kulit, eksperimentasi juga digunakan sebagai metode dalam proses finising di mana bahan dan teknik finising akan dilakukan dengan cara eksperimen dengan menggunakan bahan yang tidak biasa seperti penggunaan semir sepatu untuk bahan pewarna, lilin sebagai bahan pelumas sumbu dan polis dengan senar nilon.

B. Kinetik

Menurut Mike Susanto “Kinetik sebagai relasi antara bahan-bahan yang bergerak dengan energi yang ada di dalamnya” (Susanto, 2018). *Kinetic art* atau dikenal juga dengan seni kinetik merupakan salah satu media baru dalam bidang seni rupa. Karya yang ditunjukkan merupakan perpaduan antara seni dan teknologi dengan “gerakan” sebagai tema utamanya. Di Rusia setelah perang dunia I, gagasan tentang seni kinetik muncul pertama kali oleh beberapa seniman: Tatlin, Rodchenko, Naum Gabo, dan Pavsner. Mereka berusaha mengedepankan gagasan tersebut dengan simultan, kemurnian dan kekuatan. Di Benua Eropa dan Amerika, kinetik art ini berkembang setelah masa Perang Dunia II. Seni kinetik dianggap sebagai suatu respon artistik para seniman terhadap adanya rasionalitas, ilmu pengetahuan dan teknologi (www.senikinetik.tumblr.com).

Di Indonesia, era 90-an merupakan saat kemunculan gairah artistik yang timbul sebagai terobosan baru dalam upaya keluar dari batas-batas medium yang pada masa sebelumnya cenderung dominan. Dengan popularitas instalasi dan performans, elemen gerakan muncul dalam tingkat sensibilitas yang berbeda. Utamanya melalui persinggungan dengan budaya dan tradisi artefak tradisional, dan juga pada benda-benda keseharian. Pada karya ini *kinetic art* dibuat menggunakan bahan kayu serta

sumber ide dari mekanika gerak dari *kincia* gilingan padi. Selain mekanika gerak pengkarya juga mengadaptasi bentuk dan komponen *kincia* gilingan padi mulai dari *alu*, *lasuang*, sumbu putar dan roda baling-baling.

C. Fungsi

Fungsi berhubungan dengan kegunaan dari segala sesuatu. Fungsi merupakan nilai pakai sebuah benda yang erat kaitannya dengan kehidupan manusia baik secara personal, sosial, maupun fisik, begitu juga dengan karya seni. seperti yang diungkapkan Feldman bahwa seni terus berlangsung untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhan individu kita tentang ekspresi pribadi, kebutuhan-kebutuhan sosial kita untuk keperluan display, perayaan dan komunikasi, serta, kebutuhan-kebutuhan fisik kita mengenai barang-barang dan bangunan-bangunan yang bermanfaat (Feldman, 1967). Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui, karya yang dibuat bermanfaat untuk kebutuhan secara fisik, sosial maupun estetis.

Ditinjau dari segi fungsi personal, karya yang diciptakan merupakan perwujudan perasaan dan emosi dari pengkarya yang diharapkan menjadi media komunikasi dengan penikmat karya. Ditinjau dari fungsi sosial, karya yang diciptakan juga merupakan media edukasi dan pengingat kembali nilai” budaya Minangkabau.

D. Bentuk

Dharsono (2004: 30), menyebutkan bahwa: Bentuk merupakan Organisasi/satu kesatuan/komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Bentuk terbagi menjadi 2 yaitu *visual form* dan *special form*. *Visual form* mengacu pada bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut sedangkan *special form* merujuk pada bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal-balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosional (Kartika S. Dharsono, 2004).

Karya yang diciptakan ini dihadirkan dengan bentuk serta pola gerak *kincia* yang mengolah bentuk dasar dari komponen *kincia* yang dianggap mewakili kemudian mengeksperimentasikan bentuk dan pola gerak turun-naik, pukul, dan putar pada karya. Sehingga memiliki memiliki keharmonisan antara unsur bentuk dan unsur gerak

E. Disformasi

Disformasi adalah salah satu teori yang digunakan pada penciptaan karya gerak kinetik ini. “Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan mengubah bentuk objek dengan dengan menggambarkan objek tersebut hanya sebagian yang dianggap mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki” (Kartika S. Dharsono, 2007).

Sejalan dengan teknik kinetik maka pada karya ini diadaptasi pola gerak yang turun naik dan beberapa komponen *kincia* yang dianggap mewakili sumbu putar, roda baling-baling, *alu* dan *lasuang*. Sedangkan pada objek gerobak pengkarya hanya mengambil bentuk kerangka dan roda untuk dikombinasikan dengan *kincia*.

2. Metode Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya maka ada beberapa tahap yang dilalui yang nantinya menjadi panduan dalam penciptaan karya seni, adapun tahap dalam metode penciptaan adalah sebagai berikut:

A. Eksplorasi

Eksplorasi meliputi langkah pengembaraan jiwa, dan penjelajahan dalam mencari sumber ide. Dari kegiatan ini ditemukan tema dan berbagai persoalan. Langkah kedua adalah mencari landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual untuk mempeloreh konsep pemecahan masalah. Dalam karya ini pengkarya melakukan tahap eksplorasi dengan mengamati alam lingkungan masyarakat dan fenomena yang terjadi saat ini, di mana nilai

nilai budaya dan peradaban masa lampau seolah tak ada artinya dan sangat tidak menarik lagi bagi kebanyakan orang padahal jika dilihat lebih dalam peradaban kebudayaan serta peranan teknologi tradisional memiliki nilai yang mendalam dan kompleks, seperti nilai metafisik yang terkandung dari keberadaan *kincia* begitu juga nilai fisik seperti bentuk dan teknologi yang digunakan pada *kincia*.

B. Perancangan

Perancangan terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah diamati dari *kincia* yang akan dituangkan ke dalam bentuk dua dimensional atau desain. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan menjadi karya seni. Berikut ini adalah gambar-gambar rancangan karya yang sudah diseleksi dari sketsa alternatif. Dalam melakukan proses perancangan dibutuhkan inspirasi dari gambar acuan sebagai pedoman dalam merancang karya. Berikut ini adalah gambar-gambar acuan yang dibutuhkan dalam perancangan:



Gambar 1
Alu Kincia

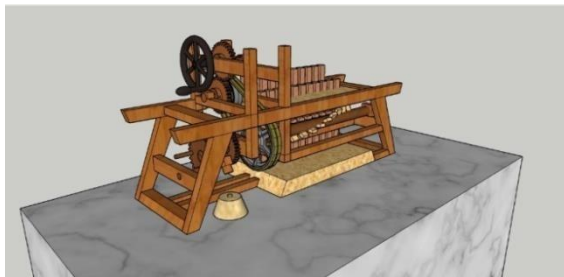
Sumber: Dokumentasi pribadi



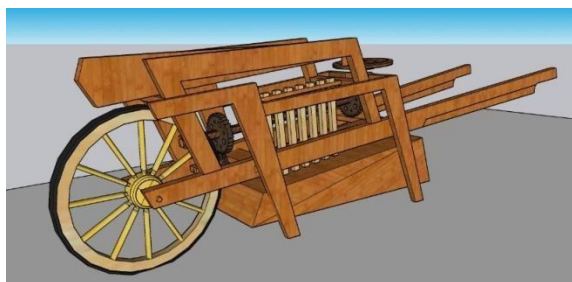
Gambar 2
Sumbu putar *Kincia*
Sumber: Dokumentasi pribadi



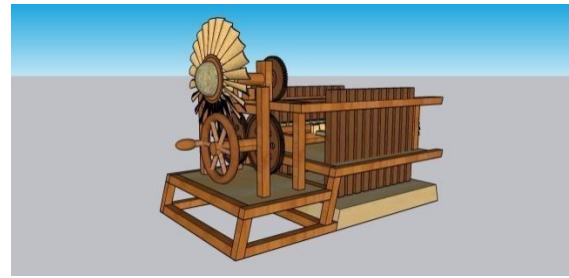
Gambar 3
Roda *Kincia*
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 4
Desain Karya 1
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 5
Desain Karya 2
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 6
Desain Karya 3
Sumber: Dokumentasi pribadi

C. Perwujudan

Perwujudan merupakan proses pembuatan karya. Tahap perwujudan dimulai dengan pemilihan material kayu, pemindahan desain dan dilanjutkan proses pengerjaan karya (Hanafi & Washinton, 2022). Dari semua tahapan dan langkah-langkah yang telah dilakukan maka perwujudan dengan menggunakan metode eksperimental dengan tetap mempertimbangkan kaidah atau ketentuan dalam seni rupa untuk mendapatkan karya yang sesuai dengan yang diharapkan.

Pada penciptaan karya ini digunakan beberapa teknik pengerjaan kriya kayu yang mendukung konstruksi dan estetika karya. teknik pengerjaan tersebut adalah teknik laminasi, konstruksi, bubut serta teknik *scroll*.

Teknik laminasi atau pelaminasian dalam industri pengolahan kayu bisa diartikan sebagai proses pelapisan lembaran tipis kayu dengan metode khusus. Biasanya diterapkan panas serta tekanan tinggi dalam proses pembuatan laminasi. Meski demikian, ada kalanya pengertian ini juga merujuk pada proses perekatan lembaran kayu maupun kayu olahan pada sebuah bidang datar.

Konstruksi (*countract*) dapat dipadankan dengan kata membuat, membangun dan mendirikan. Sedangkan kata seni, proses membangun atau sesuatu yang sedang dibangun. Namun banyak ahli menemukan bahwa counteruct merupakan perpaduan dari berbagai teknik, termasuk assembling dalam membangun karya seni (misalnya patung atau arsitektur), artinya

sampai pada batas-batas tertentu kedua pengertian hamper memiliki persamaan (Susanto, 2018).

Teknik pengerjaan berikutnya yang digunakan adalah teknik bubut dan teknik *scroll*. Teknik bubut merupakan suatu proses pemakanan benda kerja yang sayatannya dilakukan dengan cara memutar benda kerja kemudian dikenakan pada pahat yang digerakan secara sejajar dengan sumbu putar dari benda kerja. Teknik bubut digunakan untuk mendapatkan hasil komponen yang berbentuk bulat salah satunya pada karya ini sumbu putar. Sedangkan teknik *scroll* adalah teknik produksi karya kriya kayu dengan menggunakan alat gergaji skrol(*scrollsaw*), yaitu alat gergaji berpita kecil yang digerakan dengan tenaga listrik. Teknik ini sangat ideal digunakan untuk pemotongan melengkung dan bergelombang sehingga digunakan untuk memotong komponen roda gigi serta komponen yang melengkung, bergelombang maupun potongan lurus pada karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Penciptaan

Konsep penciptaan karya ini terinspirasi dari mekanika gerak *kincia* gilingan padi di Minangkabau, Di lihat dari sisi budaya Minangkabau memiliki peradaban dengan teknologi tradisional yang melibatkan unsur gerak pada produk kebudayaannya seperti *kincia* gilingan padi. *Kincia* adalah salah satu produk kebudayaan yang bertujuan memudahkan pekerjaan sehari hari dengan memanfaatkan aliran air sebagai sumber tenaga penggerak yang diubah menjadi gerak putar melalui baling-baling *kincia* kemudian gerak itu ditransfer melalui sumbu untuk diubah lagi menjadi gerak pukul antara komponen yang disebut *alu* dan *lasuang*. Daya pukulan ini yang dimanfaatkan untuk menumbuk padi, ataupun untuk mengolah beras menjadi tepung. Pola gerak seperti inilah yang diadaptasikan pada karya seni tiga dimensi. *Kincia* juga adalah salah satu produk dari peradaban dan teknologi tradisional di

Minangkabau yang sangat ramah lingkungan, bahkan dalam penggunaannya *kincia* nyaris tidak menghasilkan limbah yang membahayakan ekosistem karna *kincia* hanya mengubah energi aliran air menjadi energi gerak dari hal ini dapat dilihat bagaimana masyarakat Minangkabau memanfaatkan alam bukan mengeksploitasi alam. Selain itu *kincia* juga memiliki nilai kebermanfaatan yang luar biasa terlihat di mana *kincia* juga menjadi tempat bertukarnya informasi dan ilmu pada zaman dahulu mulai dari pertanian perkebunan, filsafat, adat bahkan agama. Keberadaan *kincia* juga menjadi pendorong berkembangnya nilai kebersamaan di tengah masyarakat.

2. Proses Perwujudan Karya

a. Persiapan bahan

Bahan yang digunakan pada penciptaan karya ini adalah kayu rengas dan kayu nangka. Kedua kayu ini digunakan untuk komponen alu dan tuas penggerak pada karya, kayu rengas dan nangka digunakan untuk alu dengan pertimbangan warna yang dimiliki kayu ini sangat mencolok sehingga memiliki nilai estetis ketika digabungkan, sedangkan penggunaan kayu jelutung adalah untuk kombinasi rangka pada karya, pemilihan kayu Jelutung untuk kombinasi rangka karna kayu jelutung memiliki bobot yang ringan serta warnanya yang cenderung putih sehingga akan menghasilkan kombinasi warna yang lembut pada rangka.

Kayu nangka digunakan untuk bahan dalam pembuatan roda gigi nangka yang dipakai adalah nangka yang memiliki ukuran yang lebar sehingga memungkinkan untuk pembuatan roda pada karya, sedangkan kayu surian dipilih untuk pembuatan rangka pada karya karna kayu surian memiliki tektur yang halus serta serat yang kuat sehingga penggunaannya pada rangka dirasa cocok. Kedua bahan ini kemudian dipotong dan dihaluskan sesuai kebutuhan karya.

b. Pembuatan Komponen dan Konstruksi Rangka

Proses pembuatan rangka dan komponen-komponen karya dilakukan dengan berbagai berbagai teknik (laminasi, konstruksi, bubut dan *scroll*). Komponen-komponen pada karya ini adalah *alu*, roda kipas, rangka, roda gigi serta tuas. Komponen-komponen ini kemudian dirangkai sehingga menjadi satu kesatuan karya yang utuh.



Gambar 7
Pembuatan komponen kipas
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 8
Merangkan dan melumasi komponen
Sumber: Dokumentasi pribadi

c. Finishing

Proses finishing dilakukan dengan proses pewarnaan, pelumasan dan melapisi karya dengan semir kayu. Proses ini bertujuan agar karya tampak lebih estetik dengan adanya warna yang kontras dan melindungi serat kayu.

3. Hasil dan Deskripsi Karya

a. Karya 1



Gambar 9. Karya 1.
M. Fauzul Kiram "My Doble Parent", 87 cm x 43 cm x 25 cm, Kayu, 2021.

Karya ini menghadirkan pola gerak *kincia* di mana gerak yang dominan adalah gerak putar dan naik turun secara terpola di mana gerak ini dipilih untuk menginterpretasikan kehidupan bagi pengkarya selain menonjolkan unsur gerak pengkarya juga menonjolkan unsur bunyi. Di mana bunyi ini didapatkan dari komponen yang mengalami pergerakan perpindahan energi sehingga terjadi benturan atau pukulan yang menghasilkan bunyi atau simbol dari proses yang telah dilewati. pada karya ini terlihat masing masing komponen memainkan perannya dimana keseluruhan aksi diakumulasikan menjadi reaksi yang terintegral dari keseluruhan unsur, mulai dari bentuk, komposisi, warna, tekstur, bahkan masa dari suatu benda, untuk membuat proses gerak tersebut karya ini menggandakan tenaga putaran dari manusia yang diberikan melalui tuas pemutar, selain berfungsi sebagai media menangkap nilai-nilai di atas karya ini juga berfungsi sebagai media dalam penyampaian gagasan seniman.

Bagi pengkarya karya ini ibarat simulasi kecil dari kenyataan yang begitu kompleks yang pernah atau sedang dialami pengkarya dimana pengkarya berperan sebagai salah satu unsur seperti komponen, gerak, bunyi, komposisi, maupun bentuk, atau bahkan dinamika nilai dari keseluruhan unsur yang terintegral tersebut. kedua nya menjadi mungkin tergantung dari sudut pandang dan persepsi.

b. Karya 2



Gambar 10. Karya 2.
M. Fauzul Kiram “*Stand Out*”, 87 cm x 43 cm x 25 cm, Kayu, 2021.

Pada karya yang berjudul “*Stand Out*” ini terdapat susunan mekanika gerak yang bersumber dari putaran roda kemudian di transfer menggunakan roda gigi. Setelah itu dirubah menggunakan roda gigi khusus agar dapat diteruskan pada sumbu sehingga dapat menggerakkan alu, ketika karya ini didorong terjadilah proses sedemikian rupa untuk menginterpretasikan untuk mendapatkan atau mencapai suatu hasil terdapat beberapa proses, pergerakan dan pembelajaran yang perlu kita lakukan, proses dalam mencapai sesuatu, gerak turun naik *alu* yang telah melewati proses diatas akan berpukulan langsung dengan komponen di bawah *alu* yang berfungsi sebagai kajan yang menerima pukulan *alu* sehingga menghasilkan bunyi atau dapat disebut hasil dari pola gerak dan proses yang terintegral dari keseluruhan komponen yang memainkan perannya masing-masing, begitu juga dengan bentuk tekstur, komposisi dan juga warna yang ada pada karya ini perpaduan warna yang berbeda dari beberapa komponen dengan komponen lain menegaskan ada perbedaan fungsi serta tugas dan karakter yang disatukan pada karya ini, cara kerja dari karya ini adalah dengan mendorong sebagaimana layaknya gerobak

setelah itu rida gigi akan meneruskan putaran yang diterima oleh roda. Tangkai gerobak adalah bagian yang bersentuhan langsung dengan orang mendorong. sedangkan roda yang berfungsi mengubah energi dorong terdapat pada bagian depan sehingga perputaran dan perpindahan gerak dapat di saksikan ketika karya didorong akan menggiring pada perasaan yang tidak statis. Perpaduan interaktif antara tekstur gerak, betuk, serta bunyi yang dihadirkan membuat karya bisa diapresiasi melalui indra peraba, penglihatan dan juga pendengaran.

c. Karya 3



Gambar 11. Karya 3.
M. Fauzul Kiram “*Give and Take*”, 87 cm x 43 cm x 25 cm, Kayu, 2021.

Pada karya ini pengkarya lebih menonjolkan perpindahan energi dimulai pada saat energi diberikan pada tuas dan kombinasi melalui kipas di atas tuas yang mengarah pada orang yang memberikan energi dan kembali secara simbolik melalui kipas yang menghasilkan angin, cara kerja karya ini adalah dengan memutar tuas yang terdapat pada bagian depan karya. Sehingga dimaknai proses ini ibarat analogi dari kata memberi dan menerima atau dengan kata lain kebermanfaatan hidup. Pada bagian lain, karya ini juga memiliki kajan dan *alu* berjumlah dua bagian begitu juga dengan sumber yang putarannya berlawanan arah yang dapat dimaknai sebagai dinamika yang hadir karna perpaduan arah putaran.

SIMPULAN

Eksperimetasi mekanika gerak *kincia* dilakukan dengan rekayasa gerak *kincia* pada karya kinetik, *kincia* adalah salah satu produk kebudayaan minangkabau yang berfungsi sebagai alat pengolahan padi, *kincia* digunakan untuk menumbuk padi menjadi beras atau menumbuk beras menjadi tepung sesuai kebutuhan, *kincia* memiliki mekanisme gerak putar dan turun naik yang terdiri dari beberapa komponen yaitu alu baling-baling, sumbu, tuas, dan lasuang, yang saling berhubungan. *Kincia* gilingan padi di minangkabau memanfaatkan tenaga penggerak dari aliran air sungai yang di ubah menjadi gerak putar melalui baling-baling putar, kemudian di transfer menggunakan sumbu yang terdapat tuas yang akan mengangkat alu dan terjadilah pukulan antara alu dan lasuang yang akan mengupas kulit padi sehingga menjadi beras.

Mekanika gerak dari *kincia* Minangkabau inilah yang menjadi sumber inspirasi penciptaan karya seni kinetik ini, mekanika gerak *kincia* di eksperimentasikan kedalam karya seni kinetik dengan media kayu dan teknik-teknik kriya, pada karya yang di ciptakan memiliki bentuk yang dan gerak yang sudah di kreasikan dengan pertimbangan berbagai aspek mulai dari komposisi, warna dan tektur, pola gerak *kincia* di rekayasa

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, T., & Een, H. (2020). Membaca kecenderungan bentuk dan isi keramik kontemporer indonesia. *Corak*, 9(2), 101–118.
<https://doi.org/10.24821/corak.v9i2.3645>
- Evans, J. R. (1989). *The eksperimental theatre, from Stanislavsky to Peter. Brook*.
- Feldman, E. B. (1967). *Art as Image and Idea*. Prentice Hall, Inc.
- Hanafi, D. I., & Washinton, R. (2022). MOTIF AKA CINO SAGAGANG. *Relief: Journal of Craft*, 1(2).
- Kartika S. Dharsono. (2004). *Pengantar*

Estetika. Rekayasa Sains.

- Kartika S. Dharsono. (2007). *Kritik Seni*. Rekayasa Sains.
- Susanto, M. (2018). *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa; Edisi Revisi III*. DictiArt Lab.